

HTML5 / CSS3

1º SEMESTRE

TRABALHO EDUCATIVO
TECNOLOGIAS

UNIDADE CPIJ

Educador: Jaderson Cunha

Porto Alegre
2024

HTML E CSS3

Justificativa

Ao ensinar HTML5 e CSS3, não estamos apenas capacitando os adolescentes com habilidades técnicas, mas estamos também preparando-os para o futuro digital, fomentando a criatividade, o pensamento crítico e a inclusão na era tecnológica em constante expansão. Essas habilidades são valiosas não apenas no contexto educacional, mas também ao longo de suas vidas pessoais e profissionais.

Objetivo geral

Equipar os educandos com as habilidades necessárias para interagir de forma significativa e responsável no ambiente digital, ao mesmo tempo em que estabelece uma base para futuros estudos e exploração dentro do campo da tecnologia.

Objetivo específico

- Fornecer uma visão básica das habilidades e conhecimentos que os educandos devem adquirir ao longo das atividades de HTML5 e CSS3;
- Aprender os conceitos básicos de linguagem de programação HTML5 e CSS3;
- Trabalhar a estética dos sites e blogs;
- Desenvolver a leitura e a escrita;
- Aprender conceitos básicos de lógica;
- Aprender organizações de rotinas de ambiente de trabalho

Desenvolvimento

Março - Abril : Introdução ao HTML

- Atividade 1: Introdução ao HTML, estrutura básica de uma página.
- Atividade 2: Criação da página principal do site com cabeçalho, rodapé e uma seção de introdução.
- Atividade 3: Adição de links e listas no site.

Maio - Junho : Aprimoramento com CSS

- Atividade 1: Introdução ao CSS, seletores básicos.
- Atividade 2: Estilização do cabeçalho, rodapé e seção de introdução.
- Atividade 3: Adição de cores, fontes e espaçamento para melhorar a aparência.

Julho - Agosto : Layout Responsivo

- Atividade 1: Introdução ao design responsivo.
- Atividade 2: Utilização de media queries para adaptar o layout a diferentes dispositivos.
- Atividade 3: Teste e ajuste do Site em dispositivos móveis.
- Atividade 1: Introdução ao JavaScript.
- Atividade 2: Adição de funcionalidades interativas, como um formulário de comentários.
- Atividade 3: Teste e refinamento das funcionalidades.

Conclusão/ Fechamento do projeto:

Este não é apenas o fim de um curso, mas o início de uma jornada mais ampla no universo do desenvolvimento web. Os educandos agora estão equipados com habilidades básicas que pertencem ao contexto digital para educação, abrindo portas para oportunidades futuras em um mundo cada vez mais digital. Que esta experiência seja apenas o prólogo de uma trajetória contínua de aprendizado e descobertas na vastidão do desenvolvimento web.

Avaliação

Ao final do projeto será avaliado se o objetivo geral foi contemplado, considerando cada uma das etapas desenvolvidas ao longo de cada mês. A avaliação se dará por meio de rodas de conversas, registros do caderno de época, análise das páginas desenvolvidas de forma individual e avaliação em grupo e individual, através da ferramenta Kanban.

Recursos

Descrição do material	Foto/Link (se for algum material muito específico, incluir foto ou link para facilitar)	Cor/Tamanho	Quantidade	Unidade (metros, pacotes, caixa, rolo, litro, tubo...)
30 camisetas Polo (10 UNI.M,10 UNI. G, 10 UNI. XGG)	https://www.tudoparaimprimir.com.br/produto/ca-misa-gola-polo-cinza-mescla-adulto.html	cinza mescla P/M/G/XGG	(10 UNI.M,10 UNI. G, 10 UNI. XGG)	
Tinta Sublimática azul, preto, magenta e amarelo	https://www.tudoparaimprimir.com.br/produto/tinta-sublimatica-top-ink-100-ml.html	azul, preto, magenta e amarelo		
Papel sublimático	https://www.tudoparaimprimir.com.br/produto/transfer-sublimatico-jojo-pct-c-100-fls.html	BRANCA	100 FLHS	PACOTE
FOLHA A4		BRANCA	500 FLHS	PACOTE

CANETA PARA QUADRO BRANCO		PRETO, AZUL E VERMELH O	3 UNI. / UMA DE CADA COR	
------------------------------------	--	----------------------------------	-----------------------------------	--