

Levantamento de artes para práticas educativas sobre vida, morte e legado digital do repositório "DAVI na Escola"

Cássia Maria Nascimento de Lima¹, Cristiano Maciel²

¹Instituto de Ciências Humanas e Sociais - Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) - Cuiabá, MT - Brasil

²Instituto de Computação - Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) - Cuiabá, MT - Brasil

cassia.nasc.lima@gmail.com, cristiano.maciel@ufmt.br

Abstract. *Art is an ally in creating educational practices that foster reflections on life, death, and digital legacy, aiming to reduce taboos surrounding these topics. Therefore, the objective of this article is to analyze the art-related content in the digital repository of the platform "DAVI na Escola," linking Education and Computing. Methodologically, this is a descriptive study with a qualitative approach, using bibliographic research and exploratory web survey as research methods. Although the project is ongoing, the practices developed with the aid of the arts are being tested with students in Basic and Higher Education, proving their potential.*

Resumo. *A arte é uma aliada na criação de práticas educativas para reflexões sobre vida, morte e legado digital, que visam a diminuição dos tabus em torno da temática. Assim sendo, o objetivo deste artigo é analisar os conteúdos sobre artes contidas no repositório digital da plataforma "DAVI na Escola", relacionando Educação e Computação. Em termos metodológicos, este é um estudo descritivo, com abordagem qualitativa, utilizando a pesquisa bibliográfica e o levantamento exploratório na Web como métodos de pesquisa. Ainda que o projeto esteja em andamento, as práticas elaboradas com o auxílio das artes estão sendo testadas com estudantes da Educação Básica e Superior, o que comprova a sua potencialidade.*

1. A arte, morte e educação no ambiente digital

As artes constituem um importante referencial para a vida humana [Ferreira e Barros 2024]. É possível consumir e produzir obras de arte a fim de compreender melhor a realidade e até mesmo transformá-la [Fischer 1987]. Para Correia *et al.* (2023), utilizar manifestações artísticas nas discussões sobre vida, morte e legado digital pode propiciar novas concepções e uma maior abertura ao diálogo de um assunto envolto de tabus. Cabe salientar que o legado digital remete a todas as informações e bens deixados no mundo digital após o falecimento do usuário [Trevisan, Maciel e Bim 2021]. Posto isto, estudar aspectos da finitude humana possibilita uma existência mais consciente, compreendendo que tudo é findo.

O projeto Dados Além da Vida (DAVI)¹, do Instituto de Computação da Universidade Federal de Mato Grosso, tem inserido a arte nas práticas educativas nesta temática e construiu um repositório digital para disponibilizar materiais educacionais

¹ Disponível em: <https://lavi.ic.ufmt.br/davi/>.

em uma plataforma, de modo a conciliar Educação e Computação em um mundo cada vez mais conectado, assim como propõe a Base Nacional Comum Curricular [Brasil 2017]. Além disso, o grupo de pesquisa desenvolve, entre outros, estudos de jogos digitais empáticos, de gerenciadores de legado digital e da legislação sobre o uso dos dados póstumos *online*. Sob esse viés, este trabalho objetiva analisar os conteúdos sobre artes contidas no repositório digital da plataforma “DAVI na Escola”. A pesquisa visa promover reflexões sobre a importância do legado digital dos usuários, motivando-os para tratar do tema do ponto de vista tecnológico e socio educacional [DAVI 2024].

2. Aportes teóricos

Kovács (2005) defende que a morte deixa marcas na vida de todos os seres humanos. Logo, os trabalhadores da saúde e da educação devem estar preparados para lidar com o medo que acompanha a sociedade atual. Ademais, o setor educacional apresenta um modelo tecnicista, no qual há um enfoque nos resultados de produtividade, causando uma tendência de evitar os aspectos subjetivos dos jovens [Fronza *et al.* 2015].

