

Tecnologias Digitais na Educação e na Saúde Mental (n.1/2023)

Tecnologias Digitais estão presentes em quase tudo que fazemos, impulsionando, inexoravelmente, a dinâmica de nossas vidas e, cada vez de forma mais acelerada. Estas tecnologias trouxeram a humanidade até o que somos e temos hoje, e seu adequado uso tornará exponencial a nossa evolução.

Como as tecnologias digitais estão centradas em inovação, todo novo evento ou ciclo tecnológico causa, e causará sempre, divisão de opiniões, incertezas do inédito, principalmente até o entendimento do que se constitui e o que representa cada novidade.

E por falar em novidade, a do momento é o discutido **ChatGPT**, combatido por uns (Google a frente disto) e comemorado por outros. O tempo e resultados definirão o que ele será, mas não sem antes muita discussão de suas vantagens e desvantagens, que serão sempre correlacionadas a forma de uso e não na sua essência como tecnologia.

O que é, resumidamente, o ChatGPT

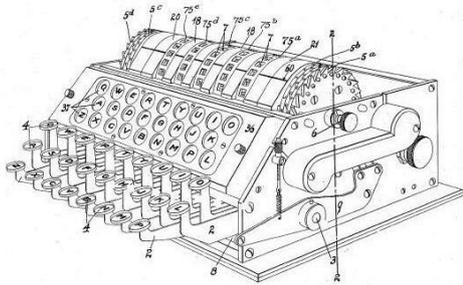
É um recurso computacional digital reconhecido como uma ferramenta de Inteligência Artificial (IA) e uma das mais recentes inovações em tecnologia educacional. É um meio instrucional que pode ser útil efetivamente como ferramenta complementar e de apoio à atividade educacional. Não se pode considerá-lo solução para todos os males como se pensou décadas atrás sobre o Ensino a Distância. Vai depender de como se usa.



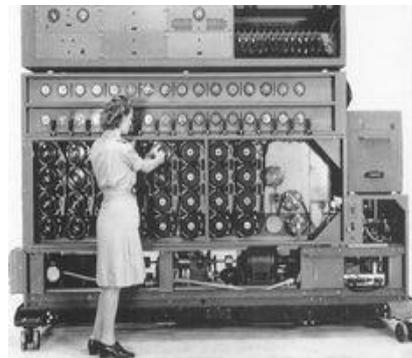
ChatGPT: E o papel dos humanos?
Fonte: Pintrest (Imagens gratuitas)

Quanto à IA, não podemos deixar em branco aqui, comentar como ela é definida e o que significa. É uma tecnologia que permite que os computadores,

durante o processamento das informações, “aprendam” com elas, a partir de padrões pré-definidos, operando de forma análoga à inteligência humana. A Inteligência Artificial não é nenhuma novidade porque seus conceitos já estavam presentes na máquina de Alan Turing (1912-1954) desenvolvida durante a 2ª Guerra Mundial para decifrar, com sucesso em 1940, os códigos usados nas comunicações nazistas gerados pela máquina denominada ENIGMA. Turing era matemático, cientista da computação e criptoanalista (já existia criptografia naquela época). Após altos e baixos que dificultaram sua consolidação nas décadas passadas, a IA é hoje um vetor de extrema utilidade nos processos tecnológicos atuais, sendo vital para a Era do Metaverso que está às nossas portas, embora ainda haja muita estrada a percorrer sobre este tema.



Máquina nazista de codificação
Fonte: Pintrest (Imagens gratuitas)



Máquina decodificadora de Turing
Fonte: Pintrest (Imagens gratuitas)

Tecnologias Digitais na Educação

Tecnologias são e serão sempre “meios” e nunca um “fim em si mesma”. Seja qual for sua relevância, as tecnologias, hoje digitais, tem que estar alinhadas ao processo ensino-aprendizagem e o modelo pedagógico da instituição ou curso. Elas não são maiores do que os objetivos de aprendizagem e devem ser selecionadas e usadas para atender estes objetivos e, nunca subjugar-los.

A Educação evolui com o uso de tecnologias como o Ensino a Distância, faz mais de quatro décadas e foi turbinada com Internet e a pandemia da COVID-19, além do uso de ferramentas de colaboração *on line* que potencializaram o ensino remoto, ferramentas de tradução de idiomas, dentre outras. Todas levaram algum tempo para serem entendidas, aceitas e usadas, não sem uso inadequado, até o amadurecimento. O ChatGPT será útil no campo educacional se usado adequadamente e não suprimir o raciocínio e inteligência humana.

Além disto, no caso brasileiro, não se pode comemorar novas tecnologias digitais se for considerada a qualidade das operações de comunicação, como a

Internet de baixa qualidade (ou a falta dela) nas instituições educacionais. Torna-se ficção ou caso de futuro.

Tecnologias Digitais na Saúde Mental

Especificamente, o ChatGPT não irá contribuir para os processos de diagnóstico e tratamento de transtornos mentais, exceto, lateralmente, na atividade de construção de textos de pesquisas científicas, como uma atividade complementar. A contribuição relevante que as tecnologias digitais proporcionam à Saúde Mental se materializa com outras tecnologias, também não inéditas que são a Realidade Virtual (RV) e a Realidade Aumentada (RA), que favorecem a realização de experiências imersivas e interativas, em ambientes controlados, em vez de intervenções *in vivo*.



Realidade Virtual

Fonte: Pinterest (Imagens gratuitas)

No Brasil, o uso de RV e RA em Saúde Mental ainda é tímido, mas cresce a cada dia, e seu futuro breve é promissor. Na área de Educação sim, muitas instituições universitárias e de saúde utilizam estas tecnologias nos estudos e investigações, porém no campo da Anatomia Humana, não na Saúde Mental.

Educação e Saúde Mental precisam das tecnologias digitais

Finalizando esta breve reflexão, tanto a Educação quanto a Saúde Mental (e mais ainda as duas juntas) precisam das tecnologias digitais para alcançar novos patamares de eficiência, eficácia e efetividade. Isto somente será possível, em mais curto prazo, com os cuidados de observar vantagens e desvantagens de cada uso tecnológico, além do seu custo x benefício, e a análise de seus resultados prometidos.

Lucio Lage Gonçalves
16.03.2023