



# Sequência de leitura literária e criação de Visual Novel

---

**Mestranda: Flávia Rodrigues Cordeiro**

**Orientador: Prof. Dr. Eduardo Filgueiras Damasceno**

**Coorientador: Prof. Dr. Maurício César Menon**



FLÁVIA RODRIGUES CORDEIRO

# SEQUÊNCIA DE LEITURA LITERÁRIA E CRIAÇÃO DE VISUAL NOVEL

## Literary Reading Sequence and Visual Novel Creation

Produto Educacional apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Inovações Disruptivas no Ensino e Aprendizagem

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Filgueiras Damasceno

Coorientador: Prof. Dr. Maurício César Menon

CORNÉLIO PROCÓPIO

2025



4.0 Internaional

Esta licença permite compartilhamento, remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es). Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



**Ministério da Educação**  
**Universidade Tecnológica Federal do Paraná**  
**Campus Londrina**



FLAVIA RODRIGUES CORDEIRO

**A CRIAÇÃO DE NOVELAS VISUAIS NAS AULAS DE LITERATURA BRASILEIRA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 28 de Novembro de 2025

Dr. Eduardo Filgueiras Damasceno, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Andre Luis Dos Santos Domingues, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Ederson Luiz Locatelli, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná (Utfpr)

Dr. Mauricio Cesar Menon, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

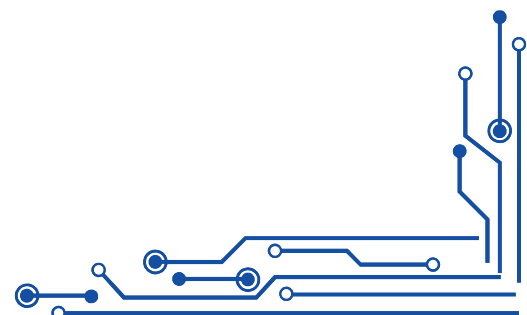
Dra. Vanessa Andrade Pereira, Doutorado - Universidade Federal de São Paulo (Unifesp)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 28/11/2025.



# Sumário

<b>1. Introdução.....</b>	<b>03</b>
<b>2. Sequência básica: .....</b>	<b>04</b>
2.1 Motivação .....	04
2.2 Introdução.....	05
2.3 Leitura.....	06
2.4 Interpretação.....	07
<b>3. Atividade Concreta: Visual Novels.....</b>	<b>08</b>
3.1 Acesso ao GDevelop e criação de projeto.....	08
3.2 Inserção de objetos.....	11
3.3 Adição de Eventos: Condições e Ações.....	12
3.4 Criação das cenas.....	15
<b>4. Referências.....</b>	<b>21</b>





## Introdução

Prezado(a) professor(a), neste tutorial será apresentada uma sequência de leitura literária do conto de Ruth Rocha: Procurando Firme (2009). A sequência de leitura escolhida foi a Sequência Básica apresentada por Rildo Cosson (2006), em sua obra Letramento literário: teoria e prática. Na obra, o autor defende a ideia de que a leitura deve ser uma atividade de saber e prazer.

Na sequência básica, Cosson (2006) propõe quatro etapas para o trabalho com a obra literária em sala: motivação, introdução, leitura e interpretação. No momento da interpretação, há o registro da atividade concreta e nesta etapa há a sugestão da criação da *Visual Novel*.

*Visual Novel* é uma narrativa que mistura texto, música e imagens. Nestas narrativas os leitores decidem o final da história de acordo com as alternativas apresentadas. A preferência por este tipo de tecnologia digital, se deu por ser mais interativa e possibilitar a imersão do leitor na história. Contudo, o aluno deve conhecer a história original para conseguir criar a *Visual Novel*.

Para esta atividade da sequência, sugere-se a utilização do Gdevelop<sup>\*</sup>, um software gratuito e de código aberto, no qual o aluno poderá criar diferentes finais para a história lida e interpretada.

A escolha desta ferramenta se deu porque o *GDevelop* pode ser usado no contexto educacional e estimular a aprendizagem criativa.

<sup>\*</sup>O Gdevelop utilizado neste trabalho foi a versão 5.0 de 2021, ou seja, pode ter sofrido alterações. Procure tutoriais no site para melhor entendimento da ferramenta:  
<https://gdevelop.io/pt-br>



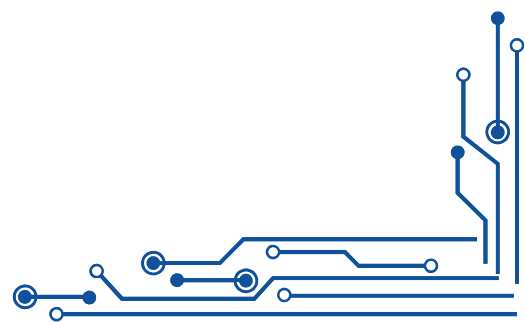


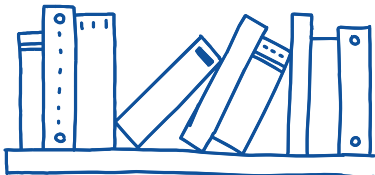
Uma das motivações para este trabalho é a utilização de metodologias ativas em sala de aula, que têm se tornado cada vez mais frequente, como é o caso da gamificação, que utiliza dinâmicas e mecanismos de jogos para engajar os alunos, promover reflexões e estimulá-los a solucionar problemas e desafios.

No documento da BNCC (Brasil, 2018), a Competência 5 prevê a utilização de diversas linguagens para a expressão e compartilhamento de informações, entre elas a digital. O documento cita, ainda, que a inclusão digital não é só possibilitar aos alunos o trabalho com interfaces técnicas (como programação), mas também interfaces críticas e éticas que lhes permitam tanto explorar informações quanto produzir o novo a partir do existente.

Outra motivação é que este trabalho possa contribuir para a prática da Lei nº 14.533/23, que se refere à Política Nacional de Educação Digital (PNED) e visa promover a inclusão digital e o uso de tecnologias na educação em todos os níveis de ensino.

O objetivo deste tutorial é servir como inspiração para a realização de mais trabalhos similares, com outras obras, que possam despertar o interesse do aluno pela leitura literária.





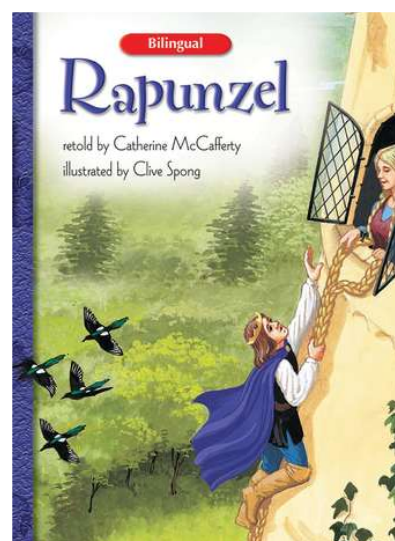
## 2. Sequência básica

### 2.1 Motivação

Como mencionado, Rildo Cosson (2006) propõe uma sequência como norteadora para o trabalho de leitura literária em sala de aula. A primeira etapa desta sequência é a Motivação. Para ele, a motivação é a preparação, uma breve explicação do universo da obra a ser lida pelos alunos. O professor poderá propor atividades que estarão ligadas ao texto, como músicas, notícias, temas reflexivos recorrendo ao lúdico para emergir o interesse pela leitura da obra.

A obra escolhida para a sequência é o conto Procurando Firme, de Ruth Rocha. Como este conto é inspirado em contos de fadas tradicionais, uma forma de motivação, seria iniciar com uma roda de conversa relembrando contos de fadas como: *A Bela Adormecida*, *Branca de Neve*, *Rapunzel*. Ou com trailers de filmes e animações inspirados nestas obras.

O importante é fazer os alunos refletirem que nestas histórias a princesa sempre fica à espera de um príncipe que venha salvá-la. É sempre uma personagem passiva, não tem suas próprias escolhas, criada desde criança para obedecer, ter etiqueta e habilidades domésticas para tornar-se uma dama formosa, delicada e futuramente ser uma boa esposa e mãe.





## 2.2 Introdução

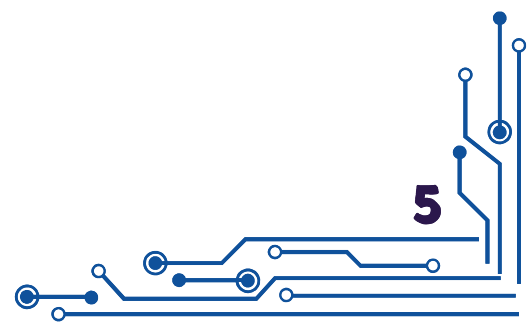
A segunda etapa da sequência é a Introdução. De acordo com Cosson (2016), nesta fase será feita uma breve apresentação da autora da obra, no caso, Ruth Rocha. Também será apresentada a obra de forma geral.

Deve-se ter o cuidado de que a apresentação da autora não se transforme em longa e expositiva aula sobre a sua vida, não é que o contexto e a biografia da escritora não importem, mas na introdução basta apresentar o essencial de modo que os alunos possam saber quem é a autora que será trabalhada.

Em seguida há apresentação da obra, a capa, contracapa, ilustração da capa, tamanho da obra, editora, prefácio e introdução, todos esses elementos que formam o livro. É importante que o professor se utilize desses elementos para explicitar aos alunos as qualidades que levaram a selecionar tal obra.