Nascimento (2021) cita que a racionalização moderna é um dos grandes entraves para encarar o sofrimento e a morte. Tal racionalidade exclui a integralidade das ciências e dos indivíduos, enclausurando-os em estereótipos e limitações incapazes de suprir a complexidade da vida [Morin 2007]. Nessa ótica, Leal (2023) levanta a finitude como um potencial formativo das discussões escolares, propondo uma educação integral. Lima, Trevisan e Maciel (2023) complementam que as reflexões sobre vida, morte e tecnologia podem ocorrer por meio da elaboração de oficinas com o uso de artes que retratam a finitude. Isto presume, entre outras demandas, a necessidade de criar meios de disponibilização gratuita de recursos educacionais sobre o tema.

Paralelamente à menção de Morin (2007) sobre a segregação do conhecimento, o setor tecnológico tem trabalhado para a integração de aspectos dicotômicos, como físico e virtual, vida e morte, e legado material e digital. Lopes, Maciel e Pereira (2014) apontam que tal conjuntura resulta na transferência dos ritos fúnebres para o ambiente digital, refletindo-se nas produções da área de Interação Humano-Computador (IHC), por meio da projeção de memoriais digitais e da gestão dos dados póstumos. Essa discussão também orienta a criação de jogos empáticos e IHC [Galvão *et al.* 2023], assim como de sistemas como a plataforma “DAVI na Escola”.

3. Metodologia

O artigo é de cunho descritivo [Gil 2008], com abordagem qualitativa utilizando-se do método da pesquisa bibliográfica e do levantamento exploratório na Web. A respeito da pesquisa bibliográfica, foram consultados artigos científicos que relacionam morte, educação, arte e tecnologia. Para os levantamentos exploratórios na Web [Lowe e Pressman 2009], foi realizada uma busca ampla por todos os tipos de arte que retratam a morte, principalmente por meio de museus digitais, plataformas com enfoque artístico e projetos que discutem sobre a morte nas redes sociais.

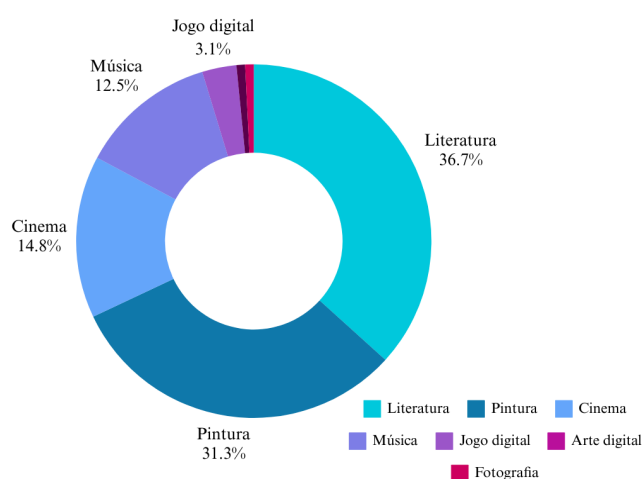
O processo de estruturação da plataforma demandou conhecimentos sobre os requisitos funcionais e não funcionais de software (Sommerville 2007), feito por um time interdisciplinar. Partindo dos princípios da Engenharia Web, considerou-se ainda o levantamento de requisitos de conteúdo [Lowe e Pressman 2009] para a construção dos recursos educacionais e do repositório digital. Em uma pesquisa anterior, um questionário do *Google Forms* foi aplicado pelo projeto DAVI em 2023 e contou com a

participação de 143 pessoas, analisando seus hábitos de consumo *online* e seus interesses referentes à vida e morte [Lima, Trevisan e Maciel 2023], de modo a elaborar soluções possíveis segundo as necessidades dos usuários. Nesta pesquisa, o foco recai sobre os conteúdos do repositório de dados, obtidos a partir dos levantamentos exploratórios, conforme apresentado a seguir.

3. Resultados

O levantamento de artes sobre morte tem o intuito de contribuir para as práticas educativas que discutem vida, morte e legado digital. Construído em 2022, o levantamento identificou 124 obras, categorizadas nos seguintes tipos: literatura, cinema, música, pintura, jogo digital, arte digital e fotografia.

