



SEÇÃO:

## Resenha de *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning – Theory, Research, and Practice*, de Jonathon Reinhardt

**Dêner da Silva Ramos<sup>1</sup>**[orcid.org/0000-0002-3784-4042](https://orcid.org/0000-0002-3784-4042)  
[denersramos@gmail.com](mailto:denersramos@gmail.com)

Entendendo que os novos letramentos e os multiletramentos ainda são uma realidade distante na escola básica, o livro *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning – Theory, Research, and Practice* (2019), de Jonathon Reinhardt, surge como um importante recurso teórico, prático e metodológico para o ensino e a aprendizagem de línguas segundas (L2) envolvendo o contexto de jogos eletrônicos, como, por exemplo, a gamificação. Neste livro, dividido em dez capítulos, que desenvolvem o tópico específico do ensino e da aprendizagem de L2 por meio de jogos, o autor discute diferentes abordagens teóricas e práticas que têm o jogo como elemento estruturante principal. Cada capítulo apresenta questões para reflexão e, ao final, ideias de projetos pedagógicos e de pesquisa acerca do tema específico.

O primeiro capítulo do livro é reservado para a discussão sobre o que é usar jogos em sala de aula. O autor aponta diferentes abordagens de ensino de L2 que utilizam os jogos como estratégia de ensino, e apresenta suas diferenças partindo de uma perspectiva histórica da influência dos jogos eletrônicos na educação. São discutidas abordagens que surgem a partir da *Digital Game-Based Language Learning* (DGBLL, que, em português, significa Aprendizagem de Línguas com Base em Jogos Digitais). Para professores, essas diferenciações podem ser importantes ferramentas de ensino, visto que se baseiam na fruição dos jogos na aula de língua. Portanto, o lúdico, no sentido de jogo, é algo que o autor define como essencialmente instrutivo (Reinhardt, 2019).

Mas quem joga os jogos eletrônicos? Para quais públicos eles são criados? Reinhardt percorre o conceito de artefato cultural para tratá-los como tal. É no segundo capítulo que pesquisas acerca do público que joga e dos jogos mais jogados são apresentadas, assim como as práticas sociais associadas ao mundo dos jogos eletrônicos. Vale ressaltar que essas práticas sociais ocorrem por meio do uso da língua, sendo essa uma língua adicional. Isso se deve ao fato de que os jogadores interagem utilizando, na maior parte das vezes, alguma língua que não a sua língua materna. Esse capítulo apresenta igualmente alguns dados



<sup>1</sup> Prefeitura Municipal de Viamão (PMV), Viamão, RS, Brasil.

sobre racismo, homofobia e sexismo nos jogos, expondo dados sobre ocorrências de discurso preconceituoso em jogos e suas relações com as práticas sociais dos jogadores.

No capítulo número três, Reinhardt faz um panorama acerca da palavra "*play*". A pergunta-título do capítulo, "What is Play?", é respondida por meio da discussão sobre as possíveis definições que o termo implica. "*Play*", em inglês, pode significar tanto "jogar" como "brincar" na língua portuguesa, além de outros significados. Entretanto, o livro trata de "*play*" como brincadeira, ou seja, neste capítulo o autor detém-se aos debates no campo do lúdico. São apresentadas as Formas de Jogabilidade de Caillois, que Reinhardt utiliza como exemplificação de como a brincadeira acontece. O autor reserva uma subseção para cada forma, descrevendo suas definições e apresentando aplicabilidades no mundo real. Por meio desses conceitos, o autor discorre sobre os estilos de brincar e as preferências lúdicas de aprendizagens de segunda língua, abordando questões sobre motivação nos jogos, estilos de aprendizagem e suas estratégias.

Para definir o que é jogo, eletrônico ou não, diferentes abordagens a respeito da definição do termo *game* aparecem como tema central do quarto capítulo. É neste momento que os múltiplos tipos e gêneros dos jogos são tomados como pauta para a comparação com o ensino de L2. Reinhardt apresenta um panorama sobre características de jogos, reservando seções para apresentar conceitos sobre regras, narrativa, identidade, assim como jogos como mídia presentes em comunidade. A partir desses pontos, tipos de jogos e seus formatos, bem como os diversos gêneros de jogos, entram no debate correlacionando-se com as noções de mecânica, dinâmica e comportamento dos elementos dos jogos que envolvem os jogadores na ação de jogar.

