



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

AULAS	CONTEÚD O	EIXO ESTRUTURAN TE	HABILIDADE DO EIXO	HABILIDADE DA ÁREA	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	OBJETO DE CONHECIMENTO	VÍDEOAULA	SLIDES/ENCAMI NHAMENTOS*	EXERCÍCIOS	OUTROS
	Criando o	Investigação	(EMIFCG03) Utilizar	(EMIFMAT03) Selecionar e	Reconhecer as páginas	Tecnologias Digitais				
	esboço do	científica	informações,	sistematizar, com base em	web como ferramentas	da				
	projeto	- /	conhecimentos e ideias	estudos e/ ou pesquisas	de difusão de ideias,	Informação e			2. [3.4]	100
	(protótipo)	Processos	resultantes de	(bibliográfica, exploratória,	solução de problemas e	Comunicação.		. / /		
		Criativos	investigações científicas	de campo, experimental etc.)	como meios para facilitar a					
			para criar ou propor	em fontes confiáveis,	vida	Portotipagem	1 1 1			
		·	soluções para problemas.	informações	cotidiana, identificando					32
		mo	,	sobre a contribuição da	possíveis	Linguagem de				
			ideias, propostas, obras ou	Matemática na explicação de		marcação				
			soluções por meio de	fenômenos de natureza	sociedade.	HTML.				
			diferentes linguagens,	científica,						
			mídias e plataformas,	social, profissional, cultural,	Conhecer elementos das	Linguagem de				
			analógicas e digitais, com	de processos tecnológicos,		estilização		.2 - 4		
			confiança e	identificando os diversos	utilizar estratégias de	CSS.		7		
			coragem, assegurando que	pontos	planejamento e					
			alcancem os interlocutores	de vista /e posicionando-se	organização para a criação					
			pretendidos.	mediante argumentação,	de um site estático.				A	
			(EMIFCG11) Utilizar	com o cuidado de citar as						
1			estratégias de	fontes dos recursos utilizados na				/	/	
			planejamento, organização e empreendedorismo	pesquisa e buscando						
			para estabelecer e adaptar	apresentar conclusões com						
			l •	o uso de						
			mobilizar apoios e recursos,					2		
			para realizar projetos	(EMIFMAT06) Propor e			90.00			
			pessoais e produtivos com	testar soluções éticas,					27127	
			foco, persistência e	estéticas, criativas e						
			efetividade.	inovadoras		7.3 3 6 1				
			oronviadao.	para problemas reais,						https://drive
		100		considerando a aplicação		37.47	https://drive.a			.google.co
1000				dos conhecimentos			oogle.com/file/		https://drive.g	m/drive/fold
1100	The same of			matemáticos		7 114.0	d/1-	https://drive.googl	oogle.com/file/	ers/19ezyx
1/10	10000		100	associados ao domínio de			WkzYH5al662	e.com/file/d/1wFh	d/1paugHMSq	_ERU2iwp
100000	110 311	P. Thomas		operações e relações	9		Z5ATZT51qcY	d42B5CXq53cN53	USuvbxbyU1a	g2lm8uvLv
17/15	13/3	4 4 3 1 7 7 7	and the same of th	matemáticas simbólicas e			UGSACYwy /	FJc6PoWclzjzdn9/	gDqRp39OiKq	UTLn98BB
11/11/11	100000000000000000000000000000000000000	31111111	C. C. C. Connection	formais, de			view?usp=sha	view?usp=share_li	IH/view?usp=	FM?usp=sh
11/10/20	11 111	99999999	11/1/11/11/11/11	modo a desenvolver novas			re link	nk	share link	are link
	2 4 1 1 1	1114 119	49 4 61 61 61 61 61	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.						
	Iniciando o	Investigação	(EMIFCG03) Utilizar	(EMIFMAT03) Selecionar e	Reconhecer as páginas	Tecnologias Digitais			2. _{[a} 1]	100
	projeto	científica	informações,	sistematizar, com base em	web como ferramentas	da	J. J. 10			
	Criando	Processos	conhecimentos e ideias resultantes de	estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória,	de difusão de ideias, solução de problemas e	Informação e Comunicação.	777			
	conta e	Criativos	investigações científicas	de campo, experimental etc.)	como meios para facilitar a	Comunicação.	11/11/11			
	repositório		para criar ou propor	em fontes confiáveis,	vida	Portotipagem				
	no GitHub	· ·	soluções para problemas.	informações	cotidiana, identificando	8 7/2				
	Criando os	mo		sobre a contribuição da	possíveis	Linguagem de				
	primeiros		ideias, propostas, obras ou soluções por meio de	Matemática na explicação de fenômenos de natureza	sociedade.	marcação HTML.		A		
	arquivos		diferentes linguagens,	científica,	oodioadao.	TTTME.	- 19	200		/
	HTML e		mídias e plataformas,	social, profissional, cultural,	Conhecer elementos das	Linguagem de		7. 1		
	CSS		analógicas e digitais, com	de processos tecnológicos,	linguagens HTML e CSS e	estilização	200			
	Criando um		confiança e coragem, assegurando que	identificando os diversos pontos	utilizar estratégias de planejamento e	CSS.				
	cabeçalho	7.0	alcancem os interlocutores	de vista /e posicionando-se	organização para a criação		<i>(4.,)</i>	J = 1		
	,		pretendidos.	mediante argumentação,	de um site estático.		. 750			
2			(EMIFCG11) Utilizar	com o cuidado de citar as						
	11.152		estratégias de planejamento, organização	fontes dos recursos utilizados na	/			g/1		
			e empreendedorismo	pesquisa e buscando		7/11				
			para estabelecer e adaptar	apresentar conclusões com			100			
	137			o uso de					1.7	
			mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos	diferentes mídias. (EMIFMAT06) Propor e			100	. 672		
			pessoais e produtivos com	testar soluções éticas,			40.00			
			foco, persistência e	estéticas, criativas e			252			https://drive
			efetividade.	inovadoras		20 Mar			https://drive.g	.google.co
				para problemas reais,		57 Back 1	https://drive.g	- 2	oogle.com/file/	m/drive/fold
	10000		10 TO	considerando a aplicação dos conhecimentos			oogle.com/file/ d/1ZzArwER-	https://drive.googl e.com/file/d/1ngw	d/1W_Zra9D- lanHlFaLYu0d	ers/12xXfLI 5wiEqO8g
	16 11	P. Carren		matemáticos	5/2		fMC8iPFPvt0	e.com/file/d/1ngw gvrcsWI4U-	oi-	AOMk7-
	1343	4.411177	State .	associados ao domínio de	7		we5RxpmWF	FgwNGkwkAtsciX	5_Dv2wMpU/v	CBETsnj87
	1 1 1 1	24 11 168	11 17 Trans	operações e relações			qycT/view?us	z1aoo/view?usp=s	iew?usp=shar	x_b?usp=s
	104 1911	0.000	111111111111111111111111111111111111111	matemáticas simbólicas e formais, de			p=share_link	hare_link	e_link	hare_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.						
Criando classes para separar a estilização dos conteúdos Utilizando o display flex Adicionando imagens textos alternativos Utilizando o seletor universal para retirar margens padrão do navegador	(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.	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	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.g oogle.com/file/ d/1dKoMquel8 V10A szYk10 KrC5zac1wYJ N/view?usp=s	https://drive.googl e.com/file/d/1uO4 XwQ8 PMoG848 dhlgqpw4znlt2jTT S/view?usp=share	https://drive.g oogle.com/file/ d/1Qoq1Jzkct U7mlKn- vk9roUbKI- nRgCzD/view ?usp=share_li	https://drive .google.co m/drive/fold ers/1975j- go88GbG7 hX4n3FtK m1YTMlwa oVQ?usp=s





