

O papel da ludicidade na aquisição de marcadores conversacionais no ensino de espanhol como língua estrangeira

Antonio Luiz da Silva Junior¹
Universidade de Brasília
asignatura.antonio@gmail.com

RESUMO: Este artigo discute a relação entre ludicidade (Vygotsky, 1978; Pizarro; Silva, 2007; Huizinga, 2012; Silva, 2015) e a aquisição de marcadores conversacionais (MC) no ensino de espanhol como língua estrangeira (LE) (Martín Zorraquino; Portolés, 1999; Gonçalves, 2007; Nogueira da Silva, 2016; Melo, 2018; Torre, 2016, 2018; Bravo, 2021). Inicialmente, apresenta-se uma revisão sobre os MC, sua importância para a fluidez e naturalidade da oralidade e os desafios enfrentados por aprendizes brasileiros no seu uso. Em seguida, discutem-se estratégias didáticas para a incorporação desses elementos no ensino de espanhol como LE. Por fim, aborda-se a ludicidade como abordagem pedagógica, destacando jogos e dinâmicas interativas que favorecem a experimentação linguística e a produção espontânea dos MC. Conclui-se que a integração de atividades lúdicas ao ensino de MC contribui para o desenvolvimento da competência comunicativa, promovendo interações autênticas e um aprendizado mais significativo.

Palavras-chave: ludicidade; marcadores conversacionais; ensino de espanhol; oralidade.

El papel de la ludicidad en la adquisición de marcadores conversacionales en la enseñanza del español como lengua extranjera

RESUMEN: Este artículo analiza la relación entre la ludicidad (Vygotsky, 1978; Pizarro; Silva, 2007; Huizinga, 2012; Silva, 2015) y la adquisición de los marcadores conversacionales (MC) en la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE) (Martín Zorraquino; Portolés, 1999; Gonçalves, 2007; Nogueira da Silva, 2016; Melo, 2018; Torre, 2016, 2018; Bravo, 2021). En primer lugar, se presenta una revisión sobre los MC, su importancia para la fluidez y naturalidad de la oralidad y los desafíos que enfrentan los estudiantes brasileños en su uso. A continuación, se discuten estrategias didáticas para la incorporación de estos elementos en la enseñanza de ELE. Finalmente, se aborda la ludicidad como enfoque pedagógico, destacando juegos y dinámicas interactivas que favorecen la experimentación lingüística y la producción espontánea de los MC. Se concluye que la integración de actividades lúdicas en la enseñanza de los MC

¹ Mestrando em Linguística Aplicada pela Universidade de Brasília. Licenciado em Letras, com habilitação em Língua Espanhola e Literatura Espanhola e Hispano-americana pela Universidade de Brasília (2019).

contribuye al desarrollo de la competencia comunicativa, promoviendo interacciones auténticas y un aprendizaje más significativo.

PALABRAS CLAVE: ludicidad; marcadores conversacionales; enseñanza de español; oralidad.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de línguas estrangeiras é um campo amplamente estudado na Linguística Aplicada, com diversas abordagens voltadas para o desenvolvimento da competência comunicativa dos aprendizes. Dentro dessa perspectiva, a oralidade assume um papel central, uma vez que a interação verbal é um dos principais objetivos do ensino de línguas, especialmente no espanhol como língua estrangeira (LE). No entanto, um dos desafios mais recorrentes enfrentados pelos aprendizes é a falta de naturalidade na produção oral, que frequentemente resulta em enunciados artificiais e excessivamente monitorados. Entre os fatores que contribuem para essa dificuldade, destaca-se o uso insuficiente dos marcadores conversacionais (MC), elementos essenciais para a coesão e organização do discurso oral (Torre, 2016, 2018; Nogueira da Silva, 2016).

Os MC, segundo Torre (2018), são unidades pragmáticas sem função sintática fixa, mas que desempenham um papel fundamental na regulação da interação verbal, auxiliando na estruturação do discurso, na expressão de atitudes do falante e na construção da relação interpessoal entre os interlocutores. No espanhol, marcadores como *bueno*, *vale*, *pues*, *o sea* e *entonces* são recorrentes nas interações cotidianas e exercem funções como introduzir tópicos, manter a continuidade do discurso, indicar hesitação ou reformulação, bem como expressar concordância ou ênfase (Gonçalves, 2007). Estudos sobre aquisição de línguas demonstram que falantes nativos empregam esses recursos de forma natural e espontânea, enquanto aprendizes de espanhol como LE apresentam dificuldades na incorporação desses elementos ao seu repertório discursivo (Melo, 2018; Bravo, 2021).

