

## **HUGO CABRET ENTRA NO JOGO: UM PACTO ENTRE O SABER CIENTÍFICO LITERÁRIO E OS JOGOS EDUCATIVOS**

**Estudante(s): Lucas de Campos Filgueira Rios (LucasdecamposLuke@gmail.com), Nina Alvim Nunes Iziqui Bastos (nina.bastos@ufu.br), Stella Souza Borges (@sthellasouzaborges@gmail.com)**

**Orientadoras: Fernanda Cristina de Campos (fernanda.campos@ufu.br) e Karina Magno Brazorotto de Sá (brazorotto@ufu.br)**

**Escolas: Colégio Batista Mineiro e Colégio de Aplicação Escola Básica da Universidade Federal de Uberlândia: Eseba/UFU.**

### **Resumo**

Os jogos sempre foram reconhecidos como importantes ferramentas a serem utilizadas no processo de ensino-aprendizagem. Isso porque interferem de forma lúdica no desenvolvimento das crianças em diversas perspectivas: social, afetiva, criativa, histórica, cultural. Pensando nisso, este trabalho almeja analisar a obra **A invenção de Hugo Cabret**, de Brian Selznick, e a partir dela, criar um jogo capaz de levar os estudantes a compreenderem a narrativa literária como uma manifestação artístico-cultural-poética. Acreditamos que o jogo associado à literatura poderá ser um recurso precioso para motivar a inserção dos estudantes no universo da literatura. Esta estratégia lúdica será usada tanto para fomentar a imaginação, tomada como porta de entrada para a leitura, como será ferramenta de avaliação capaz de sondar os tipos de interpretação colhidas pelos estudantes sobre a narrativa. O arcabouço metodológico deste projeto se pauta na dialogicidade freireana e na concepção subjetiva de leitura. Assim, cada etapa pressupõe uma interação constante entre os docentes orientadores e estudantes pesquisadores. Pensadores importantes como Antônio Cândido, Gaston Bachelard, Paulo Freire, Michèli Petit, dentre outros, serão imprescindíveis para um estudo voltado para a dimensão sociológica, dialógica e poética, sem perder de vista as particularidades da leitura literária nos meandros de suas funções no tecido sociocultural.

**Palavras-chave:** Literatura; jogos; ludicidade; dialogicidade, Alfabetização.

### **Introdução**

A obra **A invenção de Hugo Cabret**, de Brian Selznick, é uma narrativa que possui várias histórias entrelaçadas. No primeiro plano aparece a vida de Hugo Cabret, um menino

pobre e órfão que, para sobreviver, enfrenta sozinho os maus-tratos do tio alcóolatra. Paralelamente à história de Hugo, o enredo nos apresenta um velho, dono de uma loja antiga onde se consertam brinquedos. Todavia, ninguém sabe da verdadeira identidade deste velho, visto que ele faz questão de escondê-la. Porém, por traz desse disfarce, há a figura exótica e fascinante de Georges Méliès: um cineasta e ilusionista francês precursor dos efeitos especiais no cinema. Assim, essas histórias vão se entrelaçar, entregando aos leitores segredos trancados a sete chaves pelo velho rabugento e pelo menino.

Além de Hugo e o tio Georges, há outros personagens importantes na narrativa. A primeira personagem que merece destaque é Isabelle: uma adolescente, sobrinha de Georges, que conhece o garoto na loja de brinquedos do tio, logo eles se transformam em amigos. A partir desse encontro, os dois protagonistas vão mergulhar numa jornada cheia de aventura em que o objetivo maior é desvendar os mistérios e enigmas relacionados à vida do tio. A pista principal é um caderninho deixado pelo pai de Hugo e um autômato – um boneco que possui movimentos de humanos.

Há também personagens secundárias muito interessantes e que se tornam peças importantes para que os mistérios espalhados ao longo narrativa sejam desvendados pelos leitores: a mulher do Tio Georges, Jeanne Méliès; o inspetor da estação, que se transforma em antagonista e que irá persegui Hugo Cabret com objetivo de levá-lo para o orfanato; Etienne, um garoto que compartilha com Isabelle e Hugo o fascínio pelos livros e o amor pelo cinema; há René Tabard, um fã da obra cinematográfica de Georges Méliès. Esta personagem, Tabard, será crucial para que a figura do velho seja associada ao grande cineasta francês. E por fim, o núcleo familiar de Hugo Cabret: seu pai e seu tio. O pai aparece na história por meio de lembranças do garoto, visto que o pai foi morto em um incêndio. Com a morte do irmão, tio Claude fica responsável pelo sobrinho, mas não cumpre a sua responsabilidade porque possui uma vida escravizada pela bebida. Ele bate em Hugo e ainda o deixa preso no sótão da estação.

