**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.