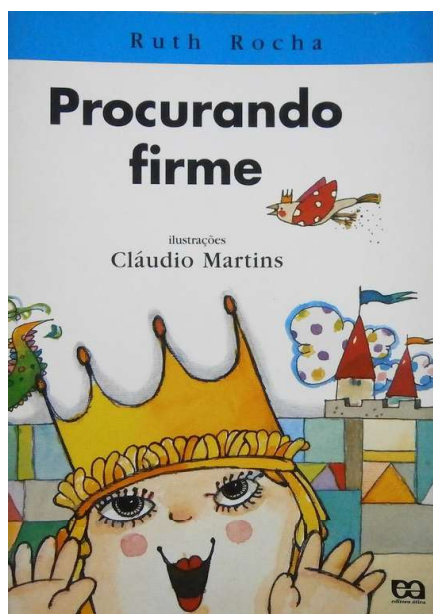


Ruth Rocha - 2024  
fonte: BBC News Brasil



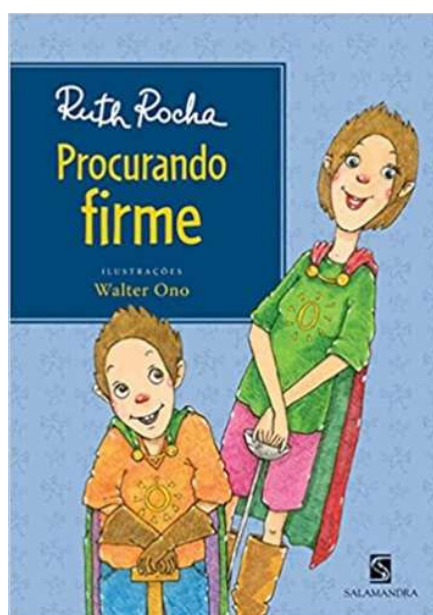


## 2.3 Leitura



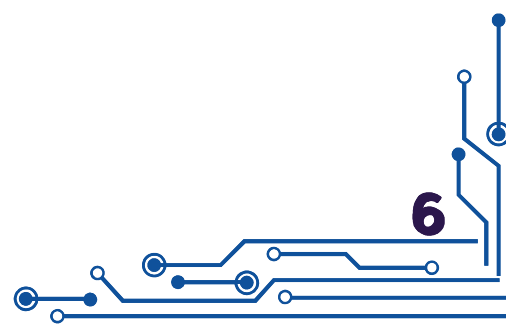
O terceiro passo no método da Sequência Básica do Letramento Literário é a leitura da obra. Nesta etapa é preciso ter um olhar diferenciado, conhecer as características da turma, pois nem todos os alunos têm um mesmo ritmo, conhecimentos prévios e experiências de leitura.

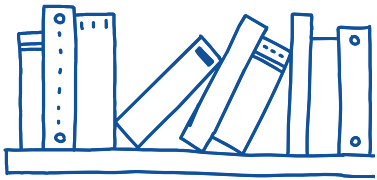
Como a obra é um conto, e caracterizar-se por não ser tão extensa, é aconselhável que a leitura seja feita de forma individual em um primeiro momento. Em seguida, que seja feita uma leitura coletiva, respeitando as particularidades de cada um.



Cosson (2006) também chama a atenção para o fato de que a leitura escolar precisa de acompanhamento porque tem uma direção, um objetivo a cumprir, e esse objetivo não deve ser perdido de vista.

É recomendado fazer intervalos durante a leitura para tirar dúvidas que possam surgir, como o significado de palavras desconhecidas, ou trechos que não compreenderem.





## 2.4 Interpretação

A última fase da Sequência é a interpretação, que Cosson (2006) considera dois momentos: um interior e outro exterior.

O primeiro momento, a interpretação interior, é quando o aluno identifica, durante a leitura, os personagens, o espaço, o tempo e os outros elementos, que são encontrados no texto. É o momento de encontro pessoal com a obra lida.

O segundo momento é a interpretação exterior, quando os alunos compartilham suas experiências e contribuem para que os demais ampliem seu ponto de vista. É importante que nesse momento não seja menosprezado o trabalho de interpretação da coletividade compartilhada que promove o exercício das várias visões, contribuindo, assim, para diferentes modos de ler e ver o mundo.





## 3. Atividade Concreta: Visual Novels

### 3.1 Acesso ao GDevelop e criação de projeto

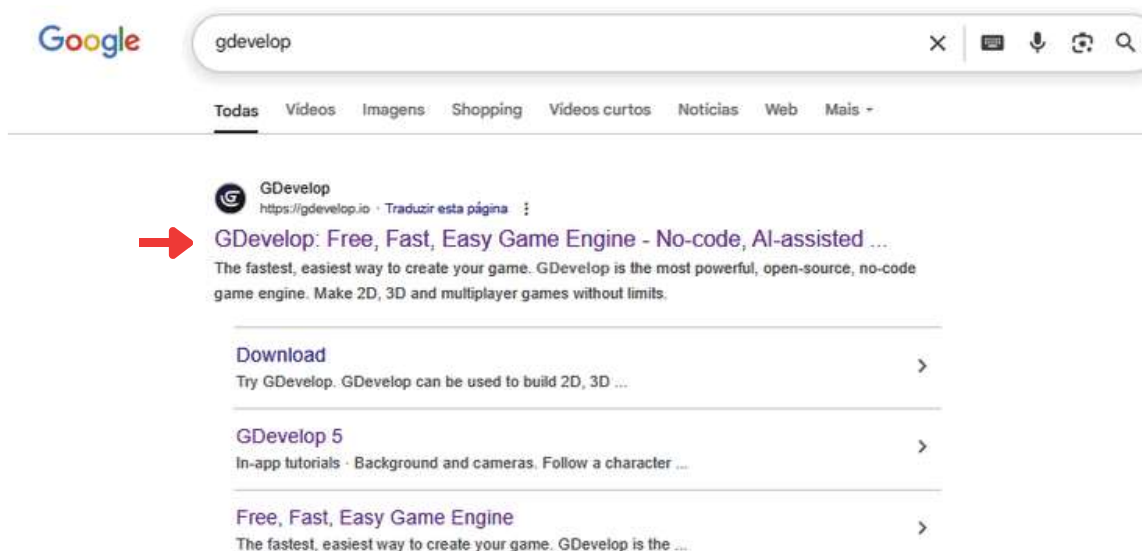
Após a interpretação, há o momento de registro, da atividade concreta e nesta etapa sugere-se a criação da *Visual novel*, com a utilização do software gratuito e online *GDevelop*.

A escolha do *GDevelop* se deu porque pode ser usado no contexto educacional que estimula a aprendizagem criativa e por ser multiplataforma e multidispositivo, isso significa que pode ser usado em qualquer sistema operacional e dispositivo.

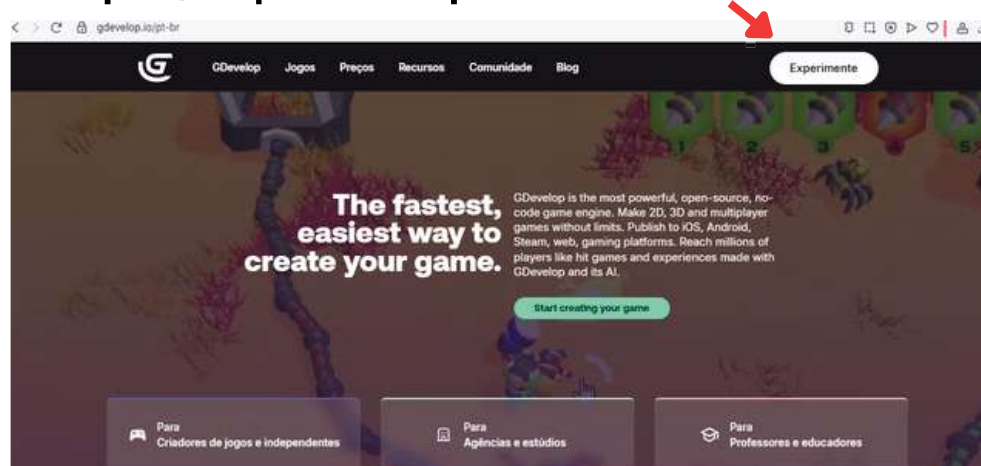
Passo a passo para criar a Visual Novel no *GDevelop*:

