

**A invenção de Hugo Cabret e as possibilidades de experienciar arte e tecnologia na
aprendizagem**

**The Invention of Hugo Cabret and the Possibilities of Experiencing Art and Technology in
Learning**

Bruna Carla Rodrigues de Oliveira
Gabriela Cristina Basso Engler-Marques
Martha Maria Prata-Linhares

Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM)
Uberaba/MG-Brasil

Resumo

Este artigo propõe uma reflexão sobre as inter-relações entre arte e tecnologia no processo de construção do conhecimento, tomando como ponto de partida analítico o filme A Invenção de Hugo Cabret. Parte-se da premissa de que arte e tecnologia são expressões do processo criador humano e constituem linguagens potentes na mediação da realidade. O objetivo central é discutir como tais linguagens podem ser integradas aos processos educativos, contribuindo para a ampliação das experiências de aprendizagem. A abordagem é fundamentada em um referencial teórico interdisciplinar que valoriza a sensibilidade, a intuição e a experiência como dimensões constitutivas do conhecer. A discussão é sustentada por autores como Dewey, Fantin, Freire e Larrosa, cujas contribuições permitem problematizar a aprendizagem a partir de uma perspectiva estética, crítica e formativa.

Palavras-chave: Tecnologia; Arte; Formação docente.

Abstract

This article proposes a reflection on the interrelations between art and technology in the process of knowledge construction, using the film Hugo as an analytical starting point. It is based on the premise that art and technology are expressions of the human creative process and constitute powerful languages for mediating reality. The central objective is to discuss how these languages can be integrated into educational processes, contributing to the expansion of learning experiences. The approach is grounded in an interdisciplinary theoretical framework that values sensitivity, intuition, and experience as constitutive dimensions of knowing. The discussion is supported by authors such as Dewey, Fantin, Freire and Larrosa, whose contributions allow for a critical, aesthetic, and formative perspective on learning.

Keywords: Technology; Art; Teacher education.

Luzes, câmeras, ação!

A escrita deste artigo é fruto de inquietações acerca de temas como tecnologias digitais, arte e aprendizagem. Como tais temas se fazem muito presentes em nosso fazer docente (e em nosso fazer pesquisador), pensamos o quanto esboçar estas linhas nos trouxe uma reflexão crítica sobre nossa prática cotidiana na sala de aula, à perspectiva freireana de que “não há docência sem discência” (Freire, 2023). Essa afirmativa reforça a compreensão de que o ato de ensinar está intrinsecamente ligado ao ato de aprender.

Ao refletirmos sobre nossas práticas com tecnologias digitais, arte e aprendizagem, colocamo-nos, também, na posição de aprendizes, questionando o que fazemos, o porquê fazemos e como podemos fazer diferente.

Assim, a concepção deste texto buscou fugir de algumas “amarras” acadêmicas, inspirando-se na obra cinematográfica “A invenção de Hugo Cabret” (2011). Partir de um filme para discutir aprendizagem nos leva a partilhar com Freire (2023) e ideia de que ensinar está muito além de transferir conhecimento e conteúdo. Por meio dessa abordagem, almejamos discutir a possibilidade de aproximação entre a arte e a tecnologia na aprendizagem como poderosos meios de compreensão do mundo em que vivemos.

O referido filme é de autoria de Brian Selznick, que mergulha nos temas da paixão pelo cinema, redescoberta da magia e importância da preservação histórica. A trama se passa na cidade de Paris de 1930, repleta de personagens cativantes e cenários impressionantes. A narrativa fictícia se mistura com fatos do advento do cinema em fins do século XIX e início do século XX.

Hugo Cabret é um menino protagonista, inteligente e engenhoso que vive uma vida solitária e secreta na estação de trem. Ele é movido pela determinação de consertar uma máquina: um autômato, um projeto não concluído do pai já falecido. Além de uma máquina curiosa e moderna para padrões da época, o autômato representa um elo com a memória do passado do garoto, daquilo que se foi e não voltará. Por meio dessa busca, Hugo encontra um senso de propósito e conexão com sua própria história e com o mundo ao seu redor.

Ainda no enredo, Hugo conhece Isabelle, uma garota curiosa e aventureira, que representa uma nova perspectiva para a vida de Hugo. Juntos, eles mergulham na história do cinema e descobrem a importância de preservar e celebrar o legado de Georges Méliès, o tio de Isabelle, um dos primeiros cineastas da história e pioneiro no uso de efeitos especiais.

