

PLANO DE AULA – RCO – 2023 – ENSINO MÉDIO
PROGRAMAÇÃO – 2ª SÉRIE – 1º TRIMESTRE

AULAS	CONTEÚDO	EIXO ESTRUTURANTE	HABILIDADE DO EIXO	HABILIDADE DA ÁREA	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	OBJETO DE CONHECIMENTO	VÍDEOAULA	SLIDES/ENCAMINHAMENTOS*	EXERCÍCIOS*	OUTROS
1	Criando o esboço do projeto (protótipo)	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Prototipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.google.com/file/d/1-WkzYH5al662Z5ATZT51qcYUGSACYwy/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1wFh42B5CXg53cN53FJc6PoWclzjzdn9/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1paugHMSqUSuvbxyU1aQDgRp39OiKgIH/view?usp=share_link	https://drive.google.com/drive/folders/19ezyx_ERU2iwpq2lm8uvLvUTLn98BBFM?usp=share_link

				para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
2	<p>Iniciando o projeto</p> <p>Criando conta e repositório no GitHub</p> <p>Criando os primeiros arquivos HTML e CSS</p> <p>Criando um cabeçalho</p>	<p>Investigação científica</p> <p>Processos Criativos</p> <p>Empreendedorismo</p>	<p>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.</p>	<p>(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de</p>	<p>Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade.</p> <p>Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.</p>	<p>Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.</p> <p>Portotipagem</p> <p>Linguagem de marcação HTML.</p> <p>Linguagem de estilização CSS.</p>	https://drive.google.com/file/d/1ZzArwER-fMC8iPFPvt0we5RxpmWFqycT/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1W_Zra9D-lanHlFaLYu0dqi-5_Dv2wMpU/vz1aoo/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1W_Zra9D-lanHlFaLYu0dqi-5_Dv2wMpU/vz1aoo/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1W_Zra9D-lanHlFaLYu0dqi-5_Dv2wMpU/vz1aoo/view?usp=share_link

				modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.								
3	<p>Criando classes para separar a estilização dos conteúdos</p> <p>Utilizando o display flex</p> <p>Adicionando imagens, textos alternativos</p> <p>Utilizando o seletor universal para retirar margens padrão do navegador</p>	<p>Investigação científica</p> <p>Processos Criativos</p> <p>Empreendedorismo</p>	<p>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas.</p> <p>(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.</p> <p>(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.</p>	<p>(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.</p> <p>(EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações</p>	<p>Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade.</p> <p>Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.</p>	<p>Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.</p> <p>Portotipagem</p> <p>Linguagem de marcação HTML.</p> <p>Linguagem de estilização CSS.</p>			https://drive.google.com/file/d/1dKoMquel8V10A_szYk1oKrC5zac1wYJN/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1uO4XwQ8_PMoG848dhlqgpw4znlt2jTTS/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1Qoq1JzkctU7mIKn-vk9roUbKLnRgCzD/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1YTMlwa0VQ?usp=share_link

				matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
4	Adicionando o display flex e o justify-content Dividindo conteúdo para alinhar os textos e as imagens Adicionando fundo em gradiente através da propriedade background-image: linear-gradient() Adicionando espaçamento entre os elementos através do comando padding	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Prototipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.google.com/file/d/1IR9IBouWwPGFoFXpX7y5vytis0tUT1Ag/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1KBBJQJrS36Zlji4xN9-UtGJoB5zt9Xil/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1wFWizX868TqPWm9RLtYrYoQ2IFMYCbUQ2/view?usp=share_link	https://drive.google.com/drive/folders/16bZkGAIM2bBBV_PjIzJ819YWlka_v4UB?usp=share_link

				associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
5	Selecionando e adicionando fontes do site Google Fontes Pesquisando e adicionando ícones Utilizando as divs para organizar conteúdo Reutilizando classes	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.google.com/file/d/1r9CVqBAInxxM3Vbsd9cNs_amNK86Wrmt/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1LDCKtqBkoqzMVUtEV8c1SZP1JL_tazY/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1K6mBSb0l_I_UoFJ8KSFXY6MqXZggAKL/view?usp=share_link	https://drive.google.com/drive/folders/1_AJRhclic-ZvYf76niIDNtyvZEyTPhPo5?usp=share_link

				dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
6	Adicionando a tag a para ancorar links em imagens Adicionando o display grid Utilizando a propriedade grid-template-columns Compreendendo o conceito de pai e filho nas tags do HTML Criando um rodapé com a tag footer.	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.google.com/file/d/1aZacu05PY08hVkgxUwtY_WzldSAGI_CV/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1rLefQmkUD41PEBy4yz3JiUGIAe6ZPoyH/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/150bYfG76MGxGZ9xkf6ABdekRQICDSmZl/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1pfbQ24Z-s_El8sa3DhbRB7IbvS4iSYo_?usp=share_link

			foco, persistência e efetividade.	para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
7	Entendendo o projeto Começando com o VSCode A base do HTML	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas,	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.google.com/file/d/1YV1QYL2wrfMD84JwXWELZL0HrnpUxq12/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1oOU9thqD41RkQdWdYRnglhX6UfUK1Df/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1YjmD--Cl6QmiP6RWenJhJkhxkk2xq-BfY5/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1mcxSi0bEZQySvwduvL4pLWDb64FF9q-?usp=share_link

			foco, persistência e efetividade.	estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
8	Começando com o CSS Criando variáveis no CSS Adicionando cor ao site Compreendendo e utilizando <i>margin</i> e <i>padding</i>	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos,	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.google.com/file/d/1Pue92u0bLnJwulOoYcN6Ytb3sEWDLUMu/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/15ucYc1fa_gcl_d0zdoBkh28S06S02C/viiew?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1vqCtKqiiBsAs4LLIYuYp5YdeYqBnR0I7/view?usp=share_link	https://drive.google.com/drive/folders/1LTy8cYyz6wEG8JqiHYhgZW2E-mcB_sig?usp=share_link

			para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	(EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
9	Inserindo imagem no site	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.google.com/file/d/1Na1Zn649j58_KJu_Lo3Y_YrZ9V5O1Rbl/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1-tSzLs_e0w4zzYuukUjwkwxF9gmAOiJmycDLXMP/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1-tSzLs_e0w4zzkHn_hFieHoLPk8ZQ6TX/vie/w?usp=share_link	https://drive.google.com/drive/folders/1xxa_QYtuh0eeZPnK0Cfzi28G0WIUX0D?usp=share_link

			metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
10	Criando botão para o site	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.google.com/file/d/1G-AC-yi9GLp2TWU_QSTAhkVJp3uYOyUb/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1fVkwocwUA2SdRoZ-1XW_X8FKwjjQNAJ8QipOp-SxYw9RwXY5TaI6cfyY/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1fVkwocwUA2SdRoZ-1XW_X8FKwjjQNAJ8QipOp-SxYw9RwXY5TaI6cfyY/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1fVkwocwUA2SdRoZ-1XW_X8FKwjjQNAJ8QipOp-SxYw9RwXY5TaI6cfyY/view?usp=share_link

			e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
11	Utilizando o <i>Grid</i> Utilizando o atributo <i>border</i> Fazendo melhorias no site	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.google.com/file/d/1WH0XQ4a_hkfxi71m6Ugd_pKpJxxzvHx-Je/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1xdf2iCXTZ_EyMHqdrJEMc53Pog6EWM_GgE/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1xdf2iCXTZ_EyMHqdrJEMc53Pog6EWM_GgE/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1xdf2iCXTZ_EyMHqdrJEMc53Pog6EWM_GgE/view?usp=share_link

			estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
12	Alterando as fontes do site	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.google.com/file/d/1xqMEYAAQ-EzUCPoQZdU-PICHq0s8q-U4Tld/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1V17A0qi6Ab4-IPhGZQBxp-EhLhKIMG-Q/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1ZeLgh2eMviHZYnmvCQFtiNXbBfD1wSdv/view?usp=share_link	https://drive.google.com/drive/folders/1_FK07TCS_FGXArpfxlHSRJV651X5V35V?usp=share_link

			pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.	organização para a criação de um site estático.					
13	Compreendendo e utilizando <i>margins</i> e <i>padding</i> s	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de	https://drive.google.com/file/d/1QETbugatNsmMK4Qr8ptRLnIDs6YfmoB8/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1ULdVpryIOzKg-sp_wgBoxhQavIPbY6S8/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1D8FqeHPnCsYVR0TgvpCzQsTW_QNHSPbk/view?usp=share_link	https://drive.google.com/drive/folders/18QYYsut7zuaQqsYJOplQXpLCbw4D8252?usp=share_link

