

victorlA

victorlA: A Assistente Virtual que Representa a Transformação Digital dentro da Escola

A *victorlA* nasce de uma ideia essencial: tornar a informação escolar acessível, rápida e inteligente para todos. Em um mundo em que a tecnologia avança todos os dias, trazer uma assistente virtual personalizada mostra que a educação não precisa ficar parada no tempo. Pelo contrário, ela pode — e deve — acompanhar as necessidades dos estudantes, dos professores e dos coordenadores.

→ O Propósito da victorlA

O principal objetivo da victorlA é facilitar a rotina escolar. Ela não é apenas uma ferramenta de resposta — ela é um apoio educacional completo.

Seu propósito envolve:

- democratizar o acesso ao conhecimento;
- responder dúvidas de qualquer matéria;
- ajudar em pesquisas e estudos;
- organizar informações importantes da escola;

- auxiliar professores em tarefas rápidas;
- servir como ponte entre alunos e coordenação.

A victorIA existe para melhorar a experiência dentro da escola e tornar o ambiente mais conectado e acessível.

→ **Como ela foi construída**

A criação da victorIA envolveu diferentes tecnologias fundamentais.

▪ **VSCode**

O ambiente onde toda a programação foi escrita, editada e testada.

Aqui foram organizadas as funções, fluxos de diálogo e integrações.

▪ **ChatGPT**

Ferramenta responsável pela base de linguagem natural.

É ela que permite que a victorIA entenda perguntas, analise contexto e gere respostas coerentes, educativas e didáticas.

▪ **GroqIA**

API de processamento ultrarrápido, garantindo que a resposta chegue praticamente instantânea ao usuário.

▪ **Banco de dados escolar**

Com informações internas como:

- regras da escola,
- horários,
- documentos,
- orientações acadêmicas,
- listas de conteúdos,
- informações administrativas,
- avisos gerais.

Isso garante que a victorIA fale sobre a escola de forma específica e não genérica.

→ **O que a victorIA é capaz de fazer**

A assistente consegue:

- explicar qualquer assunto acadêmico com clareza;
- dar resumos;
- criar mapas mentais;
- ensinar passo a passo de exercícios;
- reforçar conteúdos;
- responder sobre trabalhos, datas e provas;
- explicar regras escolares;
- enviar mensagens motivacionais para estudantes ansiosos;
- orientar professores em atividades administrativas rápidas;
- compartilhar curiosidades e conhecimentos gerais.

Ela se adapta ao tipo de pergunta e ao perfil da pessoa que está usando.

→ **Diferencial em relação a assistentes como Alexa**

Enquanto a Alexa é universal e generalista, a victorIA é:

- específica,
- escolar,
- personalizada,
- adaptada à realidade da instituição,
- criada por estudantes para estudantes.

É uma assistente com “alma escolar”, entendendo desde um conteúdo de matemática até que horas o portão fecha.

→ **Impacto na comunidade escolar**

A presença da tutoria possibilita:

- mais autonomia ao aluno;
- menos dúvidas acumuladas;
- professores com mais tempo para explicar conteúdos profundos;
- coordenação com comunicação mais eficiente;

- mais tecnologia no cotidiano;
 - maior interesse pela programação entre os estudantes.
-

AdvinhalA

AdvinhalA: A Inteligência Artificial que Descobre Quem Você Está Pensando — Criada Para a Nossa Escola

O *AdvinhalA* é um jogo interativo e extremamente divertido que combina lógica, estatística, IA e criatividade. Ele foi inspirado no famoso jogo “Akinator”, mas totalmente adaptado para uma realidade local: a comunidade da própria escola.

→ **Um jogo criado por estudantes, para estudantes**

A ideia nasceu da curiosidade sobre como uma IA pode “acertar” a pessoa que alguém está pensando. No AdvinhaIA, o jogo é limitado às pessoas da escola — alunos, professores e funcionários — tornando a experiência:

- mais pessoal,
 - mais divertida,
 - mais surpreendente,
 - mais precisa.
-

→ **O funcionamento detalhado**

Quando o jogador pensa em alguém da escola, a IA usa:

- **perguntas estratégicas,**
- **filtragem lógica,**
- **cálculo de probabilidade,**
- **redução de possibilidades.**

Ela vai eliminando ou fortalecendo suspeitas com cada resposta.

Exemplo:

- “A pessoa é aluno?”
- “Ela está no ensino médio?”
- “Usa óculos?”
- “É tímida ou extrovertida?”
- “Participa de projetos?”

Com isso, a IA ajusta probabilidades em seu banco de dados até chegar em uma resposta final.

→ **Parte técnica aprofundada**

▪ **VSCode**

Usado para desenvolver todas as funções do jogo, organizar a lógica das perguntas e integrar com o banco de dados.

▪ **Banco de Dados**

Armazena informações sobre:

- nome da pessoa,
- turma,
- características físicas,
- personalidade,
- projetos participados,
- preferências,
- histórico escolar básico.

Esses dados formam o “cérebro” do jogo.

▪ **Algoritmos de Probabilidade**

A IA não chuta aleatoriamente: ela calcula a probabilidade de cada pessoa com base nas respostas fornecidas.

▪ **Código base de GitHub**

Um desenvolvedor disponibilizou um código semelhante ao Akinator, e vocês adaptaram totalmente para a realidade escolar.