Ao passo que a leitura acontece, o leitor é transportado para Paris, em especial, para uma estação ferroviária, passando a viver momentos inusitados com todas essas personagens citadas acima, no contexto histórico de 1931. É como se o leitor fosse lançado numa montagem cinematográfica, conduzida por imagens preto e branco que compõem a narrativa, num abrir e fechar das lentes da imaginação. Esta obra funde a arte do cinema e a da literatura por meio de uma estrutura dinâmica de narrar como se em cada página ou capítulo, o leitor fosse adentrando

os setes de filmagem. Nesta viagem, o enredo conta o nascimento dos primeiros experimentos ilusionistas do cinema que são os efeitos especiais criados por George Méliès.

A leitura desta obra é fácil e divertida, configurando-se em uma atividade lúdica o tempo todo. Foi por isso que nós pesquisadores do Gepit – Grupo de Pesquisas e Inovações Tecnológicas – elegemos esta obra para nossa pesquisa. Com esta narrativa, almejamos fazer uma análise do livro tendo como base a leitura subjetiva e dialógica que culminará na criação de um jogo educativo que motivará estudantes de várias faixas etárias a ingressarem no universo da leitura. Isso porque, almejamos também dividir nossa pesquisa e jogo com outros estudantes de outras escolas públicas e privadas de Uberlândia.

Este trabalho se justifica porque traz como propósitos o incentivo à leitura literária associada a metodologias lúdicas que servirão como práticas para a consolidação da alfabetização. É um projeto que está vinculado ao quarto objetivo das ODS – Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – referente à educação de qualidade, pensados e organizados pela ONU, os quais fazem parte de um plano de ação global que almeja promover o desenvolvimento econômico, social e ambiental de forma integrada e sustentável em escala mundial.

O quarto objetivo das ODS almeja garantir uma qualidade educacional por meio da erradicação do analfabetismo, problema que assola crianças, adolescentes e jovens de vários países espalhados pelo mundo. Essa dura realidade que, resumidamente, é a incapacidade de ler e escrever, evidencia-se no cotidiano de países menos desenvolvidos. No Brasil, a luta contra o analfabetismo ou o analfabetismo funcional – quando o cidadão ler, mas não consegue compreender e interpretar o enunciado lido – tem seu início nos primórdios da história do país. No entanto, temos essa luta reconfigurada na atualidade por meio do enfrentamento da consolidação da alfabetização depois dos lockdowns impostos pela pandemia da Covid- 19. Segundo o estudioso Emerson de Pietri, muitos estudantes, durante a pandemia, não conseguiram se alfabetizar e o resultado é que “hoje as escolas se encontram numa situação muito difícil porque estas crianças não têm as bases necessárias em leitura e escrita para prosseguir, de modo satisfatório, o seu percurso de escolarização”. (Pietri, 2024).

Diante dessa situação triste realidade em que muitas crianças não foram alfabetizadas no momento correto, nós acreditamos que a leitura literária pode ser uma ferramenta poderosa para auxiliar a consolidação da alfabetização nos Ensino Fundamental 1 e 2. Portanto, é na perspectiva de contribuir para o processo de letramento e alfabetização dos próprios integrantes

do projeto é que este trabalho almeja analisar a obra em questão associada a criação de jogos educativos.

Os jogos sempre foram reconhecidos como importantes ferramentas a serem utilizadas no processo de ensino-aprendizagem. Isso porque interferem de forma lúdica no desenvolvimento das crianças em diversas perspectivas: social, afetiva, criativa, histórica, cultural. Segundo Walter Benjamin, em seu livro **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**, os jogos além de educar, transformam rotinas entediadas em momentos de brincadeira, consolidando os momentos de aprendizagem em tempos leves e divertidos: “o hábito entra na vida como brincadeira e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final o restinho de brincadeira”. (Benjamin, 2002, p. 102).

Assim, acreditamos que o jogo associado à literatura poderá ser um recurso precioso para motivar a inserção dos estudantes no universo da literatura. Tal estratégia lúdica poderá ser usada tanto para fomentar a imaginação como para ser instrumento de avaliação capaz de sondar os tipos de interpretação colhidas pelos estudantes sobre obras literárias. Segundo a psicopedagoga Luciana Alves e a neurocientista Maysa Alahmar Bianchin, os jogos servem tanto para incentivar a imaginação das crianças, como também para “auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.” (Alves, Bianchin, 2010). Para a criação do jogo, espelharemos-nos no Dixit, um jogo criativo que mistura aventura, poesia e muita imaginação. Criado pelo psiquiatra Jean Louis Roubira, este fomenta o diálogo e a criação de narrativas.