A figura deste cineasta é outro elemento fascinante da trama. Baseado em um personagem real, ele é retratado como um homem amargurado e esquecido, cujo trabalho revolucionário é desconhecido para a maioria das pessoas. Ao longo do filme, Hugo e Isabelle desvendam o passado de Méliès, revelando sua contribuição para a arte e ajudando-o a encontrar a sua importância e reconhecimento. "A Invenção de Hugo Cabret" é uma homenagem ao cinema e à imaginação, mostrando o poder transformador das histórias e o impacto duradouro que elas podem ter. O filme também aborda temas como a importância da perseverança, superação de perdas e a capacidade de encontrar beleza e alegria, mesmo em circunstâncias difíceis.

Sobre nossos objetivos e referenciais teóricos

Este ensaio de abordagem qualitativa tem por objetivo discutir como a arte e a tecnologia podem ser percebidas como frutos do processo criador do homem à luz de referencial teórico e das provocações que o filme nos gera. A questão que norteia a discussão é como a educação se apropria destas duas linguagens, a tecnológica e a artística, e a relação dessa apropriação com a experiência da aprendizagem.

Pensamos que na reflexão que propomos aqui há, entre outras questões, a sensibilidade e a intuição (Leite, 2011). Sendo o enredo do filme impulsionado pela curiosidade de um garoto que aprende a lidar com o conserto de uma máquina carregada de significados, é oportuno recorrer a Freire (2023), para quem a curiosidade constitui-se em um elemento vital à aprendizagem, como uma “inquietação indagadora”, que se liga estreitamente ao processo criador humano.

Para sustentar essa discussão, recorreremos a um referencial teórico que inclui Fantin (2012), Dewey (1979) e Larrosa (2002), cujas contribuições permitem estabelecer conexões entre arte e tecnologia, além de compreender o conhecimento como uma experiência com potencial transformador.

Também incluímos algumas percepções de Tardif (2014), que considera a educação enquanto um processo que perpassa todas as dimensões do ensinar e do aprender, envolvendo tanto docentes quanto discentes. Ao refletirmos sobre nossa prática por meio da escrita, reconhecemos que nossos saberes docentes são diversos e são plurais. Esses saberes se mobilizam no ato de agir e se expressam nas formas de “saber-ensinar” e “saber-educar”, os quais orientam e estruturam a prática educativa. Tal prática não se reduz a uma técnica,

A invenção de Hugo Cabret e a possibilidade de experienciar arte e tecnologia na aprendizagem mas configura-se como "também a atividade pela qual prometemos às crianças e aos jovens um mundo sensato no qual devem ocupar um espaço que seja significativo para si mesmos" (Tardif, 2014, p. 182).

Panorama exploratório de produções acadêmicas sobre o tema

A abordagem cinematográfica vai muito além do que ir e assistir a um filme como forma de entretenimento: o cinema é uma linguagem que encanta, faz-nos descobrir o mundo em que vivemos e nos convida à reflexão crítica sobre ele. Por isso, enfatizamos a importância do cinema na formação cultural e social dos indivíduos. Enquanto expressão artística, o cinema enriquece o processo educativo, tornando-o mais abrangente e significativo. Assim, incorporar o cinema como recurso pedagógico, tanto no contexto da sala de aula quanto em programas de formação de professores, representa uma abordagem inovadora e promotora de participação de todos (Fresquet, 2013).

Considerando a relevância da temática, realizamos um levantamento de produções acadêmicas que abordam as inter-relações entre cinema, arte, tecnologia e aprendizagem. As buscas foram realizadas por meio da ferramenta de importação e tratamento de dados de revisão de literatura BUSCA^d, com consulta às seguintes bases e plataformas: Banco de Teses e Dissertações da Capes (CAPES B&T), Banco Digital Brasileiro de Teses e Dissertações (BDTD), ScieLo, Google acadêmico, Springer, Directory of Open Access Journals (DOAJ) e Educational Resources Information Centre (ERIC). Foram utilizados os descritores: cinema AND arte AND tecnologia AND aprendizagem, com recorte temporal de 2014 a 2024, correspondente a uma década de produção científica. Chegamos ao número de 28 trabalhos, incluindo pesquisas de mestrado e doutorado, artigos acadêmicos e capítulos de livros.

