

MOSTRA CULTURAL

mundos que criamos



**DA IMAGINAÇÃO HUMANA
À INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**





mundos que criamos



ENSINO INFANTIL (1 e 2) Sala 18

HISTÓRIAS QUE INVENTAMOS (1)

Atividade: Produção de livros ilustrados com histórias inventadas.

Como: Exposição + contação de histórias pelos alunos em roda.

UNESCO: Incentivo à autonomia e imaginação como base da aprendizagem.

MUNDOS DE FANTASIA (2)

Atividade: Maquete coletiva de um “mundo dos sonhos”.

Como: As crianças explicam suas criações para os visitantes.

UNESCO: A tecnologia só faz sentido se conecta pessoas; aqui, o foco é a criação coletiva.

1º ANO 1º ano A - Sala 13; 1º ano B - Sala 14; 1º ano C - Sala 15

O MUNDO QUE EU INVENTO

Atividade: Desenhos de planetas inventados pelas crianças.

Como: Exposição em painéis + áudio dos alunos explicando.

UNESCO: A tecnologia apoia a expressão, mas o protagonismo é do aluno.

2º ANO Sala 19

MUSEU DE CRIATURAS INVENTADAS

Atividade: Criação de personagens ou criaturas fantásticas e suas histórias.

Conexão UNESCO: A tecnologia e recursos digitais apoiam a apresentação, mas a criação e a imaginação são totalmente humanas, promovendo autonomia e bem-estar.





mundos que criamos



3º ANO

Sala 01

INVENÇÕES COM COISAS SIMPLES

Atividade: Protótipos com recicláveis.

Como: Apresentação prática dos alunos.

UNESCO: A criatividade humana é a base da tecnologia.



4º ANO

Laboratório Científico

A IMAGINAÇÃO NA CIÊNCIA

Atividade: Experimentos científicos (vulcão, foguete, filtros).

Como: Oficinas interativas conduzidas pelos alunos.

UNESCO: O professor orienta, mas o aluno exerce autonomia na aprendizagem.



5º ANO

Sala 20

DE LEONARDO DA VINCI À ROBÓTICA

Atividade: Linha do tempo de invenções + montagem de pequenos robôs.

Como: Espaço interativo para visitantes testarem os robôs.

UNESCO: A robótica apoia o aprendizado, não substitui a criatividade.



6º ANO A e B

Sala 04

MITOS QUE INSPIRARAM A CIÊNCIA

Atividade: Dramatizações de mitos que geram ideias científicas.

Como: Teatro breve + roda de conversa.

UNESCO: Imaginação como motor do conhecimento humano.





mundos que criamos



7º ANO Sala 06

CIDADES QUE IMAGINAMOS

Atividade: Maquetes de cidades inteligentes e sustentáveis.
Como: Explicações guiadas sobre como a tecnologia apoia o bem-estar.
UNESCO: Tecnologia voltada ao bem comum e qualidade de vida.

8º ANO Sala 02

O PODER DA CRIATIVIDADE HUMANA

Atividade: Galeria de artes (poesias, músicas, pinturas).
Como: Instalação interativa + QR Codes com narrações.
UNESCO: IA pode ampliar a divulgação, mas a criação é do estudante.

9º ANO Sala 11

LINHA DO TEMPO DA TECNOLOGIA

Atividade: Painéis interativos (do fogo à IA).
Como: QR Codes levam a vídeos explicativos criados pelos alunos.
UNESCO: O recurso digital apoia a autonomia e protagonismo do estudante.

ENSINO MÉDIO - 1ª SÉRIE Sala 09

A IA NO NOSSO DIA A DIA

Atividade: Podcasts, cartazes digitais e infográficos sobre IA na saúde, educação e lazer.
Como: Espaço com QR Codes para ouvir os áudios.
UNESCO: A IA apoia a vida cotidiana, mas não substitui relações humanas.





mundos que criamos



ENSINO MÉDIO - 2ª SÉRIE Biblioteca

ÉTICA E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Atividade: Debates encenados: “IA: vilã ou aliada?”.
Como: Plateia participa votando após cada debate.
UNESCO: Tecnologia precisa estar a serviço da humanidade.

ENSINO MÉDIO - 3ª SÉRIE Sala 08

HUMANIDADE 2050

Atividade: Curtas, crônicas futuristas, painéis reflexivos.
Como: Exibição em espaço tipo cine escolar.
UNESCO: Imaginar um futuro em que a IA apoia, mas não substitui professores nem estudantes.

JOPABILÍNGUE Sala 03

EIXO CONCEITUAL

- Conexão Global: A língua inglesa e a tecnologia como pontes entre as pessoas.
- Exploração de Mídias: Utilizar ferramentas digitais para apresentar os projetos dos nossos alunos e para conectar ideias globalmente.

Possíveis Formatos para Apresentação

- * Galeria Digital
- * QR Codes que direcionam para as produções dos alunos
- * Podcasts
- * Mini-festival de curtas-metragens
- * Criações baseadas em Inteligência Artificial

