

TECNOLOGIA QUÂNTICA E A REALIDADE VIRTUAL

ODS 9

Angelina Lopes Quirino da Silva (Escola Jardim das Nações)
Davi Ruiz Teixeira (Escola Jardim das Nações)
Enzo Ferreira Botossi (Escola Jardim das Nações)
Fernando Henrique Machado de Castro (Escola Jardim das Nações)
Isadora Paiva Gomes (Escola Jardim das Nações)
Júlia Manente Squinzare de Moura Magalhães Silva (Escola Jardim das Nações)
Lucca Mattos de Castro (Escola Jardim das Nações)
Sabrina Helena Sirio dos Santos (Escola Jardim das Nações)

O cruzamento desses dois campos, a tecnologia quântica e a realidade virtual, oferece uma perspectiva fascinante e inovadora para superar as barreiras existentes. A aplicação da computação quântica pode, por exemplo, permitir a criação de mundos virtuais com simulações físicas e comportamentais de complexidade inigualável, algo que os computadores clássicos não conseguem processar de forma eficiente. Ao invés de usar algoritmos aproximados, a revolução quântica poderia simular interações em tempo real com um nível de precisão molecular ou até mesmo atômico, proporcionando uma experiência imersiva que transcende a percepção atual de realismo. O projeto tem como objetivo principal demonstrar o impacto e as mudanças que a tecnologia quântica trará para o futuro da realidade virtual, com a meta de integrar essa inovação ao dia a dia das pessoas. A atividade tem como objetivo apresentar aos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental uma introdução ao que é a realidade virtual. De forma simples e acessível, será explicado como essa tecnologia funciona, onde ela é usada no dia a dia (como em jogos, educação, medicina, etc.) e por que ela é importante no mundo atual. A intenção é despertar a curiosidade das crianças para o universo da tecnologia, mostrando como a realidade virtual faz parte das inovações do nosso tempo. Espera-se que, no futuro, a integração entre a tecnologia quântica e a realidade virtual promova transformações significativas no cotidiano das pessoas, impactando diversas áreas, tais como o ambiente de trabalho, os jogos eletrônicos, as redes sociais, a segurança da informação, a arquitetura e a medicina.

Palavras-chave: quântica; realidade virtual; mudanças