				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 backgroundimage: linear-gradient() Adicionando espaçament os internos	científica Processos Criativos		(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	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.g		https://drive.g	https://drive .google.co m/drive/fold
	entre os elementos através do comando padding		pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.	testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos			oogle.com/file/ d/1IR9lBouW wPGFoFXpX7 y5vytjs0tUT1A g/view?usp=s hare_link	https://drive.googl e.com/file/d/1KBBI QJrS36Zljj4xN9- UtGJoB5zt9Xjl/vie w?usp=share_link	oogle.com/file/ d/1wFWizX86 8TqPWm9RLt rYoQ2IFMYCb uQ2/view?usp =share_link	ers/16bZkG AIM2bBBV PjIZJ819Y WikA v4U B?usp=sha re_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.						
1	o e adicionando fontes do site Google	Investigação científica Processos Criativos	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.)		Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.	111			
	Fontes Pesquisand o e adicionando ícones	Empreendedoris mo	ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens,	em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica,	sociedade.	Portotipagem Linguagem de marcação HTML.				
5	Utilizando as divs para organizar conteúdo	3/2	mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores	social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se	Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação	Linguagem de estilização CSS.				
	Reutilizando classes		pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar	mediante argumentação, com o cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com	de um site estático.					https://drive
			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			https://drive.g oogle.com/file/ d/1r9CVgBAin xxM3Vbsd9cN s_amNK86Wr mt/view?usp= share_link	https://drive.googl e.com/file/d/1LDC KtqBkoqzMVUtEV 8c1SZP1JL taZ Y/view?usp=share link	https://drive.g oogle.com/file/ d/1K6mBSb0l I UoFJ8KSF Xy6MqXZggAl KL/view?usp= share link	m/drive/fold ers/1_AJRh clc- ZvYf76niID NtyyZEytP hPo5?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.						
	Adicionando	Investigação	(EMIFCG03) Utilizar	(EMIFMAT03) Selecionar e	Reconhecer as páginas	Tecnologias Digitais				
	a tag a para	científica	informações,	sistematizar, com base em	web como ferramentas	da				
	ancorar		conhecimentos e ideias	estudos e/ ou pesquisas	de difusão de ideias,	Informação e				
	links em	Processos	resultantes de	(bibliográfica, exploratória,	solução de problemas e	Comunicação.		7		
	imagens	Criativos	investigações científicas	de campo, experimental etc.)	como meios para facilitar a	1,2				
			para criar ou propor	em fontes confiáveis,	vida	Portotipagem				
	Adicionando	Empreendedoris		informações	cotidiana, identificando					
	o display	mo		sobre a contribuição da	possíveis	Linguagem de			2"	
	grid		ideias, propostas, obras ou	Matemática na explicação de	impactos da tecnologia na	marcação	- 7 9 7			
			soluções por meio de	fenômenos de natureza	sociedade.	HTML.				
	Utilizando a		diferentes linguagens,	científica,						
	propriedade		mídias e plataformas,	social, profissional, cultural,	Conhecer elementos das	Linguagem de				
	grid-		analógicas e digitais, com	de processos tecnológicos,	linguagens HTML e CSS e	estilização		977		
6	template-	307	confiança e	identificando os diversos	utilizar estratégias de	CSS.				
	columns		coragem, assegurando que	pontos	planejamento e				100	
			alcancem os interlocutores	de vista /e posicionando-se	organização para a criação			271.2		
	Compreend		pretendidos.	mediante argumentação,	de um site estático.					
	endo o		(EMIFCG11) Utilizar	com o cuidado de citar as						https://drive
	conceito de		estratégias de	fontes	3 7 7 9					.google.co
	pai e filho		planejamento, organização	dos recursos utilizados na		2/11 May 1				m/drive/fold
The same	nas tags do		e empreendedorismo	pesquisa e buscando			https://drive.g		https://drive.g	ers/1pfbQ2
111	HTML		para estabelecer e adaptar	apresentar conclusões com			oogle.com/file/	https://drive.googl	oogle.com/file/	4Z-
	11 1 m	The same of the sa		o uso de			d/1aZacuo5P	e.com/file/d/1rLef	d/150bYfG76	s_El8sa3D
	Criando um	The state of the s	mobilizar apoios e recursos,	diferentes mídias.	.,22		Y08hVkgxUwt	QmkUD41PEBy4y	MGxGZ9xkf6	hbRB7lbvS
47.63	rodapé com	200111111111111111111111111111111111111	para realizar projetos	(EMIFMAT06) Propor e			y_WzldSAGI_	z3JiUGlAe6ZPoy	ABdekRQiCD	4iSYo_?us
111 4	a tag footer.	242 168	pessoais e produtivos com	testar soluções éticas,			CV/view?usp=	H/view?usp=share	SmZl/view?us	p=share_lin
177	1 1 1 1 1 1 1 1	11/1/1/1/1/1	11 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1	estéticas, criativas e			share_link	link	p=share_link	<u>k</u>
1.1.1		1119 119	11 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	inovadoras						