			<p>coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.</p>	<p>pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.</p>	<p>planejamento e organização para a criação de um site estático.</p>	<p>estilização CSS.</p>				
14	Trabalhando com alinhamentos	<p>Investigação científica</p> <p>Processos Criativos</p> <p>Empreendedorismo</p>	<p>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas,</p>	<p>(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural,</p>	<p>Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade.</p> <p>Conhecer elementos das</p>	<p>Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.</p> <p>Portotipagem</p> <p>Linguagem de marcação HTML.</p> <p>Linguagem de</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/171XetIVyb7tbszoNtaGXy0K8ltqUZWeH/view?usp=share_link</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1N5WpYhPbDysU-keFh6luFfC-zk3ITol/view?usp=share_link</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1N5WpYhPbDysU-keFh6luFfC-zk3ITol/view?usp=share_link</p>	<p>https://drive.google.com/drive/folders/1x2pSXXYo9moJHTHh3oF15wID0Rjgegr4?usp=share_link</p>

			analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.	linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	estilização CSS.				
15	Construindo uma nova section	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML.	https://drive.google.com/file/d/1TpeuzDaieABQQCPbfFizg-LqHQYpu972/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1Qbsww2o5LR3XYxkbU5FnVCzLiOCYpCCc/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1Qbsww2o5LR3XYxkbU5FnVCzLiOCYpCCc/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1Qbsww2o5LR3XYxkbU5FnVCzLiOCYpCCc/view?usp=share_link

			<p>diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.</p>	<p>científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.</p>	<p>Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.</p>	<p>Linguagem de estilização CSS.</p>				
16	Reutilizando estilos	Investigação científica Processos Criativos	<p>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas</p>	<p>(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da</p>	<p>Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis</p>	<p>Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1uM6ack6cWDgy1C3yyC1rwgu_UARs5547/view?usp=share_link</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1TodeYAAdcEQ-xC9h4mCXWzD10yp_N0bfr/view?usp=share_link</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1gyLWXGBw_zNjeh0tXGev2xzYHFxgkRFi/view?usp=share_link</p>	<p>https://drive.google.com/drive/folders/1wwRExSU3num3LM_b9Cy2gtHdsZtml05-</p>

		Empreendedorismo	ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.	impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.				?usp=share link
17	Compreendendo e utilizando o flexbox	Investigação científica Processos Criativos	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis,	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem	https://drive.google.com/file/d/1YwTfr_Np_U3Vp0JdGzSA1uBGShRLWAR0wmuHkpEzMO/view	https://drive.google.com/file/d/1XZ66aLo4ptQvysxuiYjN3vn7f0Loczuc_4/view	https://drive.google.com/file/d/1ilxZS-6aLo4ptQvysxuiYjN3vn7f0Loczuc_4/view	https://drive.google.com/file/d/1ilxZS-6aLo4ptQvysxuiYjN3vn7f0Loczuc_4/view

		Empreendedorismo	soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.	cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	eqGq/view?usp=share_link	qX/view?usp=share_link	n8PQ/view?usp=share_link	oHcow8Bv?usp=share_link
18	Utilizando o flexbox	Investigação científica Processos	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória,	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.	https://drive.google.com/file/d/1UB0PhGPd/1ywuQUG-oQArpFQi3cjqxjw/eSeco4UJpbv	https://drive.google.com/file/d/1cnFicr1DBn8NZRHZA	https://drive.google.com/file/d/1ywuQUG-yTvMvOhyRM	https://drive.google.com/drive/folders/1E1ctiV