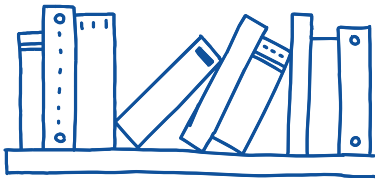


1. Pesquise o site do *GDevelop* e clique no link.

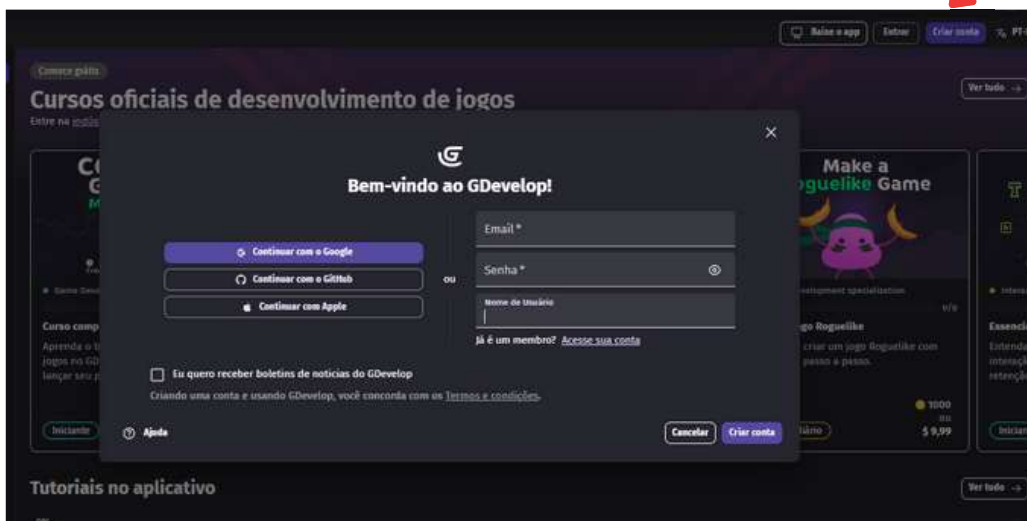


2. Depois, clique em “Experimente”.

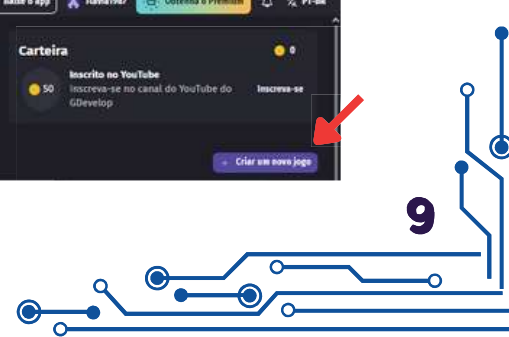
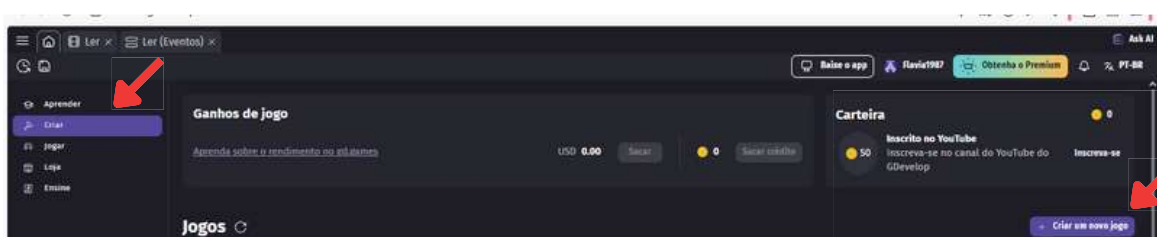


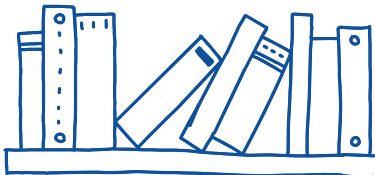


2. Agora, escolha se deseja usar online ou instalar o programa no computador (de acordo com o sistema operacional Windows, Linux...)
3. Para usar online, clique em “Executar” e “Criar Conta” utilize seu e-mail e crie um nome de usuário.



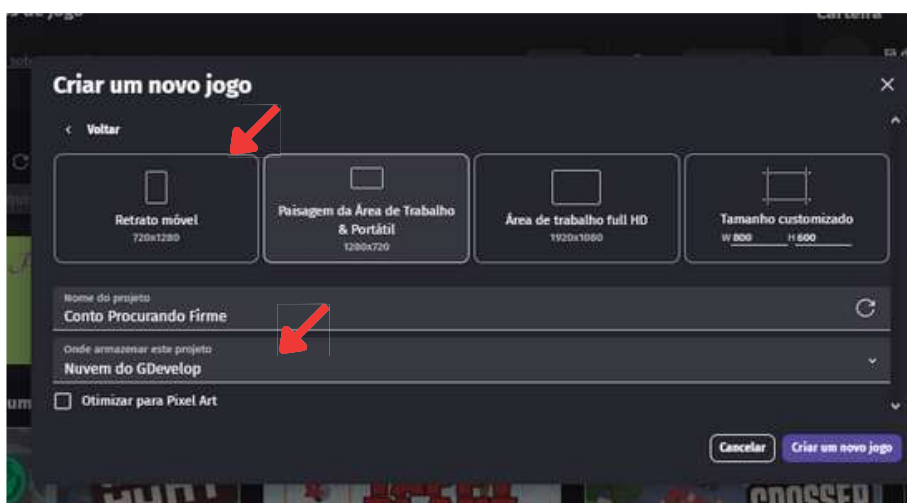
4. Verifique se o idioma está em português Brasil, no canto superior direito.
5. Clique em “Criar” e depois em “Criar um novo jogo”



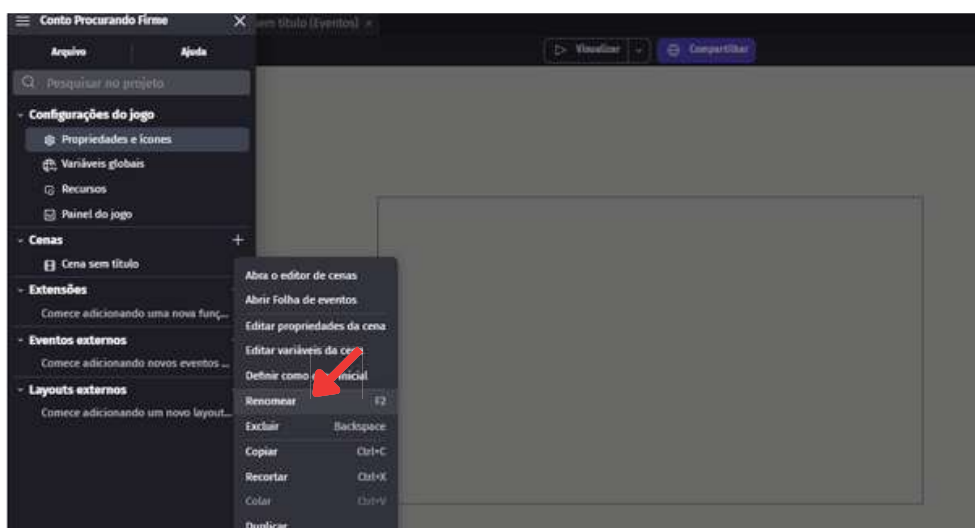


6. Depois em “Projeto Vazio”.

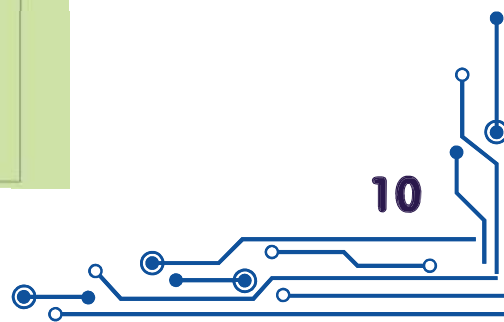
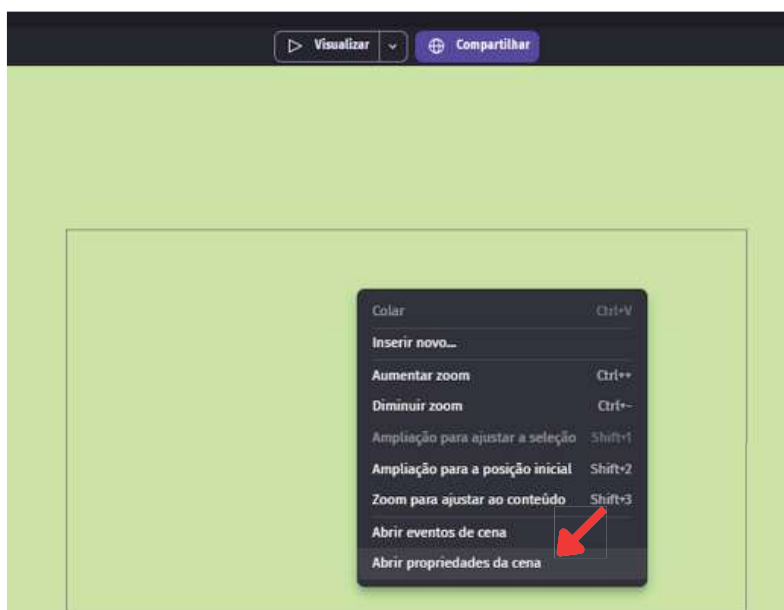
7. Coloque o nome e para salvar na nuvem

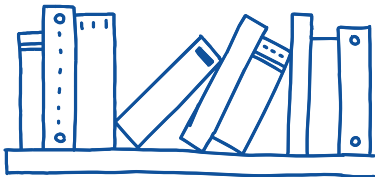


8. No menu de configurações, altere o nome da cena para “Início”.



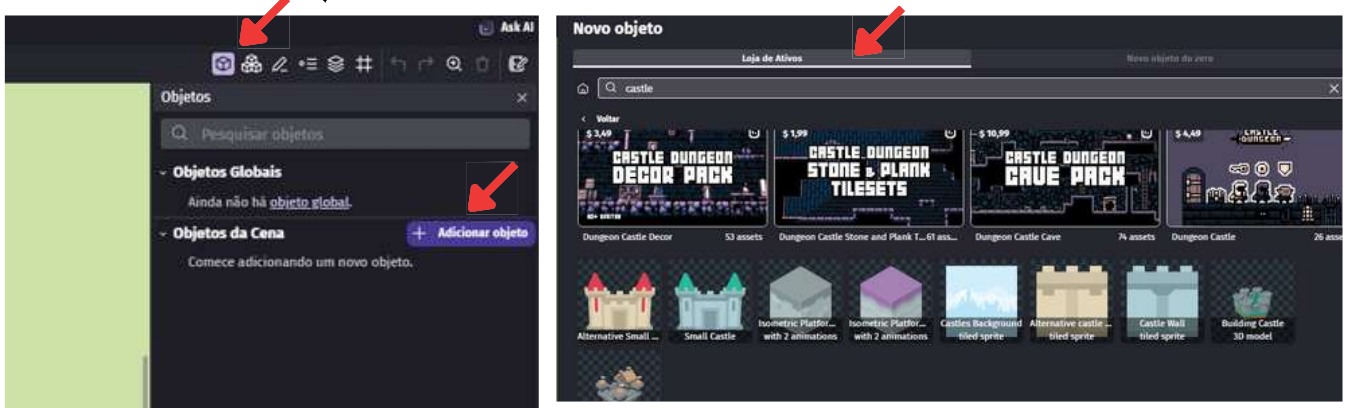
9. Ao clicar com o botão direito do mouse, conseguimos alterar a cor de fundo, em “propriedades da cena”.