			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.						
	Entendendo o projeto	Investigação científica	(EMIFCG03) Utilizar informações,	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em	Reconhecer as páginas web como ferramentas	Tecnologias Digitais da		7-7		
			conhecimentos e ideias	estudos e/ ou pesquisas	de difusão de ideias,	Informação e	1			
	Começando	Processos	resultantes de	(bibliográfica, exploratória,	solução de problemas e	Comunicação.				
	com o	Criativos	investigações científicas	de campo, experimental etc.)	como meios para facilitar a	Dantatinaanan	1/2			
	VSCode	Empreendodorio	para criar ou propor soluções para problemas.	em fontes confiáveis, informações	vida cotidiana, identificando	Portotipagem			6 - 4	
	A base do	mo	(EMIFCG06) Difundir novas	sobre a contribuição da	possíveis	Linguagem de			/ 1/	
	HTML	1110	ideias, propostas, obras ou	Matemática na explicação de		marcação				
			soluções por meio de diferentes linguagens,	fenômenos de natureza científica,	sociedade.	HTML.				
			mídias e plataformas,	social, profissional, cultural,	Conhecer elementos das	Linguagem de				
7	15		analógicas e digitais, com	de processos tecnológicos,	linguagens HTML e CSS e	estilização		. 30	100	
			confiança e	identificando os diversos	utilizar estratégias de	CSS.	1.0	18.0		
		1.11	coragem, assegurando que	pontos	planejamento e					
			alcancem os interlocutores	de vista /e posicionando-se	organização para a criação					https://drive
		11/2	pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar	mediante argumentação, com o cuidado de citar as	de um site estático.	0.7740				.google.co
-			estratégias de	fontes			https://drive.g		https://drive.g	m/drive/fold ers/1mcxSi
1900			planejamento, organização	dos recursos utilizados na		J 100 1/2	oogle.com/file/	https://drive.googl	oogle.com/file/	0b EZQvS
120	17500		e empreendedorismo	pesquisa e buscando			d/1YV1QYL2	e.com/file/d/1oOU	d/1YjmD	vwduvL4pL
	110 110	1000	para estabelecer e adaptar	apresentar conclusões com	.2		wrfMD84JwX	9thqD41Rk_QdW	Cl6QmiP6RW	WDb64FF9
	17 1743	9.2111 77	metas, identificar caminhos,	o uso de		877	WELZL0Hrnp	dYRnglhX6UfUK1	eNJhJkhxkk2x	<u>0-</u>
	1 1 1 1	2018/16		diferentes mídias.			Uxq12/view?u	Df/view?usp=shar	BfY5/view?us	?usp=share
	11/1/11/11	11/11/11/11	para realizar projetos	(EMIFMAT06) Propor e			sp=share_link	e_link	p=share_link	link
1.8.16	Service March 1987		pessoais e produtivos com	testar soluções éticas,						