Apesar da relevância dos MC para a oralidade, seu ensino explícito ainda recebe pouca atenção em cursos e materiais didáticos (Torre, 2016, 2018). O foco do ensino de espanhol como LE continua predominantemente voltado para aspectos estruturais da língua, como morfossintaxe e léxico, enquanto os elementos pragmáticos e discursivos são frequentemente negligenciados (Portolés, 1998; Melo, 2018; Bravo, 2022). Isso leva a um ensino fragmentado, no qual os aprendizes desenvolvem habilidades de compreensão escrita e gramatical, mas

enfrentam dificuldades para sustentar interações orais de maneira fluida e natural. Além disso, a ausência de MC na produção oral pode resultar em discursos mecanizados e pouco autênticos, distanciando-os da comunicação real.

Diante desse desafio, a ludicidade surge como uma alternativa metodológica promissora, criando contextos interativos e dinâmicos que favorecem a aquisição dos MC de forma espontânea e significativa. Segundo Pizarro e Silva (2007), atividades lúdicas desempenham um papel essencial no ensino de línguas, pois proporcionam um ambiente descontraído, reduzem a ansiedade dos alunos e incentivam a experimentação linguística sem receio de cometer erros. Jogos de improvisação, dramatizações, desafios comunicativos e role-playing são estratégias eficazes que estimulam a interação oral autêntica, levando os aprendizes a recorrer aos MC para manter o fluxo da conversação. Essas atividades também favorecem a negociação de significados em tempo real, aprimorando a competência comunicativa e promovendo uma oralidade mais fluida e natural.

Além de estimular a oralidade, a ludicidade está alinhada a concepções de ensino centradas no aluno e na aprendizagem significativa (Pizarro; Silva, 2007). Ao invés de memorizarem os MC de forma isolada ou artificial, os aprendizes os internalizam em um contexto de uso real. Dessa forma, as dinâmicas lúdicas ampliam o repertório discursivo dos alunos, fortalecem sua autonomia comunicativa e aumentam a confiança na produção oral.

Este artigo propõe uma reflexão teórica sobre a relação entre ludicidade e marcadores conversacionais no ensino de espanhol como LE, analisando como os jogos podem favorecer o desenvolvimento da oralidade e promover o uso espontâneo dos MC. Para isso, baseia-se em uma revisão de literatura, discutindo a importância dos MC no ensino de línguas e as contribuições das atividades lúdicas para a aquisição da oralidade. Além disso, apresentam-se exemplos de estratégias e atividades que podem ser incorporadas ao ensino de espanhol para estimular o uso efetivo dos MC e tornar a aprendizagem mais dinâmica e eficaz.

2 MARCADORES CONVERSACIONAIS NO ENSINO DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

O estudo da oralidade no ensino de espanhol como língua estrangeira (LE) requer uma atenção especial aos elementos linguísticos que conferem naturalidade e fluidez ao discurso. Entre esses elementos, os marcadores conversacionais (MC) se destacam como recursos essenciais na estruturação da comunicação oral. Torre (2018) define os MC como unidades

linguísticas invariáveis, polifuncionais, com entonação independente, que ocorrem com maior frequência na conversação e facilitam a interação entre os interlocutores, estruturando e fazendo avançar a fala de maneira coerente. Esses elementos, muitas vezes ausentes em enunciados de aprendizes de LE, cumprem um papel fundamental na coesão discursiva e na interação social.

A presença dos MC na oralidade não é apenas uma característica do espanhol, mas um fenômeno comum a todas as línguas naturais, sendo amplamente estudado em áreas como análise do discurso, linguística textual e pragmática. Como assinalam Martín Zorraquino e Portolés (1999), os MC formam uma subclasse específica dentro dos marcadores discursivos, diferenciando-se dos que ocorrem predominantemente na escrita. Enquanto a comunicação escrita exige maior planejamento e clareza expositiva, a fala se caracteriza por ser dinâmica, interativa e muitas vezes fragmentada, dependendo de estratégias como o uso de MC para garantir a coerência conversacional e a negociação de significados entre os interlocutores (Koch; Elias, 2010).