## 3.2 Inserção de objetos

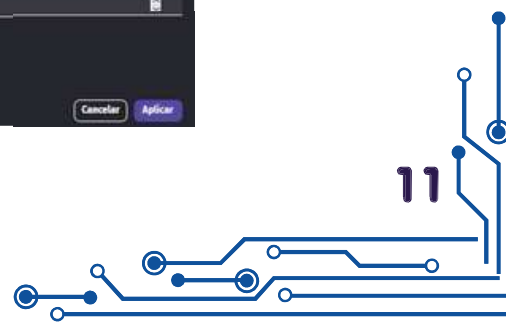
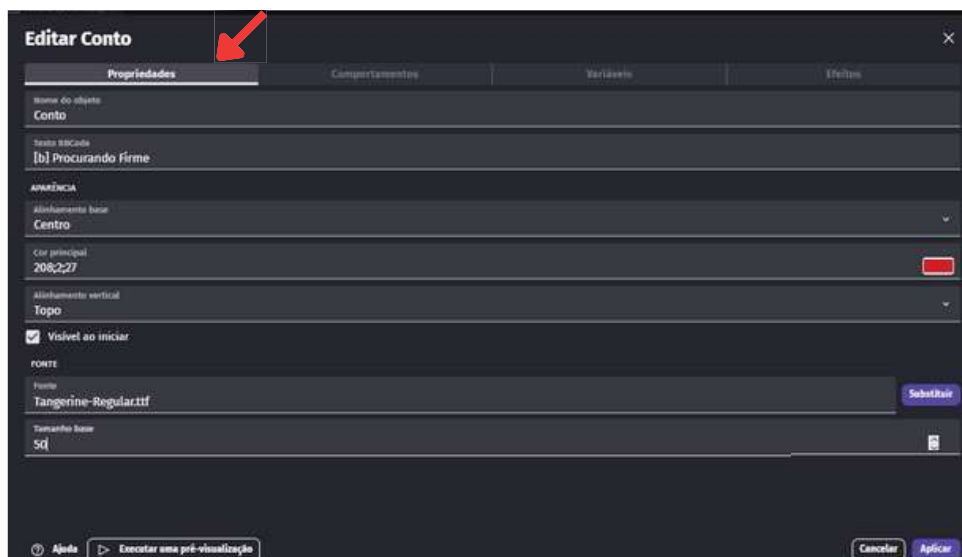
10. No canto direito, no símbolo de dado, há opção de inserir objetos na cena. Ao clicar em “Adicionar objeto” abrirá uma tela com duas opções: “Loja de ativos” e “Novo objeto do zero”.

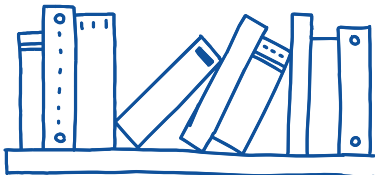


11. Na “Loja de ativos” podemos escolher objetos que já existem na plataforma, e para melhores buscas, use nomes em inglês. Por exemplo, ao pesquisar ‘castelo’, não aparecerão opções, já ao pesquisar ‘castle’ aparecem várias.

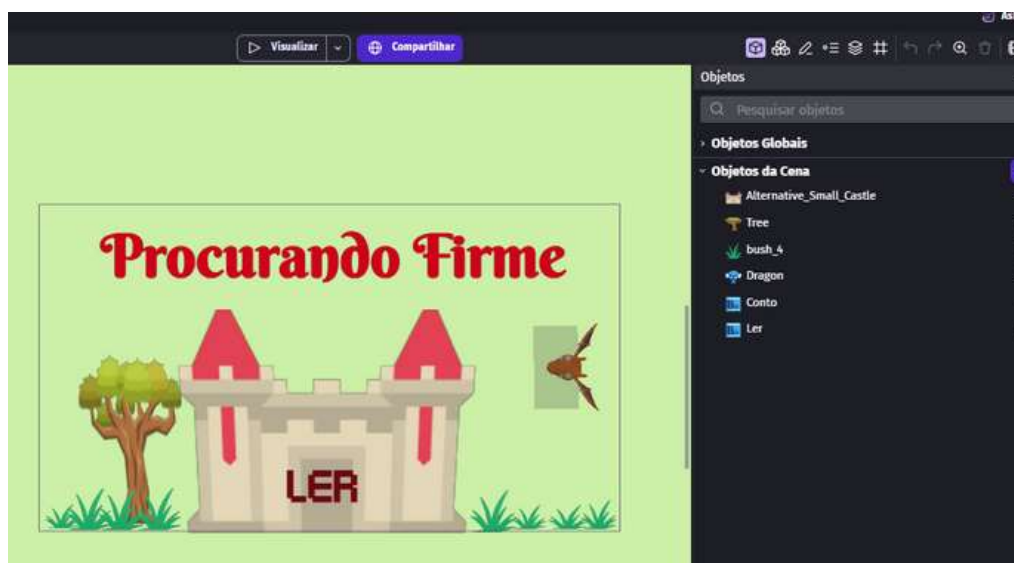


12. Para adicionar texto, clique em “Novo objeto do zero” e escolha a opção BBtext. Em seguida, abrirá uma janela para adicionar o texto e fazer as formatações como tamanho, tipo, cor.

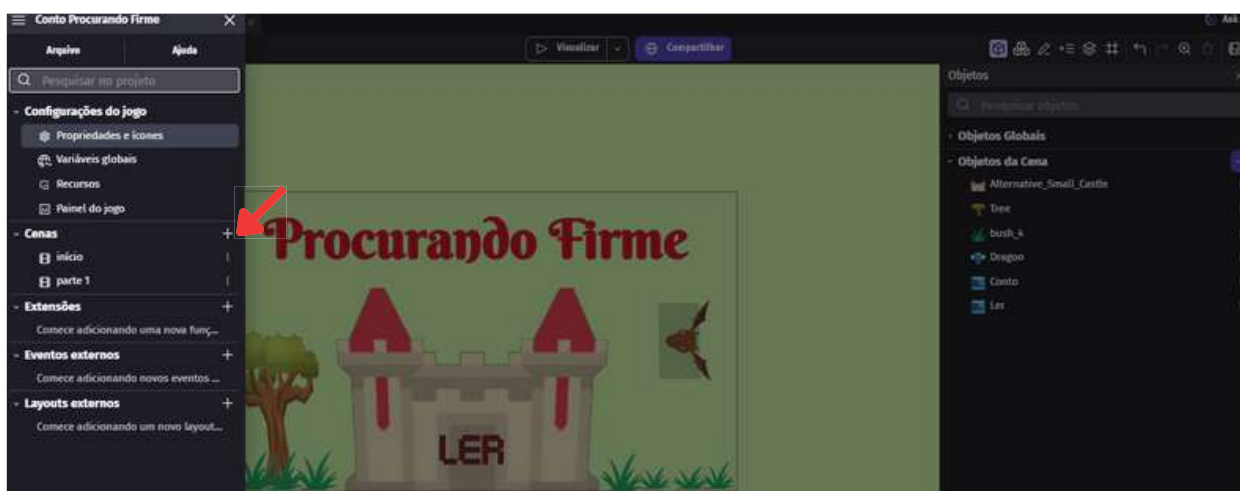




13. Para colocar os objetos na cena, basta clicar sobre ele e arrastar no local que deseja. No botão “Visualizar” podemos ver como o projeto está ficando.