			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 Compreend endo e utilizando margin e padding	científica Processos Criativos Empreendedoris	(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	(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	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.g	https://drive.googl	https://drive.g	https://drive .google.co m/drive/fold ers/1LTy8c / Yyz6wEG8
			planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos,	dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.			d/1Pue92u0bL nJwulOoYcN6 ytb3sEWDLU Mu/view?usp= share_link	e.com/file/d/15_uc Yc1fa_gcld0zdo Bkh28S06S02C/vi ew?usp=share_lin k_	d/1vqCtKqjiBs As4LLlYuYp5 YdeYqBnR0I7 /view?usp=sh are_link	JqiHYhgZ W2E- mcB_sig?u sp=share_li nk





			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 Empreendedoris mo	(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	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 estilização CSS.			https://drive.g	https://drive
			coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar	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	planejamento e organização para a criação de um site estático.		https://drive.g oogle.com/file/ d/1Na1Zn649j 58 KJu Lo3Y YrZ9V5O1RbI f/view?usp=sh are_link	https://drive.googl e.com/file/d/1iqrEr YuukUjwkwnxF9q mAOiJmycDLXMp /view?usp=share_ link	oogle.com/file/ d/1- tSzLs_e0w4zz kHn_hFieHoL	m/drive/fold ers/1xxa OYtuh0eeZ PnK0Cfzi2 8G0WIUX0 D?usp=sha re_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	botão para o site	Processos Criativos	ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas,	(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,	sociedade. Conhecer elementos das	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de	https://drive.g		https://drive.g	https://drive .google.co m/drive/fold
			analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização	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	linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	estilização CSS.	oogle.com/file/ d/1G-AC- yj9GLp2TWU QSTAhkVJp 3uYOyUb/vie w?usp=share _link	https://drive.googl e.com/file/d/1LE_ QNAJ8QjpOp- SxYw9RwXY5Tal 6cfyY/view?usp=s hare_link	oogle.com/file/ d/1fVkwocwU A2SdRoZ- 1XW_X8FKwjj ZKAXW/view? usp=share_lin k	ers/1- QUd85BSr oL8 NNn5I nqhgQGB7 kZbMMp?u sp=share_li nk





		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 Grid Utilizando o atributo border Fazendo melhorias	(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou	(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 fonêmence de poturação		Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação				https://drive
	no site	soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos. (EMIFCG11) Utilizar	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	sociedade. Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.g oogle.com/file/ d/1WH0XQ4a hkfxi71m6Ugd pKpJxxzvHx- Je/view?usp= share_link	https://drive.googl e.com/file/d/1AbP OMwe55n_D3JDL PhOzKqHArqByG pxQ/view?usp=sh are_link	https://drive.g oogle.com/file/ d/1xdf2iCxTZ EyMHqdrJEM c53Poq6EWM GqE/view?usp =share_link	.google.co m/drive/fold ers/1GvtPX g7Jtlw9gra GgQh7hsR Bq8CaUsD ?usp=shar e_link





						1		
	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.						
Alterando as Investigação fontes do científica site	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas	Reconhecer as páginas web como ferramentas de difusão de ideias,	Tecnologias Digitais da Informação e	27			
Processos Criativos	resultantes de investigações científicas para criar ou propor	(bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis,	solução de problemas e como meios para facilitar a vida	Comunicação. Portotipagem	40			
12 Empreendedoris mo	(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens,	informações sobre a contribuição da Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica,	cotidiana, identificando possíveis impactos da tecnologia na sociedade.	Linguagem de marcação HTML.	https://drive.g oogle.com/file/ d/1xgMEYAQ	https://drive.googl e.com/file/d/1V17	https://drive.g oogle.com/file/ d/1ZeLgh2eM	https://drive .google.co m/drive/fold ers/1_FK07 TCS_FGX
	mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que	social, profissional, cultural, de processos tecnológicos, identificando os diversos pontos de vista /e posicionando-se	Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e	Linguagem de estilização CSS.	EZUCPoQZdU PICHq0s8q- U4TId/view?u sp=share_link	A0qi6Ab4 IPhGZ QBxp-EhLhKIMG- O/view?usp=shar e_link	viHZYnmvCQ FtlNXbBfD1w Sdv/view?usp =share_link	ArpfxIHSRJ V651X5V3 5V?usp=sh are_link