2.1 Funções dos marcadores conversacionais

Os marcadores conversacionais (MC) desempenham um papel central na organização da oralidade, facilitando a estruturação discursiva, a negociação de significados e a interação entre falantes (Torre, 2018). Diferentes autores já propuseram classificações para esses elementos, levando em consideração tanto sua função estrutural no discurso quanto sua relevância para a interação social. Martín Zorraquino e Portolés (1999), por exemplo, destacam que, dentro da conversação espontânea, os MC atuam como reguladores discursivos, permitindo que o falante introduza tópicos, sinalize mudanças de turno, reformule enunciados ou mantenha a coesão textual.

Uma classificação recente e uma das que são amplamente aceitas para os MC é a proposta por Torre (2018), que os divide em três grandes categorias, de acordo com sua função semântico-pragmática:

a) Marcadores modalizadores

Os marcadores modalizadores expressam a atitude do falante em relação ao conteúdo do enunciado. Eles não apenas contribuem para a estruturação discursiva, mas também refletem a intencionalidade e a subjetividade do falante, funcionando como evidenciadores de certeza, dúvida, concordância ou reforço argumentativo. Conforme Torre (2018), os modalizadores se subdividem em:

- Marcadores de evidência - Reforçam a assertividade da fala e indicam que a informação apresentada é considerada verdadeira ou compartilhada pelos interlocutores. Exemplos incluem *claro*, *por supuesto*, *seguro* e *ya te digo*.
- Marcadores orientadores sobre a fonte da mensagem - Expressam o grau de certeza do falante e a origem da informação, podendo indicar suposição, inferência ou opinião pessoal. Entre os mais comuns no espanhol estão *por lo visto*, *al parecer* e *digo yo*.
- Marcadores de modalidade deôntica - Indicam atitudes relacionadas a permissão, aceitação ou avaliação subjetiva do que foi dito. Entre os exemplos estão *bueno*, *vale*, *bien* e *de acuerdo*.

A presença desses elementos na conversação influencia diretamente a percepção do interlocutor sobre a intenção do falante, criando um discurso mais envolvente e expressivo.

b) Marcadores interacionais

Os MC interacionais são aqueles que regulam a relação entre os falantes dentro da conversação, atuando como facilitadores da coesão social e do envolvimento entre interlocutores. Como apontado por Briz Gómez (1998), esses elementos são predominantes na linguagem coloquial, pois refletem o caráter espontâneo da fala e a necessidade de estabelecer uma relação interpessoal durante a comunicação. Dentro dessa categoria, Torre (2018) distingue dois subgrupos:

- Marcadores de alteridade - Sinalizam a relação do falante com o interlocutor, podendo indicar aproximação, apelo à atenção ou reforço de vínculo. São exemplos *oye*, *mira*, *hombre*, *la verdad* e *vamos*.
- Marcadores de controle conversacional - Utilizados para confirmar a recepção da informação pelo interlocutor, buscando reforçar a compreensão ou estabelecer cumplicidade. Exemplos incluem *¿entiendes?*, *¿verdad?*, *¿ves?*, *¿no?*, *¿eh?* e *¿sabes?*.

Os marcadores interacionais desempenham um papel fundamental na gestão do envolvimento comunicativo, permitindo ao falante manter o interlocutor engajado na interação. Eles frequentemente ocorrem com entonação expressiva e desempenham um papel essencial na construção da cortesia linguística, sendo usados para minimizar ou enfatizar o impacto de um enunciado.

c) Marcadores metadiscursivos

Os MC metadiscursivos estão relacionados à estruturação e progressão da conversação, funcionando como recursos que organizam a informação e indicam transições discursivas. Eles

são fundamentais para a coerência textual e a fluidez comunicativa, pois permitem que o falante sinalize o desenvolvimento do discurso, reformule ideias e encerre tópicos de maneira eficaz. Essa categoria inclui:

- Marcadores de início de discurso - Introduzem um novo tópico na interação, funcionando como recursos de organização discursiva. Exemplos comuns são *bueno*, *bien*, *a ver* e *qué sé yo*.
- Marcadores progressivos - Sinalizam a continuidade do discurso e organizam a progressão das ideias. Entre os mais utilizados no espanhol estão *pues*, *bueno*, *mira* e *oye*.
- Marcadores de recepção da informação - Demonstram a compreensão ou aceitação do que foi dito, reforçando o engajamento do interlocutor. Alguns exemplos incluem *sí*, *ya* e *claro*.
- Marcadores de cessão do turno de fala - Indicam que o falante está cedendo espaço para a intervenção do interlocutor. Entre os mais frequentes estão *¿verdad?*, *¿no?* e *¿ves?*.
- Marcadores reformuladores - Servem para esclarecer ou modificar um enunciado anterior, garantindo maior precisão à fala. São exemplos *o sea*, *vamos*, *digo*, *mejor dicho* e *total*.
- Marcadores de encerramento - Sinalizam o término de uma interação ou de um segmento discursivo, delimitando o fechamento do tópico. Expressões comuns incluem *bueno*, *total*, *lo dicho*, *venga*, *y nada* e *en fin*.