## **Objetivo Geral**

Será possível aproximar a leitura literária ao universo dos jogos de tabuleiro, transformando assim as aulas de literatura em momentos mais interativos e dialógicos? Esta foi a pergunta que norteou esta pesquisa. Assim, almejamos analisar a obra **A invenção de Hugo Cabret**, e em seguida criar um jogo capaz de levar os estudantes a compreenderem a narrativa literária como uma manifestação artístico-cultural-poético. A final da pesquisa, iremos divulgar o jogo em escolas públicas e privadas

## **Metodologia**

O arcabouço metodológico deste projeto se pauta na dialogicidade freireana e na concepção subjetiva de leitura. Assim, cada etapa pressupõe uma interação constante entre os docentes orientadores e estudantes pesquisadores. As ações voltam-se para uma educação literária que leva em conta a indissociabilidade entre o ensino de língua materna e o ensino de literatura. A pesquisa encontra-se em estágio inicial, uma vez que o grupo de estudo se formou em março de 2025. É por isso que as atividades práticas, como a construção do jogo, ainda não puderam ser realizadas, mas estão previstas para se concretizarem nos meses de outubro e novembro.

Um dos momentos cruciais da pesquisa foi a escolha da obra literária. Vários títulos foram levantados e, de modo dialógico, o livro **A invenção de Hugo Cabret** foi escolhido pela sua natureza dinâmica e interativa, além de ser uma obra que agrada crianças, adolescentes e adultos, o que é uma opção ideal para a criação de um jogo. Escolhida a obra, todas as terças-feiras o grupo se reunia para leitura e debates sobre a narrativa. Em seguida, a equipe, via Canva, realizou a escrita das análises, que resultou na escrita do projeto. Atualmente, estamos na etapa de estudo do jogo Dixit para então criarmos o nosso próprio jogo.

A metodologia escolhida para a análise do livro e para a criação do jogo foi a tertúlia literária, que privilegia o estudo da literatura por meio da interação dialógica. Por isso, nos encontros de terça-feira, pautamo-nos no diálogo igualitário, que garantiu a participação equitativa de todos os envolvidos. Acreditamos na inteligência cultural que cada integrante tem, a qual colabora para a construção da leitura da obra e para a criação do jogo. Em suma, essa metodologia oportuniza ao longo da pesquisa espaços dialógicos para que cada pesquisador possa atuar sobre os objetivos pensados, contribuindo a criação das regras do jogo.

## **Resultados e Discussão**

Ao longo do estudo houve reconhecimento da importância da literatura como um motor propulsor para uma educação de qualidade. O maior resultado colhido até agora é a consciência dos próprios os estudantes-pesquisadores sobre a necessidade da presença da literatura na comunidade escolar, pois ela oportuniza tanto os aspectos intelectuais como a aquisição de conhecimentos linguísticos como momentos em que os aprendizados se voltam à criticidade e às próprias emoções.

Para buscarmos futuros resultados, pensadores importantes como Antônio Cândido, Gaston Bachelard, Paulo Freire, Michèli Petit, dentre outros, serão imprescindíveis para um estudo voltado para a dimensão sociológica, dialógica e poética, sem perder de vista as particularidades da leitura literária nos meandros de suas funções no tecido sociocultural.

## Conclusões

Das implicações promovidas por este estudo, vale ressaltar a experiência produzida durante os debates literários e, mesmo sendo uma pesquisa ainda embrionária, os pesquisadores deste projeto comungam com o que afirmou Antonio Candido (1995) sobre a natureza da literatura: de ela não ser uma experiência inofensiva, mas uma aventura que possui um papel formar de personalidades sem estar presa às convenções impostas pelos pensamentos da atualidade.

## Referências

- AIVES L, BIANCHIN MA. **O jogo como recurso de aprendizagem**. Rev. Psicopedagogia 2010;27(83):282-287
- ASSMANN. Juracy Saraiva; MÜGGE, Ernani. **Literatura na escola: propostas para o ensino fundamental**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- CANDIDO, Antonio. “O direito à literatura”. In: **Vários escritos**. São Paulo: Duas Cidades, 1995.
- FREIRE, P. **A importância do ato de ler: Em três artigos que se completam**. 48ª. ed. São Paulo, Cortez Editora, 2006.
- PETIT, Michèle. **Ler o mundo: experiências de transmissão cultural nos dias de Hoje**. Tradução de Julia Vidile. São Paulo: Editora 34, 2019
- JORNAL DA USP. **Pandemia foi um marco no contexto da alfabetização de crianças no Brasil**. disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/pandemia-foi-um-marco-no-contexto-da-alfabetizacao-de-criancas-no-brasil/>. Acesso em: 15 set. 2025.
- ROUXEL, Annie; LANGLADE, Gérard & REZENDE, Neide Luzia (org). **Leitura subjetiva e ensino de literatura**. São Paulo: Alameda, 2013.