	(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos	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.					
científica Processos Criativos	(EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas	(EMIFMAT03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.)		Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.		2	11	https://drive
		informações sobre a contribuição da	cotidiana, identificando possíveis	Linguagem de marcação HTML.	https://drive.g oogle.com/file/ d/1QETbugat NsmMK4Qr8p tRLnIDs6Yfmo	https://drive.googl e.com/file/d/1ULd VprylOzKg- sp_wgBoxhQavlP bY6S8/view?usp=	https://drive.g oogle.com/file/ d/1D8FqeHPn CsYVR0Tgvn CzQsTW QN HSPbk/view?u	.google.co m/drive/fold ers/18QYY Sut7zuaQq sYJOpLgX pLCbw4D8 252?usp=s
	Investigação científica Processos Criativos Empreendedoris	Investigação científica Processos Criativos Processos Criativos Empreendedoris Mo Científica Científicas Científicas	(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. (EMIFMATO6) 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. Investigação científica informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor Empreendedoris mo (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens,	(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. Marco Possoa Posso	com o cuidado de citar as fontes dos 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.	(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoisos e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com toco, persistência e efetividade. (EMIFMATOS) Propor e testar soluções éticas, criativas e inovadoras para problemas realis, 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 un projeto pessoal ou um empreendimento produtivo. (EMIFMATO3) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, exploratória, exploratória, exploratória, exploratória, estimatazar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, exploratória, exploratória, exploratória, exploratória, estimatos para criar ou propor Empreendedoris mo (EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções para para criar ou propor experimental etc.) em fontes confáveis, informações confúseis, informações e confúseis, informações e confúseis, informações e confúseis, consolveis informações de fenômenos de natureza científica diferentes liquagens, de diferentes liquagens, de fenômenos de natureza científica diferentes liquagens.	CEMIFCG11) Utilizar sestratégias de planejamento, organização e emprenedidorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, para realizar projetos para realizar projetos para realizar projetos para realizar projetos personales produtivos com loco, persistência e efetividade. CEMIFMAT09) Propor e testar soluções eticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reals, considerando a aplicação dos conhecimentos matemáticos associados ao dominio de operações e relações matemáticas simbólicas e formais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfentar novas situações. CEMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um emprenedimento produtivo. CEMIFCG03) Utilizar informações, conchecimentos e ideias resultantes de conhecimentos e ideias resultantes de conhecimentos e acturdos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, informações contribuição da dicins, propostas, obras ou de campo, experimental etc.) Matemática na explicação de defusão de idetace, plane problemas en contribuição da dicins, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes inigagens, econfile/dif/ULd. Matemática na explicação de fenômenos de natureza elemtifica, elentifica, elentifica, elentifica, elentifica, elentifica diferentes linguagens, es os expossoa elentifica plane de mode a desenvolver um projeto pessoal ou um emprenedimento produtivo. Reconhecer as páginas web como leframentas de futisa de dicinsão de idetinas de informação e cominidado possíveis informações, come nois para facilitar a defusão de ideade. Portotipagem https://drive.g. oogles.com/file/d/1U.d. Not/OZAG2 Seu pesquisas para entente no come para para para problemas en contribuição da desenvolver um projeto pessoal ou um emprenedimento produtivo. Portotipagem https://drive.g. oogles.com/file/d/1U.d. Not/OZAG2 Seu pesquisas para entente no come para para para problemas en contribuição da desenvolver um projeto pessoal ou um emprenedimento	CEMIFCC31) Utilizar stratégias de planejamento, organização de produtivos com tomatas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, pessoais e produtivos com toco, persistência e efetividade. Processos des produtivos com toco, persistência e efetividade. Processos des composition de poprações a relações matemáticos associados ao domínio de operações a relações matemáticas para enfentar novas situações. (EMIFCG03) Utilizar informações, conhecimentos recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um emprendimento produtivo. Processos científica para desenvolver um projeto pessoal ou um emprendimentos e ideias processos investigações científicas para científica desenvolver um projeto pessoal ou um emprendimentos e ideias processos ou soluções para problemas. (EMIFCG09) Ditundir novas informações, confides para cierar ou propor Emprendiedois de investigações científicas para cierar ou propor elementos e ideias processos soluções por meio de diseas processos ou deseas por poblemas de ferómenos de natureza diferentes linguagens, elemífica, capitação de ferómenos de natureza diferentes linguagens, elemífica, capitação de ferómenos de natureza direntes linguagens, elemífica, capitação de ferómenos de natureza direntes de ferómenos de natureza direntes linguagens. Processos capitação de ferómenos de natureza direntes linguagens, estategias para cententa conclusões com deferentes linguagens, estatategias para cententa conclusões com deferentes linguagens. Processos capitações de ferómenos de natureza direntes le processos capitações de ferómenos de natureza direntes le processos capitações de ferómenos de natureza direntes le processos capitações





		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.	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	planejamento e organização para a criação de um site estático.	estilização CSS.				
Trabalha	ndo Investigação	(EMIECGOS) Litilizar	empreendimento produtivo.	Paconhacer as páginas	Tecnologias Digitais		7.7		
Trabalha com alinhame s	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.	191		https://drive.g	https://drive
14	Criativos Empreendedoris mo	investigações científicas para criar ou propor soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas	de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre a contribuição da	como meios para facilitar a vida cotidiana, identificando possíveis	Portotipagem Linguagem de	https://drive.g oogle.com/file/ d/171XetIVyb 7tbszoNtaGXy	https://drive.googl e.com/file/d/1zWE V2Ushhmx6mQs OuVdGLqugzOvU	oogle.com/file/ d/1N5WpYhP bDysU - keFh6luFfC-	m/drive/fold ers/1x2pSX XYo9moJH THh3oF15
		ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas,	Matemática na explicação de fenômenos de natureza científica, social, profissional, cultural,	impactos da tecnologia na sociedade. Conhecer elementos das	marcação HTML. Linguagem de	OK8ItqUZWeH /view?usp=sh are_link	bx- p/view?usp=share link	zk3lTol/view? usp=share_lin k	wlD0Rjgegr 4?usp=shar e_link





			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.	utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	estilização CSS.				
15	Construindo uma nova section	mo	(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	vida cotidiana, identificando possíveis	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Portotipagem Linguagem de marcação HTML.	https://drive.g oogle.com/file/ d/1TpeuzDaie ABQQCPbfFjz g- LqHQYpu972/ view?usp=sha re_link	https://drive.googl e.com/file/d/1lPdu ELoafB 60Cb3K1 bLJV0eYCcO7at-/view?usp=share link	https://drive.g oogle.com/file/ d/1Qbsww2o5 LR3XYxkbU5 FnVCzLiOCY pCCc/view?us p=share_link	https://drive .google.co m/drive/fold ers/10p1S G88eTL4h DjoBMIRS Vds4YjNfN kVp?usp=s hare_link