A abordagem de ensino de L2, sendo caracterizada como *gameful*,<sup>2</sup> é trabalhada em cada

uma das vertentes das teorias de aquisição de linguagem. No capítulo número cinco, são apresentadas quatro teorias de aquisição da linguagem: o Behaviorismo Estrutural, a Abordagem Psico-cognitiva, a Perspectiva Sociocultural e a Perspectiva Ecológica. Para cada uma das vertentes, são discutidas teorizações sobre o aprendizado de segunda língua *gameful*. O autor reserva a última subseção na totalidade para descrever as características e as possibilidades desse tipo de aprendizado, percorrendo oito características que, para ele, são fundamentais no referido quesito.

No capítulo seis, o autor apresenta o conceito de *Game-enhanced L2TL*,<sup>3</sup> que se define pela utilização de jogos eletrônicos cujo propósito não é o ensino e a aprendizagem de uma segunda língua, mas sim o entretenimento. Isto é, na aula de L2 o uso de jogos eletrônicos concebidos sem propósitos educacionais é potencializado para a aprendizagem de uma L2. Isso significa que jogos caracterizados como forma de entretenimento podem ser adaptados e utilizados no ensino de L2. Para tanto, são discutidas diferentes formas de aplicação desse conceito por meio da criação de planejamentos didáticos, considerando aspectos como a escolha dos jogos a serem utilizados e o *design* das atividades e das tarefas para uma aula com jogos, cujo objetivo é desenvolver a língua aprendida. Ao final do capítulo, o autor apresenta exemplos de projetos que podem ser aplicados em sala de aula.

O conceito de *Game-informed L2TL*, tema principal de discussão do capítulo sete, trata do uso de jogos e de brincadeiras no ensino de segunda língua. Esse conceito abrange a gamificação, que se refere ao uso da mecânica dos jogos eletrônicos em contexto de não jogo, como na aula de L2, por exemplo. Para esse capítulo, Reinhardt reserva um momento para abordar as implicações de pesquisas em *Game-informed L2TL*, que percorrem o Ensino de Línguas Contextualizado,

<sup>2</sup> O termo *gameful* pode ser traduzido como lúdico em língua portuguesa. Entretanto, a problemática desse termo é que a palavra lúdico refere-se ao campo da brincadeira. A diferença entre a brincadeira e o Jogo, conforme Reinhardt (2019), é que a brincadeira remete a situações em que o indivíduo aprende por meio da diversão, enquanto que no jogo o indivíduo também aprende por meio da diversão, porém com a presença de regras pré-definidas.

<sup>3</sup> *L2TL* trata-se de *Second Language Teaching and Learning*, que em português significa Ensino e Aprendizagem de Segunda Língua.

o Tempo para Uso e Aprendizagem de L2, os espaços para a prática de *Sheltered Learning*, a Aprendizagem Orientada por Objetivos, *Language* e Colaboração Social, o Trabalho Identitário e a Brincadeira, o Aprendizado no Tempo/Espaço (In)Dependente e o Aprendizado Extramural e Autônomo. Para cada um desses caminhos teóricos, o autor discute ideias de pesquisa e trabalho em *Game-informed L2TL*. Em seguida, Reinhardt apresenta a gamificação, contrastando com suas ideias a respeito desse termo e identificando como essa estratégia pode ser aplicada ao ensino de L2. Para tanto, o autor apresenta os principais elementos envolvidos no processo de gamificação, como Níveis, Emblemas, Troféus e Missões.

No oitavo capítulo do livro, Reinhardt apresenta o conceito de *Game-based L2TL*, que nada mais é do que o ensino e o aprendizado de línguas adicionais com base em jogos. Em um primeiro momento, são apresentadas implicações de pesquisa com base nesse conceito, que percorrem os mesmos caminhos teóricos vistos no capítulo sete. O processo é o mesmo: para cada abordagem, o autor discute ideias de pesquisa e de trabalho, só que em *Game-based L2TL*. Em seguida, o leitor encontrará importantes ideias e dicas sobre como criar jogos para o ensino de segunda língua. Para trabalhar com ensino e aprendizagem com base em jogos, o autor defende que, para criar um jogo com esse propósito, se deve lidar com diferentes jogos de modo a fazer uma análise para reconhecer o tipo de linguagem que ali é utilizada. Além disso, o professor pode adaptar jogos que já existem para outras realidades. Entretanto, faz-se necessário testar os jogos criados, para que se façam possíveis melhorias. Quanto à criação de uma narrativa para os jogos, o autor defende que se deve desenvolver um mundo no contexto do próprio jogo, de forma a que haja a presença de diversos desafios importantes no decurso do progresso do jogo.

