

# NA BUSCA PELO LETRAMENTO CRÍTICO UM JOGO ONLINE TORNA-SE INSTRUMENTO DE AÇÃO

Morgana Silva Larotonda CAETANO

Universidade Estácio de Sá – Departamento de pós-graduação

Esta pesquisa tem por objetivo investigar sobre a utilização e a relevância do uso de um MMORPG<sup>1</sup> (Jogos online de simulação em massa.), chamado “Lineage”, como ferramenta para o processo de aprendizagem de Língua Inglesa de um grupo de alunos, “nativos digitais”, de ensino médio de uma escola da rede privada no município de Itaguaí, visando o letramento crítico<sup>2</sup> como prioridade. Tomando por base as teorias do uso de game em educação, Mattar (2010); os estudos sobre os Multiletramentos, Batista da Silva (2012) e as teorias dos “Nativos e imigrantes digitais”. Prensky (2001).

Através de uma interseção entre a análise dialógica e conceitual entre esses e outros autores e, também, da análise dos dados gerados pela pesquisa de campo, a presente pesquisa visa responder às seguintes perguntas: De que maneira um jogo online pode ser considerado como um recurso eficaz para uma estratégia de ensino capaz de despertar e estimular o desenvolvimento intelectual e crítico de aprendizes brasileiros, nativos digitais de língua inglesa? Quais implicações, para tanto?

Por meio de uma metodologia qualitativa e interpretativa de cunho etnográfico, levando em consideração a participação dos indivíduos no processo em questão, através de transcrição de questionários e entrevistas feitas com estudantes e diários de campo do professor/pesquisador, bem como gravação de áudios dos alunos que fora realizada, após jogarem o game em sala e em casa, gerou, por conseguinte, os dados que foram analisados e serviram como base para apontamentos.

---

<sup>1</sup> <http://us.ncsoft.com/en/support/>

<sup>2</sup> Adoto neste artigo o conceito de Letramentos Críticos, como é abordado por The new London Group (2009)