	1	1	1			1		
			Conhecer elementos das linguagens HTML e CSS e utilizar estratégias de planejamento e organização para a criação de um site estático.	Linguagem de estilização CSS.				
Reutilizando Investigação	(EMIFCG03) Utilizar	(EMIFMAT03) Selecionar e	Reconhecer as páginas	Tecnologias Digitais	hara e H. I. I		In the an H. I. I.	https://drive
estilos científica 16 Processos Criativos	informações, conhecimentos e ideias resultantes de investigações científicas para criar ou propor	sistematizar, com base em estudos e/ ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis,	web como ferramentas de difusão de ideias, solução de problemas e como meios para facilitar a vida	da Informação e Comunicação. Portotipagem	https://drive.g oogle.com/file/ d/1uM6ack6c WDgy1C3yyC Irwgu_UARs5 547/view?usp	https://drive.googl e.com/file/d/1Tod YAAdcEQ- xC9h4mCXWzD1 0yp_N0bfr/view?u	https://drive.g oogle.com/file/ d/1gyLWXGB w_zNjeh0tXG ev2xzYHFxgk RFi/view?usp	.google.co m/drive/fold ers/1wwRE xSU3num3 LM b9Cy2
11/10/11/11/11/14	soluções para problemas. (EMIFCG06) Difundir novas	informações sobre a contribuição da	cotidiana, identificando possíveis	Linguagem de	=share_link	sp=share_link	=share_link	gtHdsZtml0 5-





	Emmo		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,	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. (EMIFMATO6) 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
end	lo e cier zando o box Pro	ntífica cessos ativos	(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.	https://drive.g oogle.com/file/ d/1YwTfr_Np U3Vp0JdGzS wmuhkpEzMO	https://drive.googl e.com/file/d/1XZ6 A1uBGShRLWAr0 amIENoYotIFsmh	https://drive.g oogle.com/file/ d/1ilxZS- 6aLo4ptQvys Vu99CPxBbft	https://drive .google.co m/drive/fold ers/1MOVo xujYjN3vn7 f0Loczuc 4





	1	1 . ~	1., ~	I		1 0 1: 0	1 v// : 0 :	000/: 6	
		soluções para problemas.	informações	cotidiana, identificando		eqGq/view?us	gX/view?usp=shar	n8PQ/view?us	oHcow8Bv
	mo	(EMIFCG06) Difundir novas	sobre a contribuição da	possíveis	Linguagem de	p=share_link	e_link	p=share_link	?usp=share
		ideias, propostas, obras ou			marcação				_link
		soluções por meio de	fenômenos de natureza	sociedade.	HTML.				
		diferentes linguagens,	científica,		3/10/10/10	70			720
		mídias e plataformas,	social, profissional, cultural,	Conhecer elementos das	Linguagem de				
		analógicas e digitais, com	de processos tecnológicos,	linguagens HTML e CSS e	estilização				
		confiança e	identificando os diversos	utilizar estratégias de	CSS.			A 6 1	
		coragem, assegurando que	pontos	planejamento e	333.				
		alcancem os interlocutores	de vista /e posicionando-se	organização para a criação					
		pretendidos.		de um site estático.					
			mediante argumentação,	de um site estatico.					
		(EMIFCG11) Utilizar	com o cuidado de citar as						
		estratégias de	fontes						
		planejamento, organização	dos recursos utilizados na			1 1 1			
		e empreendedorismo	pesquisa e buscando	W. C.					
		para estabelecer e adaptar	apresentar conclusões com						
		metas, identificar caminhos,	o uso de						
		mobilizar apoios e recursos,	diferentes mídias.						
		para realizar projetos	(EMIFMAT06) Propor e	20					
		pessoais e produtivos com	testar soluções éticas,						
		foco, persistência e	estéticas, criativas e						m
		efetividade.	inovadoras				1977 19 11 11		
		Cictividade.	para problemas reais,						
			considerando a aplicação				7 / /		
								- 47	
			dos conhecimentos			40			
			matemáticos					2 - 1	
			associados ao domínio de						
			operações e relações						
			matemáticas simbólicas e						
			formais, de						
			modo a desenvolver novas				900		
			abordagens e estratégias						
			para enfrentar novas				The state of the s	100	
			situações.				20.2		
			(EMIFMAT11) Selecionar e						
			mobilizar intencionalmente						
			conhecimentos e recursos						
				y.					
The same of the sa			da Matemática para						
A STATE OF THE PARTY OF THE PAR			desenvolver um projeto						
State of the state		100	pessoal ou um						
1610 11 1	The same of the sa		empreendimento produtivo.				(4)		
Utilizando o		(EMIFCG03) Utilizar	(EMIFMAT03) Selecionar e	Reconhecer as páginas	Tecnologias Digitais	https://drive.g	https://drive.googl	https://drive.g	https://drive
18 flexbox	científica	informações,	sistematizar, com base em	web como ferramentas	da	oogle.com/file/	e.com/file/d/1cnFi	oogle.com/file/	.google.co
1119 1111111111111111111111111111111111	1000000	conhecimentos e ideias	estudos e/ ou pesquisas	de difusão de ideias,	Informação e	d/1UB0PhGP	cr1DBn8NZRHZA	d/1ywuQUG-	m/drive/fold
9 1 9 1 1 1 1 1 1 1 1	Processos	resultantes de	(bibliográfica, exploratória,	solução de problemas e	Comunicação.	eSeco4UJpbv	oQArpFQi3cjqxjw/	yTvMvOhyRM	ers/1E1ctiV