Destes 28 trabalhos, foram realizadas leituras para verificar como estão as pesquisas acerca destas temáticas: os 28 trabalhos discutem de alguma forma o cinema e arte como processo e metodologia para a aprendizagem em vários contextos escolares e multidisciplinares, envolvendo história, geografia, física, artes e no ensino de linguagens portuguesa e inglesa. Embora nem todas as produções tratem explicitamente da dimensão tecnológica, observa-se que ela está implicada nos contextos e abordagens apresentados.

Novamente fomos para a plataforma de buscas e acrescentamos, além dos colocados anteriormente, o descritor "A invenção de Hugo Cabret" e na ferramenta BUSCA^d não houve nenhum resultado.

Diante da ausência de resultados na ferramenta BUSCA^d, realizamos buscas diretamente nas plataformas, sendo o Google Acadêmico a única que apresentou retorno relevante, com 127 trabalhos identificados. A partir de uma leitura exploratória, observamos que muitos desses estudos utilizam o filme “A Invenção de Hugo Cabret” como recurso pedagógico em diferentes momentos da educação básica e do Ensino Superior, além de dialogarem com áreas afins, como as artes visuais.

Reflexões sobre o processor criador e a aprendizagem como experiência

Partir de um filme para esta reflexão nos traz a sensação de que nossa abordagem se remete à experiência de um conhecimento que se liga à fantasia, à criatividade e à busca de outras linguagens para a compreensão do mundo em que vivemos (Fantin, 2012) e do qual fazemos parte. Essa perspectiva é sintetizada nas palavras do personagem Hugo Cabret ao observar Paris do alto do relógio:

Gosto de imaginar que o mundo é uma grande máquina. Você sabe, máquinas nunca tem partes extras. Elas têm o número e tipo exato das partes que precisam. Então imagino que se o mundo é uma grande máquina, eu também estou nele por algum motivo (A invenção de Hugo Cabret, 2011).

Se nos propomos discutir o feliz encontro entre a arte e a tecnologia é porque pensamos que a arte se liga à poesia da vida (Morin, 2013) e constitui-se em uma linguagem que nos permite uma compreensão mais profunda e complexa da mesma (Morin, 2013; Leite, 2011). A tecnologia, por sua vez, liga-se à capacidade criadora da espécie humana. Trata-se de uma criação histórica e social que modifica todo o contexto da vida humana e, conseqüentemente, da aprendizagem (Glass; Xin; Feenberg, 2015).

Nesse sentido, o filme "A Invenção de Hugo Cabret" aborda a próprio ato de criar e sua importância na sociedade. Destaca a paixão e o poder transformador da criação, seja por meio do cinema, da mecânica ou da imaginação. O personagem de Hugo é um exemplo claro dessa paixão pela arte cinematográfica, revelando como o cinema pode preservar sonhos e reconstruir histórias.

Ele é um talentoso relojoeiro, capaz de cuidar dos intrincados mecanismos dos relógios da estação de trem. Essa habilidade manual e técnica é uma forma de expressão para o garoto. Por meio de suas mãos, ele tenta dar vida ao autômato, um objeto mecânico que

A invenção de Hugo Cabret e a possibilidade de experienciar arte e tecnologia na aprendizagem pode revelar segredos e mensagens ocultas. A aprendizagem é movida por uma inquietude, por uma curiosidade, como nos mostra a figura 1.

Figura 1 – Cena do filme: Hugo Cabret consertando o autômato



Fonte: A invenção de Hugo Cabret (2011)

As descobertas de Hugo Cabret sobre como consertar o autômato e, a partir desta investigação, aprender sobre arte, tecnologia e cinema, podem ser relacionadas a uma perspectiva da curiosidade trazida por Freire (2023, p. 85):

O exercício da curiosidade convoca a imaginação, a intuição, as emoções, a capacidade de conjecturar, de comparar, na busca da perfilização do objeto ou do achado de sua razão de ser. Um ruído, por exemplo, pode provocar minha curiosidade. Observo o espaço onde parece que se está verificando. Aguço o ouvido. Procuo comparar com outro ruído cuja razão de ser já conheço. Investigo melhor o espaço. Admito hipóteses várias em torno da possível origem do ruído. Elimino alguns até que chego à sua explicação.