		<p>Criativos</p> <p>Empreendedorismo</p>	<p>investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.</p>	<p>de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.</p>	<p>como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade.</p> <p>Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.</p>	<p>Portotipagem</p> <p>Linguagem de marcação HTML.</p> <p>Linguagem de estilização CSS.</p>	<p>WPSwebGyevvGfd9/view?usp=share_link</p>	<p>view?usp=share_link</p>	<p>1zIP8FnPtaiCwCl/view?usp=share_link</p>	<p>xQewaEz8DC-xbTgQhxlegNcwyn?usp=share_link</p>
19	Criando um rodapé	Investigação científica	(EMIFCG03) Utilizar informações,	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em	Reconhecer as páginas web como ferramentas	Tecnologias Digitais da	https://drive.google.com/file/	https://drive.google.com/file/d/10BM	https://drive.google.com/file/	https://drive.google.co

	(footer) Compreendendo e utilizando pseudo-classes	Processos Criativos Empreendedorismo	conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.	de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	d/1-L4qXVEjR9LViZfaGhyKXHv30MT6FOLf/vi ew?usp=share_link	-GdgWy8YowgWda7ZCy653zR9TW0z6/view?usp=share_link	d/138_Set2SRtk4I27Asdhr9e4QbvoiPg1/vi ew?usp=share_link	m/drive/folders/1wJX1iw9m-H9ij3zJFrw5WeUBtotjsF9k?usp=share_link
--	---	---	---	---	--	---	---	---	--	--

20	Utilizando o GitHub	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Prototipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.					https://drive.google.com/file/d/1w7pVTWuk3S5U44P_rzQho8zWvinto87W/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1QwJa48Urk5XGAQmQN9faZVuNf2iAs11e/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1UERS11UERD3XHW8LEUvSz7YpVeS-xUU8-LQr-?usp=share_link
----	---------------------	--	--	--	---	---	--	--	--	--	---	---	---

				pessoal ou um empreendimento produtivo.						
21	Utilizando o GitHub	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.				
							https://drive.google.com/file/d/1uRBwzbZom1Or3b1Y8BFTSvqCQKbFgFd5/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1JP_ojZlUtWx9tZsFWCOn7vm3VgTv3lWZ/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1KROckUvByan-dlEHvJufUtnOo65Yasl/vie w?usp=share _link	https://drive.google.com/drive/folders/1p34TUcivi_ZBfpn9U82y8rabTFyRrAyV?usp=share _link

				da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
22	Utilizando o GitHub Pages	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.google.com/file/d/1-OnUlx4kTOC96AD-Jq3pJZTsf7ka0te/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/12c-O3Nj_O211FjEZhBeBxD7y4ClzaGAW/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1Jicrc3F6bzZXSqlwdW6YDGETyzlS63fP/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1ydoAaQgFbLpN83Frn5h2-TYJkglUgacu?usp=share_link

				mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
23	Fazendo deploy na Vercel	Investigação científica Processos Criativos Empreendedorismo	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.google.com/file/d/1zQ2tEu6M4A1hCpl4Y6tLtIAUvNXov5W/s/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/16mLw06SaeyfwAqtZllqk45CKz-W5GK6Z/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1WcmstYhViCJBdlnu8uSv-D90hIRQcU7/view?usp=share_link	https://drive.google.com/drive/folders/10es0Zdull5tOO2vRRs62bwX8XwcyecrO?usp=share_link

				<p>situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.</p>									
24	Utilizando o VSCode Web	<p>Investigação científica</p> <p>Processos Criativos</p> <p>Empreendedorismo</p>	<p>(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.</p>	<p>(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao domínio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas</p>	<p>Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade.</p> <p>Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.</p>	<p>Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.</p> <p>Portotipagem</p> <p>Linguagem de marcação HTML.</p> <p>Linguagem de estilização CSS.</p>				<p>https://drive.google.com/file/d/1Mb15MonfCKD5Wd8zOyt0JQyDckhXUm9/view?usp=share_link</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1wqINW9AXvLkcoLJKw2u7ze9uuVCQWltk/view?usp=share_link</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1fOEhp34LLIFRGZt3OeeuSaElvbghz3J/view?usp=share_link</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1aNQd6mu-ay2I65IMWZWbQevliHWhay?usp=share_link</p>

				abordagens e estratégias para enfrentar novas situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