	Empreendedoris mo	(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,	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	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.	p=share_link	=share link	xbTgQhxle gNcwyn?us p=share_lin k
14200			situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.					
7/1/1/2006		The state of the s						





(footer)		conhecimentos e ideias	estudos e/ ou pesquisas	de difusão de ideias,	Informação e	d/1-	=	d/138_Set2SR	m/drive/fold
` '	Processos	resultantes de	(bibliográfica, exploratória,	solução de problemas e	Comunicação.	L4aXVEiR9LV	GdgWy8YowgWd	tk4l27Asdhr9e	ers/1wJX1i
Compreend	Criativos	investigações científicas		como meios para facilitar a		iZfaGhyKXHv	a7ZCy653zR9TW	4QbvoiPgf1/vi	w9m-
endo e		para criar ou propor	em fontes confiáveis,	vida	Portotipagem	30MT6FOLf/vi	0z6/view?usp=sha	ew?usp=shar	H9jj3zJFrw
		soluções para problemas.	informações	cotidiana, identificando		ew?usp=shar	re_link	e_link	5WeUBtoti
pseudo-	mo		sobre a contribuição da	possíveis	Linguagem de	e_link			sF9k?usp=
classes		ideias, propostas, obras ou	Matemática na explicação de		marcação				share_link
o.acccc		soluções por meio de	fenômenos de natureza	sociedade.	HTML.			A 6 1	<u> </u>
		diferentes linguagens,	científica,	000.00000					
		mídias e plataformas,	social, profissional, cultural,	Conhecer elementos das	Linguagem de				
		analógicas e digitais, com	de processos tecnológicos,	linguagens HTML e CSS e	estilização				
		confiança e	identificando os diversos	utilizar estratégias de	CSS.				
		coragem, assegurando que	pontos	planejamento e	000.		2 THE		
		alcancem os interlocutores	de vista /e posicionando-se	organização para a criação					
		pretendidos.	mediante argumentação,	de um site estático.					
		(EMIFCG11) Utilizar	com o cuidado de citar as	de diff site estation.					
		estratégias de	fontes		1 1				
		planejamento, organização	dos recursos utilizados na		- W-				
		e empreendedorismo	pesquisa e buscando	-2					
		para estabelecer e adaptar	apresentar conclusões com						
			o uso de	100		- 9	1		
			diferentes mídias.				97.3		
			(EMIFMAT06) Propor e						
		para realizar projetos			12 Co. 12		7 7		
		pessoais e produtivos com foco, persistência e	testar soluções éticas, estéticas, criativas e						
		efetividade.				40		200	
		eletividade.	inovadoras						
		2 22 2	para problemas reais,					/ - 1 - 2	
			considerando a aplicação	9					
			dos conhecimentos				30 J		
			matemáticos		7,411				
			associados ao domínio de				2		
			operações e relações					100	
14.70			matemáticas simbólicas e					100	
			formais, de				6.77		
			modo a desenvolver novas	6.7					
			abordagens e estratégias						
			para enfrentar novas						
			situações.	6					
			(EMIFMAT11) Selecionar e		for back to				
The same of			mobilizar intencionalmente	200					
	The same of the sa		conhecimentos e recursos				//>*		
110 00	The state of the s		da Matemática para	-,27					
132	2011/11/11	Tonas .	desenvolver um projeto						
12 12 12 12		La Company	pessoal ou um						
A Comment of the			empreendimento produtivo.						
		4 1 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1							