Ainda para Freire (2023), uma vez a curiosidade satisfeita, a habilidade de indagar se perpetua. Para esse autor, a existência humana não aconteceria sem essa abertura ao mundo, sem a indagação, sem a efemeridade da consciência de que o conhecimento não se esgota.

Partimos, aqui, de uma concepção de Dewey (1979) para compararmos a aprendizagem de Hugo Cabret a uma experiência que é transformadora na medida em que modifica quem passa por ela e transforma as experiências posteriores. Essa concepção compreende um fazer que é emocional e intelectual ao mesmo tempo, envolvendo as experiências que são passadas e presentes na vida. Também nos apoiamos em Larrosa (2002, p. 24) para definir o sujeito aprendente:

[...] o sujeito da experiência se define não por sua atividade, mas por sua passividade, por sua receptividade, por sua disponibilidade, por sua abertura. Trata-se, porém, de uma passividade anterior à oposição entre ativo e passivo, de uma passividade feita de paixão, de padecimento, de paciência, de atenção, como uma receptividade primeira, como uma disponibilidade fundamental, como uma abertura essencial.

O filme "A Invenção de Hugo Cabret", por meio de sua trama, aborda a importância da imaginação e da fantasia na vida das pessoas, aspectos da subjetividade tão valiosos à aprendizagem (Fantin, 2012). O filme nos mostra como o cinema, e a capacidade de criar mundos imaginários, podem ser um refúgio e uma fonte de inspiração. Por meio da imaginação, somos capazes de explorar novas possibilidades, contar histórias e encontrar um senso de maravilha no mundo ao nosso redor. Então,

pensar o processo criador é refazer, recriar, transformar... É pensar um processo no qual mais importante do que saber as respostas dos problemas é saber formular perguntas, descobrir problemas. E esse processo criador não fica restrito ao campo da arte e da prática estética, pois está presente na nossa vida, no nosso trabalho e nas nossas relações (Fantin, 2012, p. 44).

Também o personagem Georges Méliès, interpretado por Ben Kingsley, exemplifica a paixão pela criação. Baseado na história real de um dos pioneiros do cinema, é apresentado como um mestre dessa arte e um mágico das telas. Suas produções cinematográficas, repletas de efeitos especiais e truques visuais, eram verdadeiras obras de arte em movimento e uma inovação para aquele momento. No entanto, com as grandes crises mundiais trazidas pela Primeira Guerra Mundial, Méliès caiu no esquecimento e sua arte foi negligenciada. Como ele próprio narra no filme:

Logo descobri que eu não era o único mágico que tinha se voltado para o cinema. Muitos de nós reconhecemos que um novo tipo de magia havia sido inventado, e queríamos fazer parte daquilo. Minha linda esposa se tornou minha musa, minha estrela. Fiz centenas de filmes, e pensamos que aquilo nunca acabaria. Como poderia acabar? Mas veio a guerra e, depois disso, teve competição demais, e tudo ficou perdido. Detestei ter que dizer a todos os funcionários que eu não podia mais apoiá-los (A invenção de Hugo Cabret, 2011).

Da mesma forma, na agitação do mundo contemporâneo, movido pela velocidade da ordem neoliberal, as experiências da criação e do conhecimento parecem padecer: “a experiência é cada vez mais rara, por falta de tempo. Tudo o que se passa, passa

A invenção de Hugo Cabret e a possibilidade de experienciar arte e tecnologia na aprendizagem demasiadamente depressa, cada vez mais depressa” (Larrosa, 2022, p. 23). Vivemos um tempo em que, a tecnologia é apropriada em uma perspectiva de mercantilização (Feenberg, 2017) e parece deixar-nos abarrotados de informação. E, como nos diz Larrosa (2002, p. 21), a informação rápida não permite um conhecimento pela experiência. Pelo contrário, gera uma “antiexperiência” e corrobora que: “o sujeito do estímulo, da vivência pontual, tudo o atravessa, tudo o excita, tudo o agita, mas nada lhe acontece. Por isso, a velocidade e o que ela provoca, a falta de silêncio e de memória são também inimigas mortais da experiência” (Larrosa, 2002, p. 23).

