

Inteligência Artificial, Emoções e os Novos Caminhos da Educação

Por Lucy Mari Tabuti

A rápida evolução da Inteligência Artificial (IA) tem provocado mudanças profundas nas relações entre seres humanos e tecnologias computacionais. O avanço de modelos como o ChatGPT transformou a forma como interagimos com informações, tomamos decisões e nos comunicamos, ampliando o papel da IA em diversos setores, da saúde à arte, da educação ao trabalho.

Neste cenário de crescente automatização e personalização, repensar a formação em Computação torna-se muito além de uma necessidade pedagógica, mas uma exigência ética, cultural e social.

Este artigo propõe uma reflexão crítica sobre os impactos da IA no ensino de Computação e sobre os novos paradigmas que devem guiar a formação de profissionais conscientes, criativos e responsáveis.

A Expansão da IA e seus Desafios Educacionais

A IA deixou de ser um campo exclusivamente técnico para se tornar parte da vida cotidiana. A combinação de alta capacidade computacional, grandes volumes de dados e novas arquiteturas, como o Transformer, impulsionou a criação de sistemas que aprendem, decidem e criam conteúdos com autonomia.

Modelos como o GPT-4, BERT e similares passaram a operar em áreas como atendimento ao cliente, produção midiática e educação, exigindo uma formação computacional capaz de integrar competências técnicas com reflexão crítica sobre suas consequências sociais.

Na saúde, por exemplo, algoritmos de aprendizado profundo já superaram especialistas humanos em tarefas de diagnóstico e previsão de riscos. O uso da IA em contextos clínicos exige que os profissionais de Computação compreendam tanto o funcionamento técnico dos sistemas, quanto as implicações humanas e éticas de suas decisões. Projetar algoritmos para lidar com vidas, angústias e incertezas demanda empatia, responsabilidade e sensibilidade social.

Na educação, a personalização em massa promovida por sistemas adaptativos promete ganhos significativos em aprendizagem. No entanto, também levanta riscos como a homogeneização de experiências, a redução da autonomia docente e o reforço de vieses nos dados.

O ensino de Computação, portanto, deve preparar profissionais para desenhar tecnologias educacionais que respeitem a diversidade e priorizem o aspecto humano do aprendizado, unindo precisão técnica com sensibilidade pedagógica.

No mundo do trabalho, a automação promovida por sistemas inteligentes impactará milhões de empregos. Relatórios internacionais estimam uma reconfiguração drástica das habilidades exigidas, exigindo requalificação acelerada da força de trabalho.

O ensino de Computação deve ir além da programação e incluir debates sobre o papel social da tecnologia, o valor do trabalho e a necessidade de criar sistemas que ampliem capacidades humanas, em vez de substituí-las.

A presença da IA nas interações sociais, por meio de assistentes virtuais que simulam empatia, levanta dilemas sobre autenticidade e manipulação emocional. Esses sistemas são projetados para parecerem humanos, mas operam com finalidades comerciais e algorítmicas.

Assim, formar profissionais capazes de compreender os limites da simulação afetiva torna-se essencial. O design de interfaces “emocionalmente inteligentes” deve considerar muito mais do que a usabilidade, mas também as implicações éticas da representação do afeto.

No campo artístico, a IA tem se tornado coautora de composições musicais, vídeos, narrativas e imagens. Ferramentas como MusicLM, Jukebox e RunwayML desafiam as noções clássicas de autoria e criatividade.

Nesse contexto, o ensino de Computação deve incluir discussões sobre estética, cultura e originalidade, promovendo uma visão crítica sobre os impactos da inteligência algorítmica na produção simbólica e emocional das sociedades.

As tecnologias de animação e estúdios virtuais baseados em IA democratizam a criação audiovisual, mas também colocam em xeque os limites entre autoria humana e automatização.

A formação em Computação precisa incluir conhecimentos em modelagem 3D, redes generativas e visão computacional, mas também estimular a reflexão sobre a expressividade e os significados sociais e culturais das produções mediadas por IA.

Nos games, a IA generativa tem criado mundos interativos, narrativas adaptativas e personagens autônomos. Essa sofisticação narrativa desafia os profissionais da Computação a integrar lógica de programação com design emocional e narrativa interativa.

Ensinar IA para jogos é também ensinar a contar histórias com sensibilidade, respeitando o jogador como sujeito ativo na construção de experiências simbólicas.

No cinema, ferramentas como ScriptBook e LargoAI vêm sendo utilizadas para prever roteiros bem-sucedidos, sugerir elencos e montar cenas com base em dados. A cinematografia guiada por IA exige profissionais capazes de compreender os algoritmos

envolvidos e os aspectos subjetivos e emocionais que definem o impacto artístico de uma obra. O ensino de Computação, nesse campo, deve equilibrar técnica com sensibilidade estética.

Conclusão

A análise dos impactos da Inteligência Artificial em diferentes campos revela a necessidade urgente de um novo modelo educacional em Computação. A centralidade dos algoritmos na vida social, cultural e emocional exige profissionais que saibam construir sistemas eficientes e que compreendam suas consequências.

É preciso formar sujeitos que dialoguem com outras áreas do saber, capazes de atuar com ética, empatia e criatividade.

A educação em Computação deve se tornar um espaço de formação integral, onde se cultivam habilidades técnicas, pensamento crítico e compromisso social. Ensinar Computação, hoje, é também ensinar a cuidar, imaginar e transformar.

Lucy Mari é doutora em Engenharia de Computação, Mestre em Ciência da Computação, Matemática, Técnica em Administração de Empresas, especialista em Soft Skills. É Gestora de Inovação Acadêmica na Faculdade XP Educação.