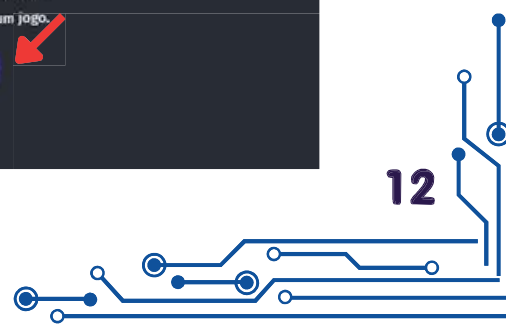
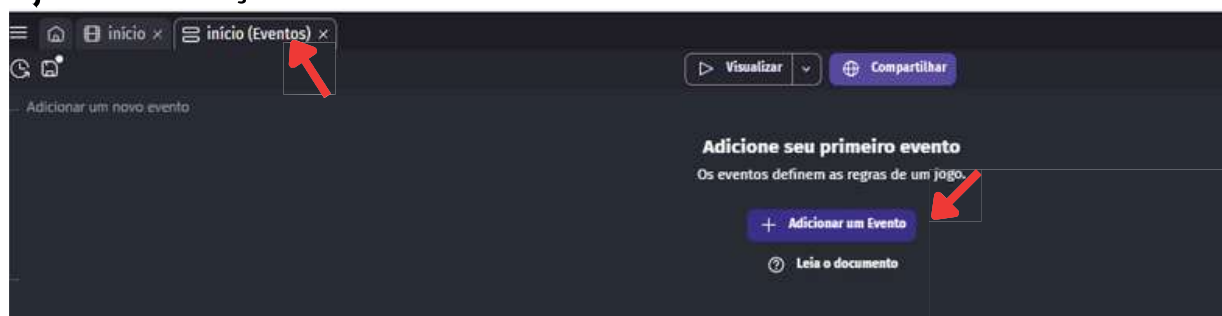


14. Antes de adicionar as ações, crie outra cena com o nome “parte 1” no menu de configurações.



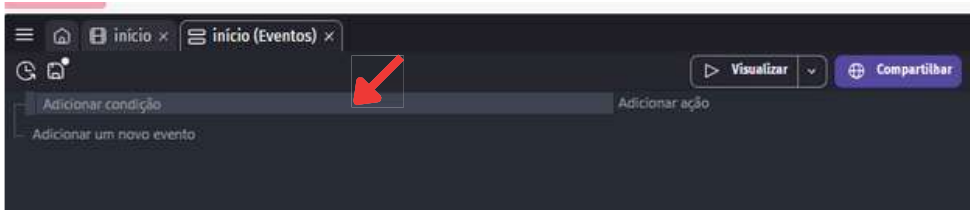
### 3.3 Adição Eventos: Condições e Ações

15. Do lado da cena, há o campo “Eventos”, nele configuramos as ações dos objetos e transições de cenas, clicando em “Adicionar um Evento”.

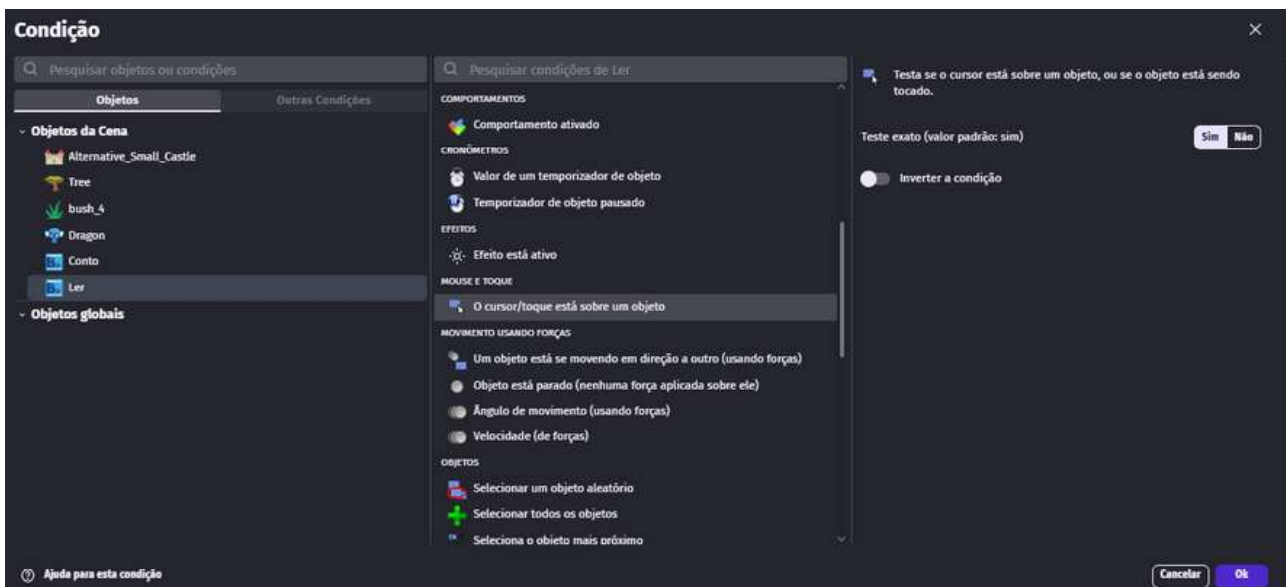




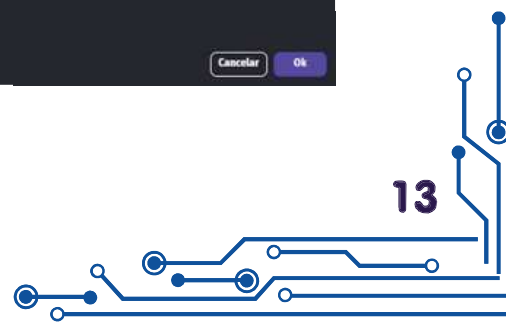
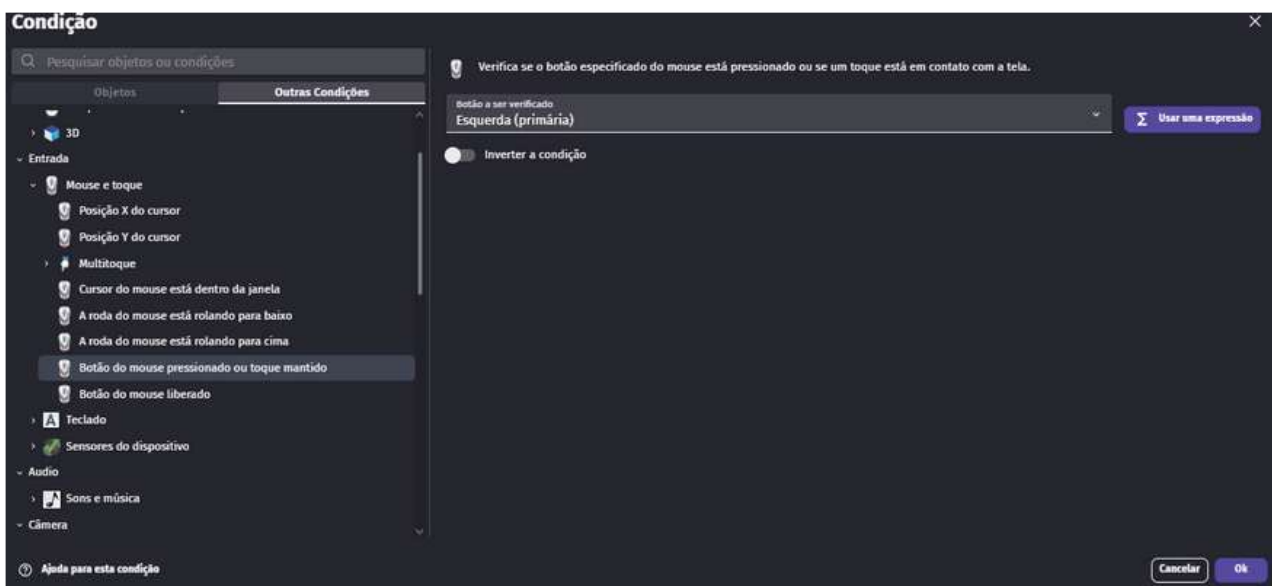
16. Depois clique em “Adicionar condição”.

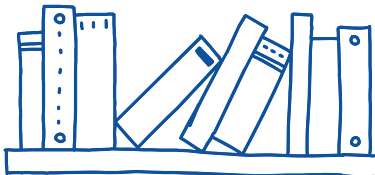


17. Faça uma condição para que quando o leitor clicar na palavra “LER” seja direcionado para a próxima tela da narrativa. Escolha o objeto “LER”, depois em condições escolha “O cursor/toque está sobre um objeto” e OK.

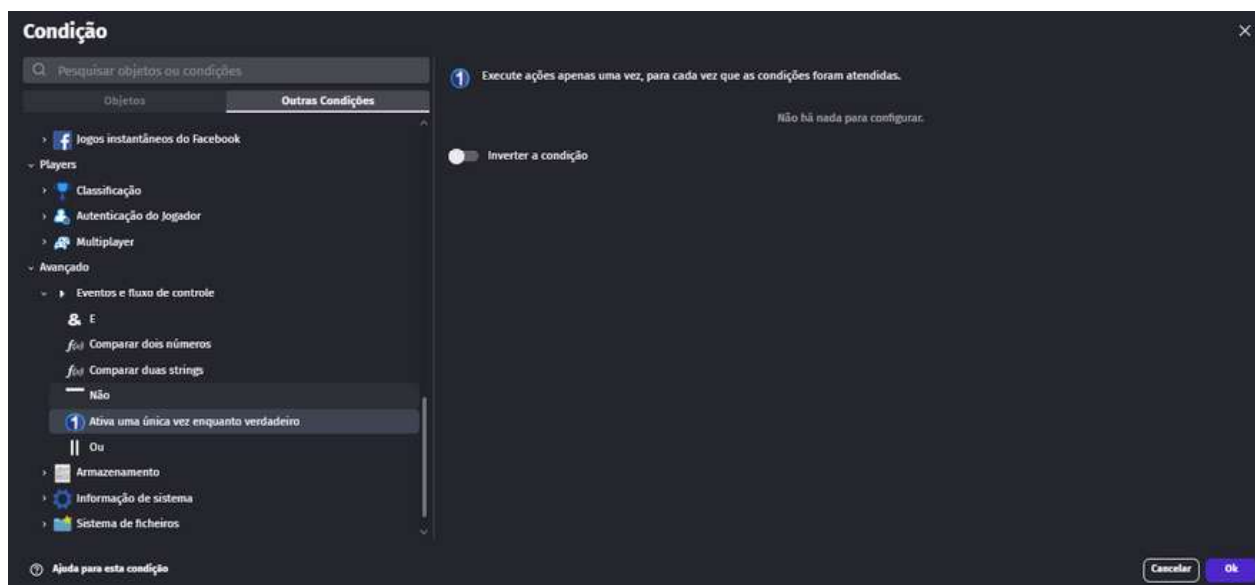


18. Depois adicione outra condição, clique em “outras condições”, “Entrada”, “Mouse e toque”, “Botão do mouse pressionado ou toque mantido”. Em “escolha o botão do mouse, clique em “Esquerda (primária)” e dê OK.