A experiência nos transforma. A experiência é uma paixão, um padecimento, até mesmo uma mediação entre o conhecimento e a vida humana (Larrosa, 2002). Mediante jornada de Hugo e Isabelle, descobrimos a experiência da arte de criar. O filme nos lembra que a criação artística é uma forma de imortalidade, permitindo que as ideias e emoções de um criador sejam transmitidas para as gerações futuras. Méliès, personagem inspirado na realidade, é um exemplo de como a arte, por meio do cinema, pode ter um impacto duradouro e tocar as vidas das pessoas, mesmo muito tempo depois de sua criação.

Arte e tecnologia digital nos saberes docentes

Se você perde seu propósito, é como se você estivesse quebrado
(A invenção de Hugo Cabret, 2011)

Freire (2023, p. 26) nos mostra a aprendizagem como um ato social: ao longo da história humana, a experiência do aprender antecedeu o ato de ensinar: “ensinar se diluía na experiência realmente fundante de aprender”. Até neste momento, nossa reflexão buscou palavras como encantamento, sensibilidade e intuição para a aprendizagem. Por outro lado, utilizamo-nos de Tardif (2014, p. 121) para dizer que o ato de ensinar necessita de método:

É assim em todas as ocupações e não há razão para que o ensino constitua um caso à parte. Infelizmente, ainda há muitas pessoas - professores do primário e do secundário, e mesmo professores universitários - que acreditam que basta entrar numa sala de aula e abrir a boca para saber ensinar, como se houvesse uma espécie de causalidade mágica entre ensinar e fazer aprender.

Ainda tendo como referência a premissa freiriana de que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (Freire, 2023, p. 34), retomamos o quanto o envolvimento de quem aprende é fundamental na

experiência do aprendizado. Utilizamos aqui da importância da curiosidade, que gerida pelo professor, foge do senso comum, tornando-se uma “curiosidade epistemológica” estreitamente ligada ao processo criador,

A curiosidade como inquietação indagadora, como inclinação ao desvelamento de algo, como pergunta verbalizada ou não, como procura de esclarecimento, como sinal de atenção que sugere alerta, faz parte integrante do fenômeno vital. Não haveria criatividade sem a curiosidade que nos move e que nos põe impacientes diante do mundo que não fizemos, acrescentando a ele algo que fazemos (Freire, 2023, p. 33).

Dewey (1979) ressalta que a experiência se constitui no meio para que o processo criador ocorra. Experiência e criatividade são, para esse autor, pontos fundamentais do processo de aprendizagem. O sujeito aprende quando relaciona pensamentos, sentimentos e intuições. A curiosidade coloca a experiência em marcha. Cabe ao educador a posição de avaliar e dirigir essa marcha. Tudo isso em uma perspectiva que foge à de aquisição de conhecimento, conforme o excerto a seguir:

Pois basta lembrarmos-nos daquilo que se considera, às vezes, nas escolas, como aquisição de conhecimentos, para se ter acordo de sua falta de relações frutíferas com a experiência possuída pelos estudantes — e da amplitude com que se parece acreditar que constitui conhecimento a mera apropriação da matéria armazenada em livros. Embora a matéria aprendida constituísse conhecimentos verdadeiros para aqueles que os descobriram e de cuja experiência eles faziam parte, nada há na mesma que a converta em conhecimentos para os discípulos (Dewey, 1979, p. 376).

Nessa perspectiva, o ensinar e aprender que se fundamenta na mera aquisição de conhecimentos não abre espaço à criação.

Ao tecer uma reflexão sobre o processo criador e a infância, Fantin (2012) traz a percepção de que vivemos em uma realidade de intensa exposição ao audiovisual. A autora afirma que, enquanto isso, a linguagem da escola parece ter rompido com o ato de criar, imaginar e fantasiar. A produção cultural oferecida pelo intenso desenvolvimento dos meios de comunicação parece se restringir ao consumo, entretenimento ou lazer (Fantin, 2012). A experiência “pensada, refletida, narrada, compartilhada, infinita” (Fantin, 2012, p. 38), que nos forma enquanto cidadãos de um mundo muito mais complexo e amplo, é relegada ao acúmulo, retenção, transmissão da informação. Para ela,

[...] se acreditarmos na importância do significado da atividade criadora, e se soubermos o valor da liberação que a imaginação pode ter, devemos pensar num lugar de destaque para o trabalho com tal dimensão no processo educativo (Fantin, 2012, p. 47).

