

ATIVIDADES PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES DE EXTENSÃO I TECNOLOGIA- APIEXT- I

**CURSOS: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS E REDES DE
COMPUTADORES- CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO, ENGENHARIA DA
COMPUTAÇÃO,**

TEMA: TECNOLOGIA E SOCIEDADE

O projeto visa capacitar a sociedade em tecnologia, promovendo a criação de ferramentas tecnológicas, consultorias, palestras, oficinas ou minicursos nas áreas de informática básica, redes sociais, criação de sites e segurança.

Docente: será responsável pela orientação dos projetos desenvolvidos pelos alunos, orientar durante os assessoramentos, corrigir e orientar sobre a confecção do projeto, corrigir e orientar sobre a entrega dos relatórios e seus respectivos indicadores.

Alunos: devem desenvolver projetos visando a capacitação da sociedade em tecnologia.

Benefícios a sociedade: consultoria e oficinas trarão capacitação na temática de informática básica, redes sociais, criação de sites e segurança; desenvolvimento de ferramentas tecnológicas.

Local: Comunidades.

Objetivo Principal

Desenvolver, de forma lúdica e interdisciplinar, a consciência financeira de crianças e jovens, promovendo a compreensão do valor do dinheiro, da importância do planejamento, e da tomada de decisões responsáveis, conectando o conteúdo à realidade cotidiana.

Objetivos Secundários

1. Compreender o valor do dinheiro e sua história

- **Disciplinas envolvidas:** História, Matemática
 - **Aprendizados esperados:**
 - Identificar moedas e cédulas brasileiras e seus valores.
 - Entender o surgimento do dinheiro como evolução do escambo e sua importância nas trocas sociais.
 - **Atividade exemplo:** Missão de viagem no tempo para ajudar comerciantes da antiguidade a entenderem como o dinheiro pode facilitar as trocas.
-

2. Desenvolver habilidades de planejamento e orçamento pessoal

- **Disciplinas envolvidas:** Matemática, Lógica, Artes
 - **Aprendizados esperados:**
 - Realizar operações matemáticas básicas para controlar gastos e rendimentos fictícios.
 - Criar orçamentos simples com base em desejos e necessidades.
 - Planejar objetivos e visualizar metas através da arte (como desenhar um sonho e criar um plano para alcançá-lo).
 - **Atividade exemplo:** Montar o orçamento de uma “viagem dos sonhos” escolhendo entre opções, comparando preços e guardando moedas virtuais.
-

3. Entender o conceito de investimento e a diferença entre desejo e necessidade

- **Disciplinas envolvidas:** Biologia, Sociologia, Psicologia
- **Aprendizados esperados:**
 - Diferenciar necessidades básicas de desejos supérfluos.
 - Compreender a lógica do investimento de forma metafórica: cuidar de algo no presente para colher no futuro.
 - Desenvolver o autocontrole e a paciência financeira.
- **Atividade exemplo:** Criar um "jardim financeiro virtual" onde a criança planta sementes (moedas), rega com boas escolhas e vê crescer seu “dinheiro-árvore” ao longo do tempo.