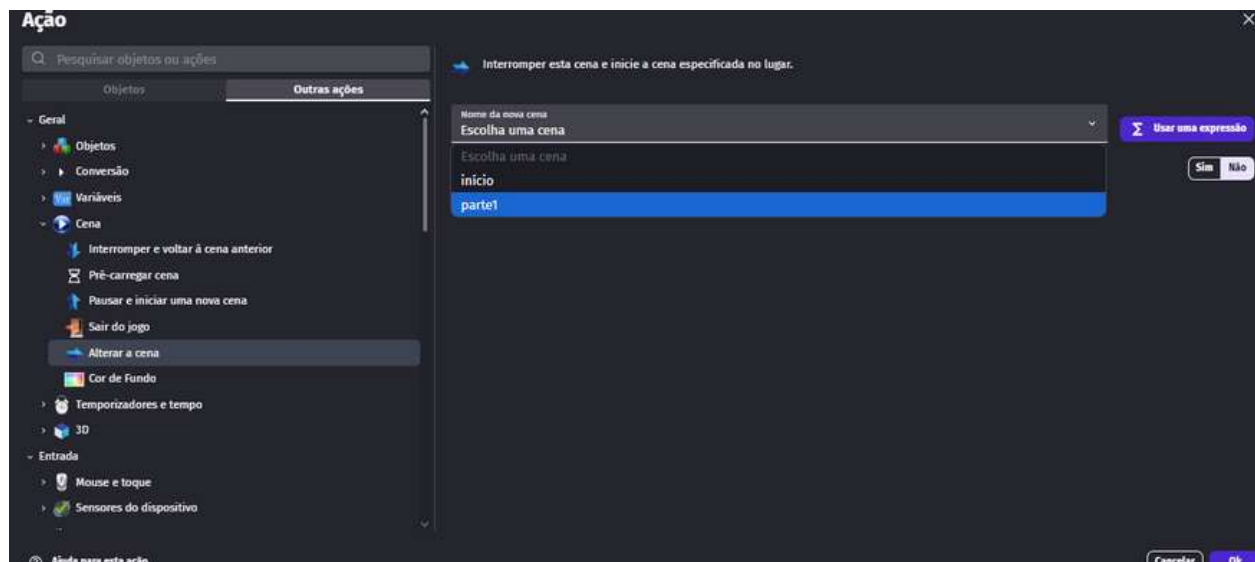




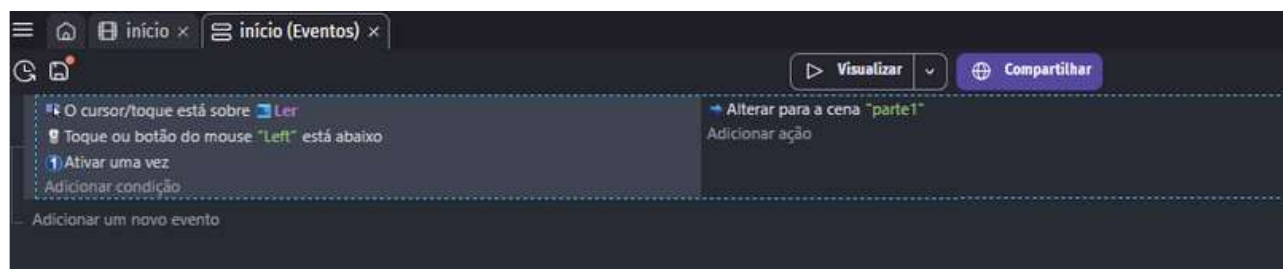
19. Adicione outra condição para que esta ação não fique se repetindo. Em “Outras condições”, escolha “Avançado”, “Eventos e fluxo de controle”, “Ativa uma única vez enquanto verdadeiro” e OK.

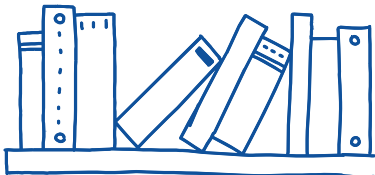


20. Em “Ação”, clique em “Outras condições”, “Cena”, “Alterar cena”, em escolha uma cena, clique m “parte1” e OK. Assim quando clicar na palavra “Ler” a cena mudará.



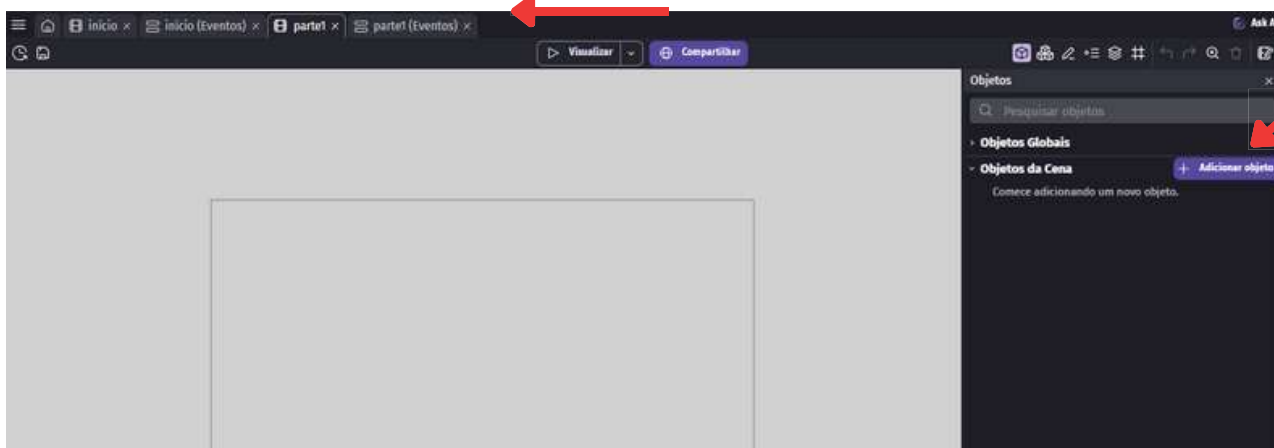
Como ficarão os Eventos da cena Início:



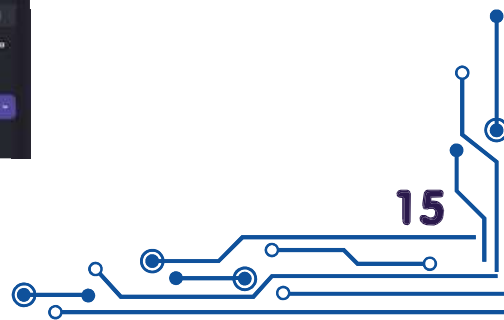
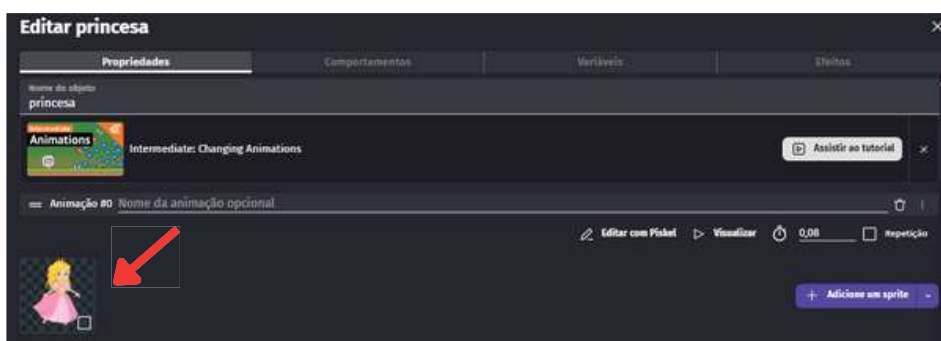
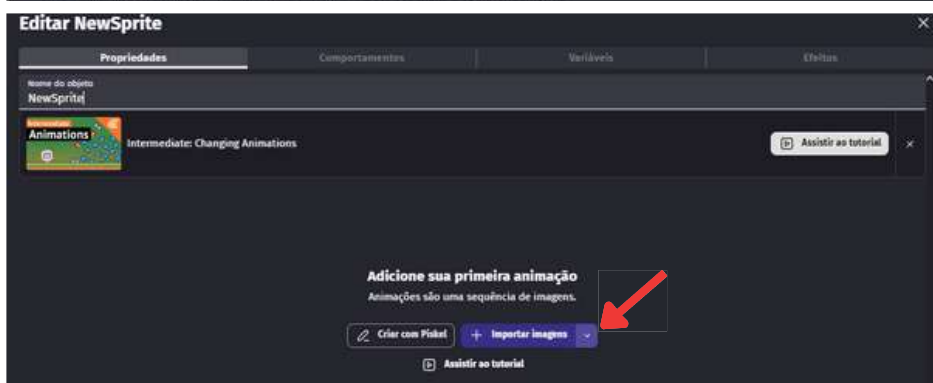
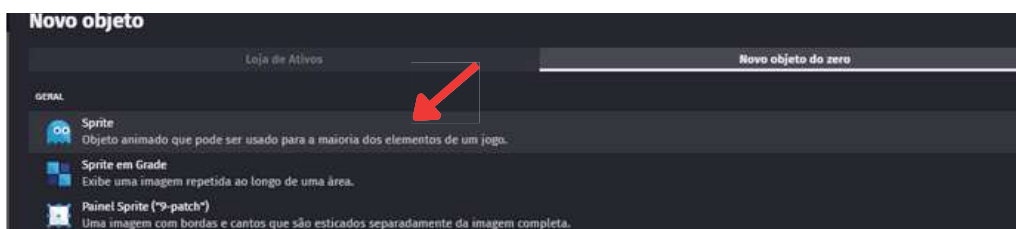


### 3.4 Criação das cenas

21. No menu de configurações, clique na cena criada anteriormente nomeada como “parte 1”. Aparecerá uma cena em branco e do lado os eventos desta cena. Adicione os objetos e a introdução da história em objeto BBtext.