Ainda para esta autora, essas questões passam pela formação do professor, ou pela ausência dela em temas que envolvem o uso de produções culturais mais amplas e outras formas de linguagem, expressão, criação. Nesse sentido, são importantes os momentos que envolvem a criação, o desafio, a provocação, a sensibilidade, a busca de significados. Tudo isso, acreditando que “pensar o processo criador é alimentar a relação significativa e inquieta com o conhecimento, que é construído na criação, na transformação e na recriação de hipóteses em constante movimento, como pulsão de vida” (Fantin, 2012, p. 44). Percebemos que tais momentos podem ser proporcionados por intermédio da arte e da tecnologia, que oferecem novas linguagens, para além da verbal. Um exemplo claro seria o cinema.

A arte muitas vezes surge na educação em uma perspectiva instrumentalista e infantilizada, confundida com fazer desenhos e ilustrações. Proporcionar a arte na aprendizagem nos ensina a enxergar o diferente, aguçar nosso espírito crítico, estabelecer diferentes conexões entre objetos ou situações, buscar respostas quando o senso comum não questiona (Moreira, 2011). Isso pode provocar possibilidades de sensibilização, conhecimento e transformação do mundo. Trata-se de um encontro com uma forma de linguagem poderosa da expressão do homem, que muitas vezes é negligenciada na escola (Aires, 2011).

A tecnologia, agora digital, pode aparecer como a grande solução para a qualidade da aprendizagem. Em uma visão fetichista da tecnologia digital, o discurso neoliberal a utiliza como uma solução das grandes lacunas educacionais que pode elevar o nível da educação ou até mesmo promover a universalização da mesma (Moreira; Kramer, 2008). Sua inserção aparece no contexto atual em uma perspectiva de proliferar cursos rápidos, à distância, mas muitas vezes de forma superficial e mercantilizada (Feenberg, 2017).

De fato, segundo Nóvoa (2021), não há possibilidade de se pensar a educação hoje sem concebermos o papel das tecnologias digitais e da virtualidade. As conexões que vivemos são ilimitadas e caminham ao lado de grandes divisões digitais. Mas a vinda das tecnologias digitais para a educação modifica todo o processo da aprendizagem. Pimenta, Prata-Linhares e Melo (2019) abordam a importância do desenvolvimento de competências midiáticas na busca de um olhar crítico e racional frente às novas fontes de informações que se apresentam

na realidade dos alunos. Este processo precisa envolver trocas, criticidade, enunciação e argumentos.

Uma geração “sobrecarregada” de informações, mas que não tem habilidade de selecionar, criticar aquilo que realmente lhe é relevante? Pimenta, Prata-Linhares e Melo (2019) questionam se ter o conhecimento na palma das mãos, como em uma enciclopédia, garantiria conhecimento e sabedoria. Cabe ao professor este papel de orientar, discutir, intermediar. Novas linguagens, como a midiática por exemplo, precisam se fazer presentes na prática escolar. A tecnologia digital, se bem utilizada, pode se tornar uma oportunidade de desenvolvimento de autoaprendizagem e capacidade crítica, de estabelecimento de abordagens criativas e interdisciplinares que se relacionam com o contexto atual.

A educação sobre tecnologia também depende, necessariamente, da própria tecnologia. Os conjuntos de habilidades e perspectivas críticas necessárias para entender a tecnologia e aproveitá-la para o bem, estarão em constante fluxo, modificando no ritmo do novo desenvolvimento tecnológico. Isso não deve, no entanto, implicar uma via de mão única da educação se desdobrando para acomodar os mais recentes avanços tecnológicos (Unesco, 2022, p. 70).

Considerações finais

Após refletir sobre o filme "A Invenção de Hugo Cabret" e considerar a arte e a tecnologia como formas de um processo criador, fica claro que ambas desempenham um papel fundamental na leitura e na narrativa do mundo em que vivemos. Pensamos que tanto a arte quanto a tecnologia são artefatos frutos do processo criativo humano e, juntas, desempenham um papel importante na leitura e na narrativa do mundo em que vivemos, proporcionando uma compreensão mais completa e abrangente da realidade.

As provocações apresentadas pelo filme fazem com que percebamos a importância da sensibilidade e da intuição, acreditando que ambas contribuem para uma compreensão mais profunda e holística do processo de ensinar e aprender em suas diferentes formas.