	l luii	la	(FMICOCO) LISIS-A	(FNAIFMATOS) Colosiones	Danambanan m	Tanadarias Dinitais				
	Utilizando o		(EMIFCG03) Utilizar	(EMIFMAT03) Selecionar e	Reconhecer as páginas	Tecnologias Digitais				
	GitHub	científica	informações,	sistematizar, com base em	web como ferramentas	da				
		D	conhecimentos e ideias	estudos e/ ou pesquisas	de difusão de ideias,	Informação e				
		Processos	resultantes de	(bibliográfica, exploratória,	solução de problemas e	Comunicação.	- 27 L			
		Criativos	investigações científicas	de campo, experimental etc.)		5:				
	200		para criar ou propor	em fontes confiáveis,	vida	Portotipagem				
			soluções para problemas.	informações	cotidiana, identificando					
		mo	(EMIFCG06) Difundir novas	sobre a contribuição da	possíveis	Linguagem de				
			ideias, propostas, obras ou	Matemática na explicação de		marcação				
			soluções por meio de diferentes linguagens,	fenômenos de natureza científica,	sociedade.	HTML.				
			mídias e plataformas,	social, profissional, cultural,	Conhecer elementos das	Linguagem de				
			analógicas e digitais, com	de processos tecnológicos,	linguagens HTML e CSS e	estilização				
			confiança e	identificando os diversos	utilizar estratégias de	CSS.				
			coragem, assegurando que	pontos	planejamento e					
			alcancem os interlocutores	de vista /e posicionando-se	organização para a criação					
			pretendidos.	mediante argumentação,	de um site estático.					
			(EMIFCG11) Utilizar	com o cuidado de citar as				7		
			estratégias de	fontes	90					
			planejamento, organização	dos recursos utilizados na						
	1.291		e empreendedorismo	pesquisa e buscando						
			para estabelecer e adaptar	apresentar conclusões com				7/- 1		
20			metas, identificar caminhos,	o uso de						
			mobilizar apoios e recursos,	diferentes mídias.		2		/ /		
			para realizar projetos	(EMIFMAT06) Propor e			1 1 TO 1			
			pessoais e produtivos com	testar soluções éticas,			82 5/5			
			foco, persistência e	estéticas, criativas e			U 27 62 12			
			efetividade.	inovadoras						
				para problemas reais,	. 2					
				considerando a aplicação			100			
				dos conhecimentos						
				matemáticos						
				associados ao domínio de						
				operações e relações				3/4.2		
		111111111111111111111111111111111111111		matemáticas simbólicas e						https://drive
				formais, de						.google.co
				modo a desenvolver novas						m/drive/fold
				abordagens e estratégias			https://drive.g		https://drive.g	ers/1IUER
The same of				para enfrentar novas	J. 1			https://drive.googl	oogle.com/file/	D3XHW8L
111	The same of			situações.			d/1w7p\/T\/\uk	e.com/file/d/1ZtEo	d/1QwJa48Ur	EUvSz7Yp
111	17 8 1000		100	(EMIFMAT11) Selecionar e			3S5U44P_rzQ		k5XGAQmQN	VeS-xUU8-
4555	110 31	The same of the sa		mobilizar intencionalmente	97		ho8zWvinto87	6a Kp428do-	9faZVuNf2iAs	LQr-
MAG	The proof of			conhecimentos e recursos	2		W/view?usp=s	p5ei/view?usp=sh	11e/view?usp	?usp=share
11111	01111	10 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	111111111111111111111111111111111111111	da Matemática para			hare link	are link	=share link	/usp=snare link
147.	18 1 1 15	(49) (49) (49)	11 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	desenvolver um projeto			Hale_IIIK	aic_IIIIK	=SHATE_IIIK	_IIIIK
			the state of the s	accontrol and projeto						





				pessoal ou um empreendimento produtivo.	3 3/	77		1,12		
21	Utilizando o GitHub	Investigação científica Processos Criativos Empreendedoris mo	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,		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.g oogle.com/file/ d/1uRBwzbzo m10r3b1Y8B FTSvqCQKbF gFd5/view?us p=share_link	https://drive.googl e.com/file/d/JP_o jZlutWx9tzsFWC0 n7vm3VgTv3IWZ/ view?usp=share_li nk	https://drive.g oogle.com/file/ d/1KROckUvB yan- dlEHvJufUtvn Oo65Yasl/vie w?usp=share link	https://drive .google.co / m/drive/fold ders/1p34TU civi_ZBfpn9 U82y8rabT FyRrAyV?u sp=share_li nk





			da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.			91			
Utilizan GitHub Pages	científica Processos Criativos	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.g oogle.com/file/ d/1- OnUlax4kTO C96AD- Jg3pJZTsf7ka Ote/view?usp= share_link	https://drive.googl e.com/file/d/12c- O3Nj O211FjEZh BeBxD7y4ClzaGA w/view?usp=share link	https://drive.g oogle.com/file/ d/1Jicrc3F6bz ZXSqlwdW6Y DGETyzlS63f P/view?usp=s hare_link	https://drive .google.co m/drive/fold / ers/1ydoAa QgFbLpN8 3Fm5h2- TYJkqlUga cu?usp=sh are_link





				mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
23	Fazendo deploy na Vercel	Empreendedoris mo	(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.g oogle.com/file/ d/1zQ2tEu6M 4A1hCpI4Y6tL tlAUvNXov5W s/view?usp=s hare_link	https://drive.googl e.com/file/d/16mL w06SaeyfwAqtZllq k45CKz- W5GK6Z/view?us p=share_link	https://drive.g oogle.com/file/ d/1WcmstYhV iCJBdlnu8uIS V- D90hIRQcU7/ view?usp=sha re_link	https://drive .google.co m/drive/fold ers/10es0Z dull5tOO2v RRs62bwX 8XwcyecrO ?usp=share link





			situações. (EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.						
Utilizan VSCodi Web	científica Processos Criativos	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.		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.	Portotipagem Linguagem de marcação HTML. Linguagem de estilização CSS.	https://drive.g oogle.com/file/ d/1MbI5Monf CKD5Wd8zOy t0JQyDckhkX Um9/view?us p=share_link	https://drive.googl e.com/file/d/1wqlN W9AXvLkcoLJKw 2u7ze9uuVCQWlt k/view?usp=share link	https://drive.g oogle.com/file/ d/1f0Eh- p34LLIFRGZt 30eeuSaElvb ghz3J/view?u sp=share_link	https://drive .google.co m/drive/fold ers/1_aNQ d6rnu- ay2l65lMW ZWbQevljH Whay?usp =share_link





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.	