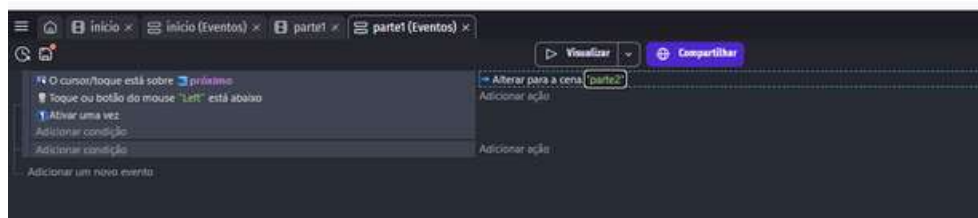
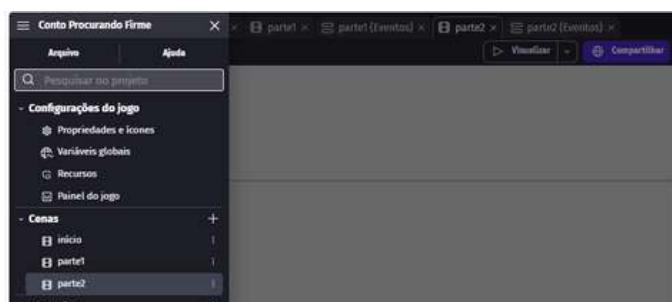


22. Para colocar personagens que não estejam na loja do GDevelop, basta salvar a imagem no formato PNG (fundo transparente) da internet e depois em Inserir objeto do zero, clicar em “Importar imagem”, escolher a imagem salva no computador e “Aplicar”

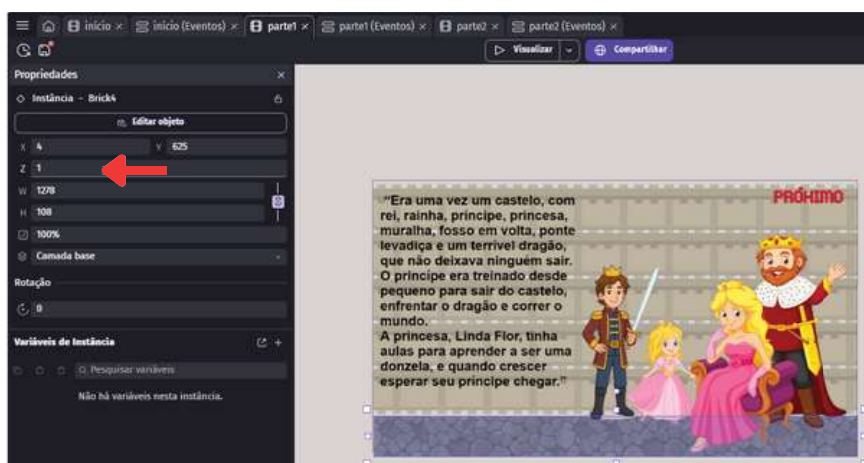


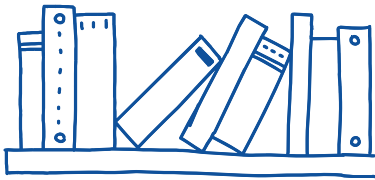


23. Insira os personagens e o início da história em uma caixa de texto BBText. Faça um texto com a palavra “Próximo”, depois configure nos eventos desta cena para quando o leitor clicar seja direcionado para a “parte 2”. Crie uma cena chamada “parte 2” antes, no menu de configuração.

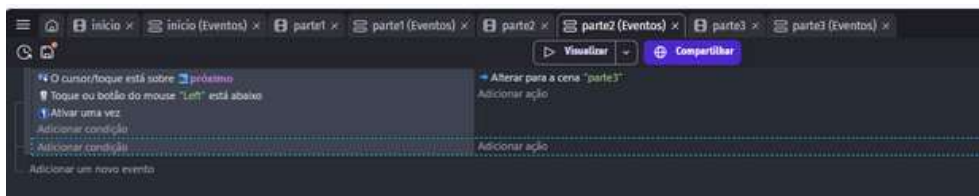


24. Para um objeto não ficar sobreposto ao outro, mexa na camada. Em propriedades da cena (símbolo de lápis perto de inserir objetos) mude o número da lera Z, para colocar o objeto para trás coloque 0, se quiser um objeto na frente é só colocar um número maior. Por exemplo, para o chão não cobrir os pés dos personagens, o número de Z foi alterado para 1.





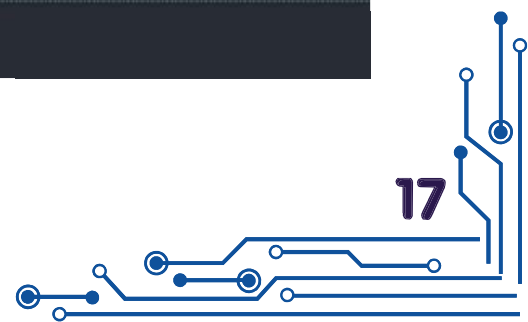
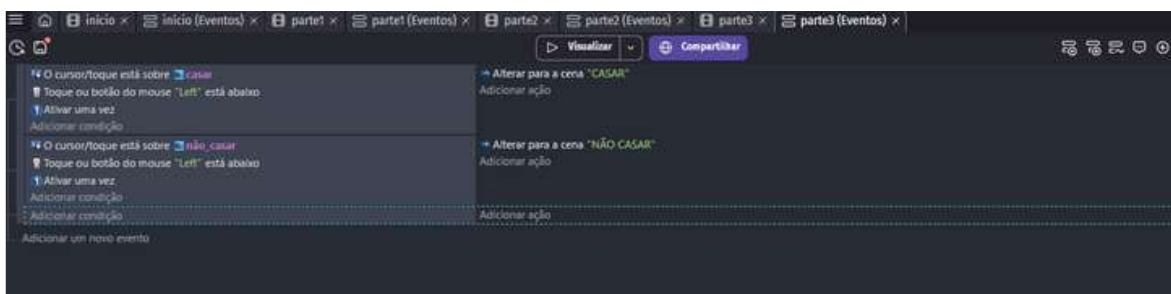
26. Configure a parte 2 com os personagens e texto. Faça um texto “Próximo” e configure em eventos para levar o leitor à parte 3. Crie a parte 3 antes.



27. Nesta cena, o leitor terá duas opções se a princesa irá se casar ou não com o príncipe de Petrolândia. Coloque dois textos para a escolha “casar” e “não casar”.

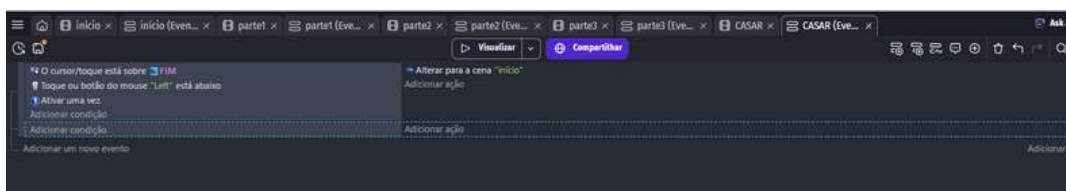


27. Nos eventos desta cena adicione duas condições, uma que levará para a cena “casar” e outra para “não casar”. Crie estas cenas antes no menu.

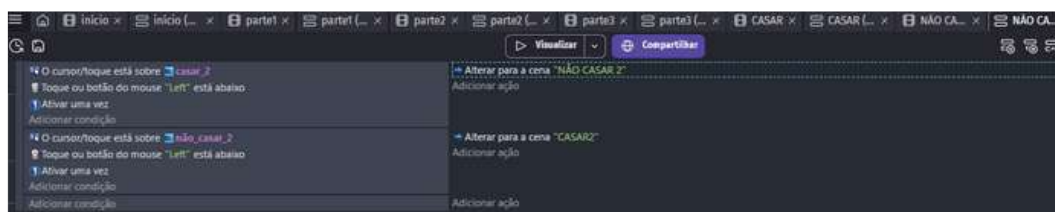


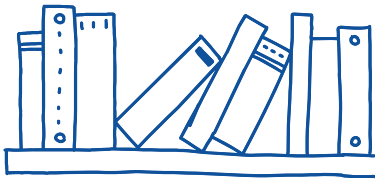


28. Configure a cena “casar”, coloque um texto com a palavra “fim”. Depois em eventos configure que ao clicar na palavra “fim” o leitor volte para a tela inicial.