Conforme apontamos ao longo do texto, a integração dessas linguagens no contexto educacional é essencial para a formação docente. É importante explorar como a arte e a tecnologia podem ser incorporadas ao currículo, oferecendo aos estudantes subsídios poderosos para compreender a realidade, desenvolver habilidades e promover o processo criativo.

A invenção de Hugo Cabret e a possibilidade de experienciar arte e tecnologia na aprendizagem

Dessa forma, pensamos que a educação pode beneficiar-se da sinergia entre arte e tecnologia, proporcionando aos estudantes uma abordagem que envolva os estudantes de maneira profunda e envolvente, estimulando a criatividade, a imaginação e o pensamento crítico. A formação docente, nessa perspectiva, também deve considerar a importância de formar professores para explorarem essas linguagens, a fim de transformar a experiência de ensino e aprendizagem.

Referências

A INVENÇÃO DE HUGO CABRET. Direção: Martin Scorsese. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2011. 1 filme (126 min), son., color.

AIRES, Eliana Gabriel. Literatura-arte e a formação de professores. In: SOUZA, Ruth Catarina Cerqueira Ribeiro; MAGALHÃES, Solange. **Professores e professoras: formação: poésis e práxis.** Goiânia: Ed da PUC Goiás, 2011. p. 161-176.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Campinas, n. 19, p. 20-28, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 03 maio 2025.

DEWEY, John. **Experiência e educação.** 3. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

FANTIN, Mônica. **Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália.** 1. ed. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.

FANTIN, Mônica. O processo criador e o cinema na educação de crianças. In: FRITZEN, Celdon.; MOREIRA, Janine. (org.). **Educação e Arte: as linguagens artísticas na formação humana.** Campinas: Papirus, 2008, p. 37-65.

FANTIN, Mônica. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. **Olhar de Professor**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 27-40, 2012. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/3483>. Acesso em: 27 fev. 2025.

FEENBERG, Andrew. A polêmica Educação online e o futuro da universidade. Tradução de Maureen Mourning. Tradução do artigo **The Online Education Controversy and the Future of the University.** [S. l.: s. n.], 2017d. Disponível em: <https://www.sfu.ca/~andrewf/a%20polemica.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 77. ed. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 2023.

FRESQUET, Adriana. **Cinema e educação: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola.** Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

GLASS, Geoffrey; XIN, Cindy; FEENBERG, Andrew. Technology and the experience of education. **European Journal of Social Behaviour**, Nicosia, v. 2, n. 2, p. 36-52, 2015. Disponível em: <https://zenodo.org/record/581679#.Xd3AWOhKjIU>. Acesso em: 03 jun. 2023.

LEITE, Maria Isabel. Educação e as linguagens artístico culturais: processos de apropriação/fruição e de produção/criação. In: SOUZA, Ruth Catarina Cerqueira Ribeiro; MAGALHÃES, Solange. **Professores e professoras: formação: poésis e práxis**. Goiânia: Ed da PUC Goiás, 2011. p. 161-176.

MANSUR, Daniel Redinz.; ALTOÉ, Renan Oliveira. Ferramenta tecnológica para realização de revisão de literatura em pesquisas científicas. **Revista Eletrônica Sala de Aula em Foco**, Vitória, v. 10, n. 1, p. 8-28, 2021. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/saladeaula/article/view/1206>. Acesso em: 08 mai. 2025.

MANSUR, Daniel Redinz.; ALTOÉ, Renan Oliveira. BUSCad: uma ferramenta tecnológica de importação e tratamento de dados em revisão de literatura de pesquisas em educação matemática. In: BAIRRAL, M. A.; MENEZES, R. O. **Elaboração e mapeamento de pesquisas com tecnologias: olhares e possibilidades**. Porto Alegre: Fi, 2023, p. 260-292. Disponível em: <https://www.editorafi.org/ebook/677-olhares-possibilidades>. Acesso em: 19 fev. 2026.

MOREIRA, Antonio Flávio Barbosa; KRAMER, Sonia. Contemporaneidade, educação e tecnologia. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 28, n. 100, p. 1037-1057, out. 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/KS6FVdMKj4D9hzbGG9dfcps/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 23 abr. 2025

MOREIRA, Janine. A ciência da universidade e a estética, a poesia, a sapiência da vida: o lugar da pesquisa como criação. In: FRITZEN, Celdon.; MOREIRA, Janine. (org.). **Educação e arte: as linguagens artísticas na formação humana**. Campinas: Papirus, 2008, p.11-26.