Gráfico 1. Percentual dos tipos de obras dos levantamentos sobre artes



O Gráfico 1 demonstra a prevalência das artes clássicas, como literatura (36,7%), pintura (31,3%), cinema (14,8%) e música (12,5%), em detrimento dos jogos digitais (3,1%), arte digital (0,8%) e fotografia (0,8%), que são tipos artísticos oriundos do advento das tecnologias na contemporaneidade. Ao considerar que o levantamento e sua inserção no repositório da plataforma “DAVI na Escola” podem proporcionar visibilidade aos novos artistas da era digital, sendo essa diferença um potencial a ser explorado. Isso expõe uma perspectiva mais intercultural e democrática sobre vida e morte, pois mais pessoas têm acesso à internet do que aos museus e bibliotecas físicas.

Também há especificações sobre o autor, ano de realização, país, domínio público ou privado, objetivo na visão autoral, aplicação na pesquisa e *link* de acesso, caso esteja em domínio público. A Tabela 1 apresenta um exemplo com os metadados e as instâncias de uma das obras.

Tabela 1. Exemplo retirado do levantamento

Obra	Livro “As intermitências da morte”
Autor	José Saramago
Tipo	Literatura
Ano	2005

País	Portugal
Domínio	Privado
Objetivo na visão autoral	Questionar os leitores sobre a importância da finitude da vida, com base em um país ficcional no qual a morte para de fazer novas vítimas.
Aplicação na pesquisa	A obra pode ser usada para causar reflexão acerca das implicações causadas por uma eventual imortalidade.
Disponível em:	Livrarias e bibliotecas.

A plataforma, com *link* de acesso <https://lavi.ic.ufmt.br/davi/> através do Menu “DAVI na Escola”, abrange o repositório digital e foi disponibilizada em 2024. Durante o planejamento de requisitos e análise do questionário aplicado, definiu-se que o público-alvo são os professores que desejam estimular reflexões sobre morte em espaços educativos.



Figura 1. Página inicial da plataforma “DAVI na Escola”

Com acesso gratuito, o site está disposto em 5 páginas Web: Início, Sobre, Recursos Educacionais, Oficinas e Contato. Os recursos educacionais tratam do acesso a 61 obras que constam no levantamento e se dividem nos tipos citados anteriormente. E as oficinas se referem aos planos educativos que podem ser usados nas escolas e estão disponíveis para *download*, sendo que cada uma delas parte da análise de uma arte e foram testadas no ambiente educacional [Trevisan 2023]. Por exemplo, a oficina nº 03, que discutiu o livro “As intermitências da morte” de José Saramago, obteve 100% de aprovação entre os 18 participantes do 2º Seminário do DAVI em agosto de 2023.

A partir de publicações recentes que propõem a discussão sobre morte na Educação Básica, como Pereira (2023), Trevisan e Maciel (2023) e Flores, Cruz e Penariol (2021), nota-se que a tecnologia ainda não tem sido vista como um elemento formativo para a temática. Posto isto, os resultados desta pesquisa implicam em uma maior conjunção entre morte, educação, arte e tecnologia, uma vez que a plataforma elaborada traz inovação para os estudos na área ao considerar o contexto digital atual.

4. Considerações finais

Sendo um projeto em andamento, novas artes têm sido adicionadas no levantamento, e a inserção das obras no repositório digital está ocorrendo, visto que das 124 obras levantadas, 61 artes já constam na plataforma. Como limitações desta pesquisa, pode-se apontar o pouco tempo de vida da plataforma, o que impossibilita a coleta de *feedbacks* a respeito da sua navegabilidade, e o possível impacto dos tabus sobre a morte no seu uso. Dessa forma, os trabalhos futuros objetivam a anexação de mais conteúdos à plataforma, assim como sua ampla divulgação nas escolas.