Já que as pesquisas em jogos no ensino e na aprendizagem de segunda língua são um tema de pouca pesquisa, Reinhardt, no penúltimo capítulo, direciona os interessados no tema a um guia sobre como realizar pesquisas nesse

campo. Neste capítulo, o autor apresenta as características necessárias para a realização de uma pesquisa acadêmica envolvendo jogos, ensino e aprendizagem de L2, sendo elas: o propósito da pesquisa e das questões norteadoras; os parâmetros e a concepção da pesquisa; o plano de fundo teórico-metodológico; o contexto de pesquisa; e o tipo de jogo a ser pesquisado. Por meio disso, Reinhardt direciona o leitor a um guia sobre como desenvolver a pesquisa e, logo em seguida, descreve uma de suas próprias pesquisas, comentando cada passo dado.

O último capítulo do livro, reservado para as considerações finais, retoma os principais pontos discutidos, entre eles, as abordagens de *Game-informed L2TL*, *Game-enhanced L2TL* e *Game-based L2TL*. Essa retomada acompanha uma breve discussão sobre o que ainda deve de ser feito em relação à pesquisa e à prática de ensino e de aprendizagem de L2 com jogos. O autor finaliza o capítulo enfatizando que as três abordagens devem ser utilizadas na sala de aula de forma a acompanhar o ritmo em que a sociedade progride.

A obra aqui resenhada merece seu destaque no ensino e na aprendizagem de L2 com jogos. Reinhardt procura "colocar nas respectivas caixas" as abordagens existentes para o uso de jogos em sala de aula de L2 de forma a organizá-las teórica e praticamente. Isto é, define cada abordagem em seu respectivo lugar, para que se entenda melhor a prática em sala de aula. Um exemplo que ilustra isso é a definição de gamificação, termo que é amplamente utilizado para qualquer prática de ensino ligada aos jogos. Através de pesquisas, como pontua Reinhardt, entende-se que gamificação é o uso da mecânica dos jogos na sala de aula, diferentemente do *Game-based L2TL*, que utiliza jogos com propósitos específicos para o ensino de línguas.

Um outro ponto forte da obra é a sua concepção de que o uso de jogos acompanha os movimentos da sociedade. Conforme Bakhtin (2010), os gêneros do discurso são "tipos relativamente estáveis de enunciados" (p. 262), o que significa que suas condições de existência dependem das práticas sociais que ocorrem através do uso

a língua. Esses gêneros podem originar novos gêneros que gerarão novos gêneros e, assim, sucessivamente. Esse movimento ocorre porque a sociedade se modifica, e assim novas práticas sociais surgem. Reinhardt, ao considerar que o uso de jogos no Ensino e Aprendizagem de L2 acompanha os movimentos da sociedade, também fala sobre os novos gêneros discursivos e as práticas sociais por meio do uso da língua envolvidos neles. Nesse caso, os próprios jogos, que passam a ser vistos como práticas sociais.

Considerando projetos futuros com jogos e Ensino e Aprendizagem de L2, seja na pesquisa ou na prática, encontra-se, no livro, um rico referencial teórico sobre projetos pedagógicos e de pesquisa sugeridos por Reinhardt<sup>4</sup> para quem tem interesse em trabalhar com essas abordagens. O autor faz questão de, ao final de cada capítulo, sugerir novas ideias para as pesquisas acadêmicas e a prática em sala de aula, o que facilita as conexões entre teoria e prática em jogos e Ensino de Aprendizagem de L2. Portanto, a leitura dessa obra abrirá novos caminhos para que professores possam se aventurar no mundo dos jogos e criar novas ideias de projetos em suas aulas de L2.

## Referências

Bakhtin, M. (2010). *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes.

Reinhardt, J. (2019). *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning - Theory, Research, and Practice*. Cham: Palgrave Macmillan.

---

## Dener da Silva Ramos

Mestrando em Estudos da Linguagem na linha de pesquisa Linguística Aplicada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), em Porto Alegre, RS, Brasil (Bolsista Capes); licenciado em Letras com ênfase em línguas portuguesa e inglesa e suas respectivas literaturas pela UFRGS; professor de Língua Inglesa pela Prefeitura Municipal de Viamão, em Viamão, RS, Brasil.

---

## Endereço para correspondência

Dêner da Silva Ramos  
Prefeitura Municipal de Viamão  
Secretaria da Educação  
Calçada Tapir Rocha, 49  
Centro, 94410-060  
Viamão, RS, Brasil

---

<sup>4</sup> Jonathon Reinhardt é PhD em Linguística Aplicada pela Universidade do Estado da Pensilvânia, nos Estados Unidos. Atualmente, é professor associado na Universidade do Arizona, trabalhando com o ensino de línguas com o uso de tecnologias, com a sociolinguística e com o ensino de Inglês como língua estrangeira.