MORIN, Edgar. **A via para o futuro da humanidade**. Rio de Janeiro: Bertrand, 2013.

NÓVOA, António; ALVIM, Yara Cristina. Os professores depois da pandemia. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 42, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/mvX3xShv5C7dsMtLKTS75PB/>. Acesso em: 01 jun. 2023.

NÓVOA, António. António Nóvoa: aprendizagem precisa considerar o sentir. [Entrevista cedida a Luciana Alvarez. **Revista Educação**, São Paulo, 25 jun. 2021. Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2021/06/25/antonio-novoa-aprendizagem-sentir/>. Acesso em: 02 jun. 2023.

PACHECO, Raquel. Reflexões sobre o campo do cinema e educação. **Revista Teias**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 44, p. 85–100, 2016. DOI: 10.12957/teias.2016.24581. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/24581>. Acesso em: 9 set. 2024.

PEREIRA, Ana Catarina. O cinema a serviço da educação: a experiência das escolas de ensino básico e secundário no Algarve. **Comunicação & Educação**, São Paulo, Brasil, v. 16, n. 1, p.

115–122, 2011. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v16i1p115-122. Disponível em: <https://revistas.usp.br/comueduc/article/view/44871>. Acesso em: 08 maio. 2025.

PIMENTA, Maria Alzira Almeida; PRATA-LINHARES, Martha Maria; MELO, Tágides Renata Professores universitários, competência midiática e autoscopia. In: BORGES, Gabriela; SILVA, Márcia Barbosa da. (org.). **Competências midiáticas em cenários Brasileiros**. Juiz de Fora: Ed. da UFJF, 2019, v.1, p. 109-136.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 17. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA.

Reimaginar nossos futuros juntos: um novo contrato social para a educação. Brasília, DF: Comissão Internacional sobre os Futuros da Educação; Boadilla del Monte: Fundación SM, 2022. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381115>. Acesso em: 28 abr. 2023.

Agradecimentos

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico –CNPQ; a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais – FAPEMIG.

Sobre as autoras

Bruna Carla Rodrigues de Oliveira

Doutora e mestra em Educação pela Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM), especialista em Psicopedagogia clínica e institucional e Alfabetização e letramento pela Faculdade Dom Alberto/FAVENI e Altas Habilidades/Superdotação pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e Letras- Português e Inglês, pelo Centro Universitário Faveni - UNIFAVENI. Docente dos anos Iniciais pela Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais e professora formadora no Departamento de formação profissional da Secretaria Municipal de Educação de Uberaba, Minas Gerais. Membro no Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Cultura (GEPEDUC) e “Rede de Pesquisa sobre a Profissão Docente” (REPPOD).

E-mail: brunacarla0905@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2568-0108>

Gabriela Cristina Basso Engler-Marques

Doutoranda em Educação pela Universidade Federal do Triângulo Mineiro e Mestra por essa mesma instituição (2023). Especialista em Neuropsicopedagogia Clínica e institucional pela Faculdade Pestalozzi de Franca (2020). Graduada em Pedagogia pela Universidade de Uberaba (2014) e graduada em História pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2005). Atualmente é Coordenadora Pedagógica na Fundação Educandário Pestalozzi, Ensino Fundamental, anos finais. Atua em pesquisa na área de formação de professores, criatividade e uso de tecnologias digitais na educação. Membro do Grupo de Pesquisa Formação de Professores, Cultura Digital e Aprendizagem (Forproca).

E-mail: gabrielamhengler@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-3264-5363>

Martha Prata-Linhares

Doutora em Educação: Currículo, pela PUC/SP. Professora da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM), docente permanente do Programa de Pós-graduação em Educação da UFTM (PPGE/UFTM). Desenvolve pesquisas na área de Educação, investigando processos de formação e desenvolvimento profissional docente na interface entre cultura digital, currículo, inovação e artes. Líder do Grupo de Pesquisa Formação de Professores, Cultura Digital e Aprendizagem (Forproca).

E-mail: martha.prata@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0114-3532>

Recebido em: 29/05/2025

Aceito para publicação em: 09/02/2026