Cabe ressaltar que as oficinas disponibilizadas já foram testadas no ambiente escolar e universitário pelo projeto, o que comprova a possibilidade de abordar o assunto com os estudantes de ensino médio e superior. Além dos professores, qualquer pessoa interessada pode utilizar os materiais do repositório, de modo a ser um espaço de aprendizagem pública no âmbito digital, beneficiando a aplicação da Computação à Educação. Face ao exposto, conclui-se que o projeto DAVI tem permitido o acesso a materiais educacionais sobre vida, morte e legado digital por meio da construção contínua do levantamento e do repositório na plataforma “DAVI na Escola”.

Agradecimentos

Os autores agradecem ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Mato Grosso (Fapemat) pelo apoio à pesquisa.

Referências bibliográficas

Brasil (2017). Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação.

Correia, G. A., Pereira, V. C., Trevisan, D., & Maciel, C. (2024). “The Art of Dying in a Digital World: How Death is Represented in Digital Art”. *Journal on Interactive Systems*, 15(1), 252–264.

DAVI. Dados Além da Vida. <https://lavi.ic.ufmt.br/davi/>.

Ferreira, A. and Barros, M. (2024). “A arte na formação do ser humano: um olhar sócio histórico cultural”. Montenegro: *Revista Da FUNDARTE*, 59 (59), 1-16, e1381.

Flores, D. M. M. S., Cruz, S. and Penariol, M. P. (2021). “O luto infantil e a educação para a morte no contexto escolar”. Universidade Estadual do Centro-Oeste do Paraná, UNICENTRO, [S. l.], 01-28.

Fronza, L. P., Quintana, A. M., Weissheimer, T. K. D. S. and Barbieri, A. (2015). “O tema da morte na escola: possibilidades de reflexão”. Santa Cruz do Sul: *Revista Barbarói*, 43 (1), 48-71.

Galvão, V. F., Maciel, C., Nunes, E. P., & Rodrigues, K. R. (2023). “A framework to support the development of empathic games”. In *Proceedings of the XXII Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems (IHC '23)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 31, 1–12.

Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Editora Atlas, 1ª edição.

- Kovács, M. J. (2005). “Educação para a morte”. São Paulo: Psicologia, Ciência e Profissão, 25(3), 484-497.
- Leal, C. G. (2023). Morte e educação: um estudo sobre a finitude humana na perspectiva da complexidade como instrumento para uma educação integral dos sujeitos. Caruaru: Repositório da UFPE.
- Lima, C., Trevisan, D., and Maciel, C. (2023). “Aceitabilidade de aplicativo com material educativo para reflexões sobre morte, luto e legado digital”. In *Anais da XII Escola Regional de Informática de Mato Grosso*, 58-68. Porto Alegre: SBC.
- Lopes, A. D.; Pereira, V. C. and Maciel, C. (2014). “Recomendações para o Design de Memórias Digitais na Web Social”. In *Proceedings of the 13th Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems*, 275-284. Porto Alegre: SBC.
- Lowe, D. and Pressman, R. S. (2009). Engenharia Web. Barueri: LTC, 1ª edição.
- Morin, E. (2007). Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Sulina, 3ª edição, 1-57.
- Nascimento, R. T. (2021). “Relações entre o medo da morte e formação acadêmica em Psicologia”. Uberlândia: Perspectivas em Psicologia, v. 25 (1), 198-209.
- Pereira, A. R. G. (2023). “Educação para a morte em um contexto pós-pandêmico”. In *Nas tramas da educação: construindo saberes*. Itapiranga: Schreibern, 105-113.
- Sommerville, I. (2007). Engenharia de software. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 8ª edição.
- Trevisan, D. and Maciel, C. (2023). “Panorama de pesquisas sobre aspectos educativos da morte no contexto da educação básica a partir de uma Revisão Sistemática de Literatura”. Revista M. Estudos Sobre a Morte, Os Mortos E O Morrer, 8(15).
- Trevisan, D., Maciel C. and Bim, S. A. (2021). “Educação, morte e tecnologias - experiência no ensino de avaliação em IHC”. In *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (IHC)*, 56-63. Porto Alegre: SBC.
- Trevisan, D. (2023). Reflexões sobre morte e legado na Educação: ressignificação da vida expressa por jovens do ensino médio. Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Mato Grosso.