→ **O que o jogador aprende**

O Advinha!A ensina, na prática:

- como inteligência artificial toma decisões,
 - como dados influenciam respostas,
 - como algoritmos conseguem “prever” coisas,
 - como funciona machine learning básico,
 - como programação transforma ideias em realidade.
-

Frases grandes para o cartaz

- *“A cada resposta, a IA se aproxima da verdade — porque o poder dela está na lógica, nos dados e na inteligência.”*
 - *“Uma experiência divertida que mostra como a tecnologia entende o mundo ao nosso redor.”*
-

Eras Computacionais

Eras Computacionais: A Jornada da Humanidade Desde as Primeiras Máquinas Até a Inteligência Artificial Moderna

A história dos computadores é a história da evolução do conhecimento humano. Cada era representa um salto gigante, refletindo a busca por máquinas capazes de ajudar o ser humano a pensar, calcular e resolver problemas complexos.

1ª ERA — Computação Mecânica (Século XVII – XIX)

Essa era marca o início da automação de cálculos.

Grandes inventores começaram a criar máquinas feitas com engrenagens e mecanismos que funcionavam sem eletricidade.

Principais invenções

- **Pascalina** — primeira calculadora mecânica funcional (Blaise Pascal).
- **Máquina Analítica** de Charles Babbage — a ideia do primeiro computador programável.

Importância

- Mostraram que cálculos podiam ser automatizados.

- Plantaram as bases da lógica computacional moderna.
-

2ª ERA — Computação Eletromecânica (Final do século XIX – início do XX)

Máquinas começam a combinar engrenagens com eletricidade.

O uso de **cartões perfurados** revolucionou o armazenamento de dados.

Impacto

Essas máquinas:

- aceleraram censos,
 - automatizaram fábricas,
 - iniciaram o conceito de processamento de dados em massa.
-

3ª ERA — Computação Eletrônica (1940–1970)

Com a chegada dos **tubos a vácuo**, depois os **transistores**, os computadores ficaram muito mais rápidos.

Marcos importantes

- ENIAC — primeiro computador eletrônico de propósito geral.
- Criação da **lógica binária moderna**.
- Início dos primeiros softwares.

4ª ERA — Microprocessadores e PCs (1970–2000)

A miniaturização levou computadores para dentro das casas.

Acontecimentos

- Criação do microprocessador.
- Surgimento da Microsoft e Apple.
- Internet explode mundialmente.
- Início da informática pessoal.

5ª ERA — Inteligência Artificial (2000–atual)

Computadores agora aprendem com dados.

Características

- Machine Learning
- Redes neurais
- Modelos de linguagem
- Reconhecimento de imagem
- Robótica moderna

Essa era está redefinindo profissões, comunicação e tecnologia.

6ª ERA — Computação Quântica (futuro próximo)

A computação quântica supera limites físicos da computação atual.

Computação Quântica

A tecnologia que pode revolucionar o mundo nos próximos anos

A computação quântica é um novo tipo de computação baseada nas leis da física quântica, que estuda partículas microscópicas como elétrons e fótons.

Diferente dos computadores atuais, que usam bits (0 ou 1), os computadores quânticos usam qubits (0 e 1 ao mesmo tempo) através do fenômeno da superposição.

Isso permite que eles realizem cálculos extremamente complexos em uma velocidade que nenhum computador tradicional consegue alcançar.

Principais conceitos:

Superposição: um qubit pode representar várias possibilidades simultaneamente.

Emaranhamento: qubits podem se conectar e compartilhar informações instantaneamente.

Interferência: usada para encontrar soluções mais rápidas e precisas.

Aplicações da Computação Quântica:

Criar medicamentos e vacinas com precisão molecular

Resolver problemas matemáticos gigantes

Aperfeiçoar inteligência artificial

Simular sistemas naturais complexos

Descobrir novos materiais avançados

Resolver problemas de logística em grandes empresas

Tornar criptografia mais segura (ou quebrar criptografias antigas)

Embora ainda esteja em fase de desenvolvimento, a computação quântica já é considerada uma das próximas revoluções tecnológicas que irão mudar tudo.

Futuro — IA + Computação Quântica

Educação, Saúde e Entretenimento reinventados

A combinação entre inteligência artificial e computação quântica representa o próximo salto da humanidade. Essas tecnologias, juntas, podem transformar totalmente diversas áreas, como:

Educação

Professores com assistentes inteligentes para preparar aulas personalizadas

Correção automática de exercícios com explicações detalhadas

Sistemas que entendem o estilo de aprendizado de cada aluno

Aulas em realidade aumentada e imersiva

Saúde

Diagnósticos médicos mais rápidos e precisos

IA que analisa exames instantaneamente

Computação quântica que simula medicamentos perfeitos para cada pessoa

Monitoramento contínuo da saúde por dispositivos inteligentes

Entretenimento

Filmes e jogos totalmente personalizados

Avatares digitais interativos

Realidade virtual ultrarrealista

IA que cria músicas, roteiros, personagens e até mundos inteiros

O futuro será guiado por máquinas extremamente inteligentes, rápidas e capazes de entender o mundo como nunca antes. A junção dessas tecnologias vai

transformar a forma como vivemos e enxergamos o conhecimento.

Turma 3C — Última Feira Cultural

A despedida de uma jornada e o início de outra

A Feira Cultural deste ano tem um significado especial: marca o encerramento da trajetória da turma 3C, que viveu desafios, aprendizados, risadas, projetos e momentos únicos ao longo do terceiro ano.

O grupo se dividiu em equipes para criar projetos incríveis, como VictorIA, AdvinhaIA e Devs 3C, mostrando todo o potencial dessa turma criativa e dedicada.

Este cartaz celebra:

A união da turma

O último ano juntos

A superação dos desafios

Os projetos construídos com esforço

As amizades e memórias criadas

A última feira cultural do ensino médio

Essa é uma despedida, mas também um começo — porque tudo o que foi aprendido aqui será levado para o futuro, para novas conquistas e novas histórias.