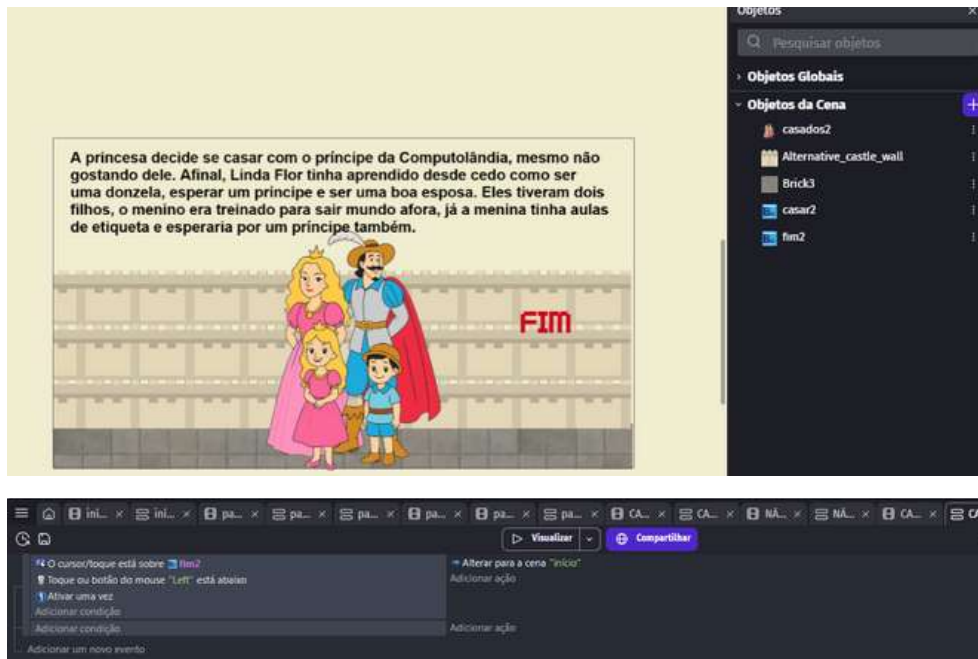


29. Na cena “Não casar” chega no castelo o príncipe da Computolândia, agora o leitor tem que escolher se a princesa casará ou não com ele. Crie as cenas e os textos “casar 2” e “não casar 2” e configure em eventos.

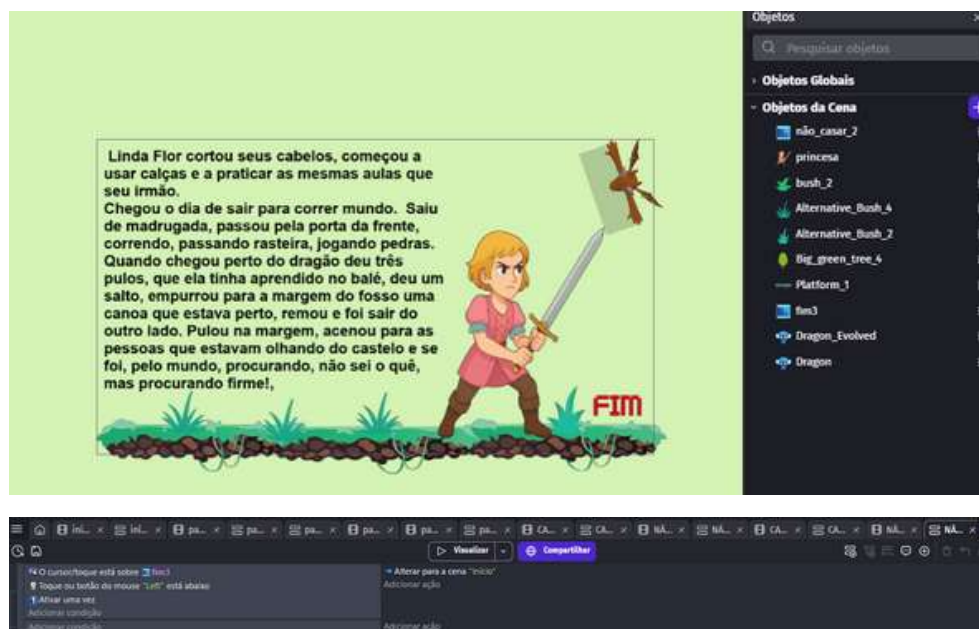




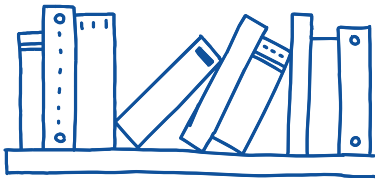
30. Caso o leitor escolha a opção “casar 2”, crie a cena final e com o texto “fim2”, em eventos configure para que ao clicar o leitor retorne à tela inicial.



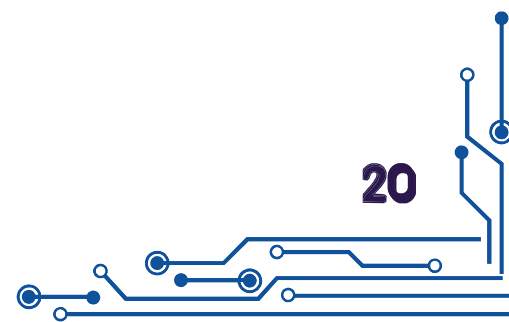
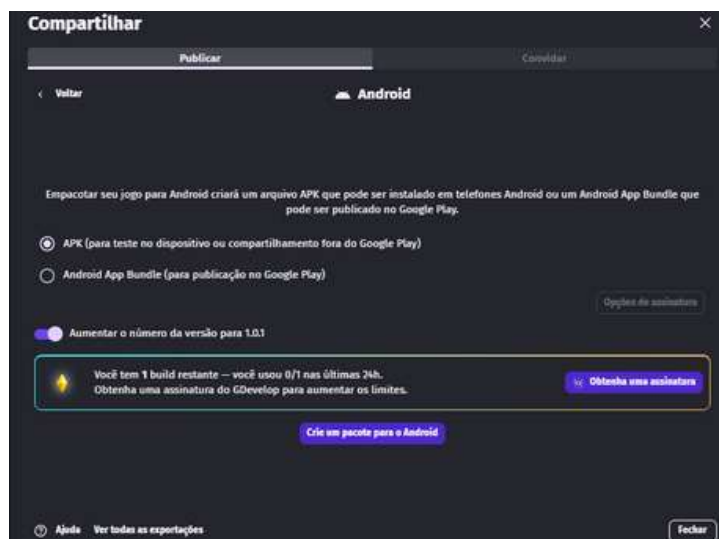
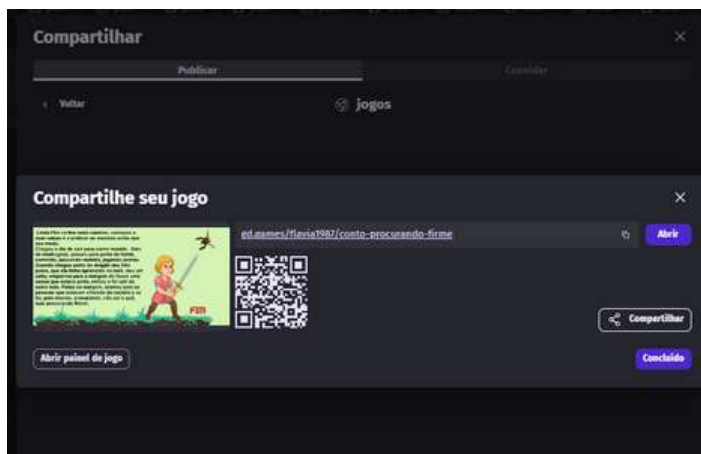
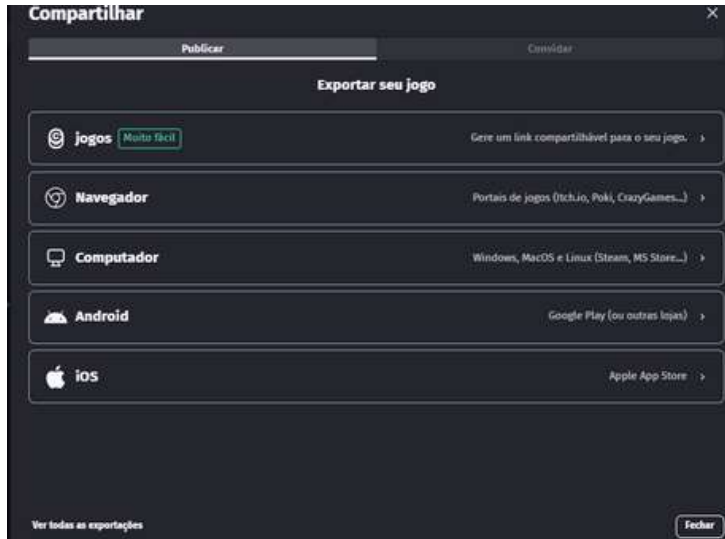
31. Se a escolha for “não casar 2”, crie a cena em que a princesa decide fazer as mesmas aulas que o irmão fazia e resolve sair mundo a fora. Crie o texto “fim3” para quando o leitor clicar seja direcionado à tela inicial da história.



Claro que tudo pode depender da criatividade dos alunos, este é apenas um tutorial de como criar a narrativa com finais diferentes, mas os finais ficam a critério da imaginação dos alunos.



**32. Volte na cena início e clique em “Visualizar”, teste para ver se as cenas alteram. Depois em “Compartilhar”, podemos compartilhar no site do GDevelop para outras pessoas jogarem. Ou ainda fazer a exportação para ser executado no computador ou celular.**





# Referências

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, MEC, 2018.

BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Diário Oficial da União: seção 1, Edição Extra, Brasília, DF, p. 1, 11 jan. 2023.

COSSON, Rildo. Letramento literário: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2006

G-develop 5 <<https://gdevelop.io/pt-br>> acesso em 10 de fev. de 2025.

ROCHA, Ruth. Procurando firme. São Paulo: Salamandra, 2009. 40 p.