A presença dos MC metadiscursivos na oralidade é essencial para a fluidez e a organização das ideias, pois esses elementos permitem ao falante estruturar sua fala de maneira mais clara e coesa, além de facilitar a interpretação do ouvinte. Como ressaltam Martín Zorraquino e Portolés (1999), a ausência desses marcadores na produção oral de aprendizes de espanhol como LE pode resultar em discursos fragmentados, de difícil interpretação e pouco naturais.

2.2. Dificuldades enfrentadas por aprendizes brasileiros no uso de marcadores conversacionais do espanhol

A aquisição de marcadores conversacionais (MC) pode representar um desafio em alguma medida para aprendizes brasileiros de espanhol como língua estrangeira (LE). Embora o português e o espanhol compartilhem semelhanças lexicais e gramaticais devido à sua origem

latina comum, essas semelhanças podem levar a interferências linguísticas que dificultam o uso adequado dos MC em espanhol. Enumeram-se a seguir algumas das dificuldades enfrentadas:

a) Interferência linguística e interlíngua

A interferência linguística ocorre quando características da língua materna (L1) influenciam a aprendizagem e o uso da língua estrangeira (L2). No contexto brasileiro, essa interferência manifesta-se frequentemente na transferência direta de MC do português para o espanhol, resultando em usos inadequados ou inexistentes na língua alvo. Melo (2018) e Poza e Melo (2018) analisaram discursos de professores e aprendizes brasileiros de espanhol e identificaram que muitos utilizam MC do português ao falar espanhol, evidenciando a interferência da L1 no processo de aprendizagem.

Esse fenômeno está intimamente ligado ao conceito de interlíngua, que representa um estágio intermediário no qual o aprendiz desenvolve um sistema linguístico próprio, mesclando elementos da L1 e da L2. Durante esse estágio, é comum a ocorrência de erros e fossilizações, especialmente no uso de MC, devido à falta de correspondência direta entre as duas línguas.

b) Transferência negativa e fossilização

A transferência negativa refere-se à aplicação inadequada de estruturas da L1 na L2, levando a erros persistentes. Freitas, Limberger e Mozzillo (2021) destacam que a transferência linguística é um fenômeno recorrente na aprendizagem de espanhol por brasileiros, afetando diversas áreas, incluindo o uso de MC.

Quando esses erros se estabilizam e resistem à correção, ocorre a fossilização, dificultando o progresso na competência comunicativa. No caso dos MC, a fossilização pode resultar em um discurso menos natural e fluido, prejudicando a interação oral.

c) Ausência de ensino explícito de MC

Outro fator que contribui para as dificuldades dos aprendizes brasileiros é a ausência de ensino explícito de MC nos currículos de espanhol como LE. Gonçalves (2007) observa que os materiais didáticos frequentemente negligenciam esses elementos, concentrando-se mais em aspectos gramaticais e lexicais.

Essa lacuna educacional impede que os alunos desenvolvam uma compreensão profunda das funções pragmáticas dos MC, limitando sua capacidade de utilizá-los adequadamente em contextos comunicativos reais.

d) Semelhanças e diferenças entre português e espanhol

As semelhanças entre o português e o espanhol podem levar os aprendizes a subestimar as diferenças sutis no uso de MC, resultando em interferências negativas. Akerberg (2012) destaca que, embora as línguas sejam próximas, as particularidades de cada uma exigem atenção especial para evitar equívocos na comunicação.

2.3. Estratégias didáticas para o ensino dos marcadores conversacionais

Diante das dificuldades enfrentadas por aprendizes brasileiros no uso de marcadores conversacionais (MC) em espanhol como língua estrangeira (LE), torna-se essencial a adoção de estratégias didáticas que favoreçam a aquisição desses elementos de forma significativa. No entanto, o ensino de MC ainda é negligenciado em muitos programas de ensino de línguas, sendo frequentemente relegado a um papel secundário nos materiais didáticos e nas práticas pedagógicas tradicionais (Gonçalves, 2007; Nogueira da Silva, 2016; Melo, 2018; Bravo, 2021). Para que os alunos desenvolvam uma oralidade fluida e natural, é necessário inserir os MC em abordagens interativas e comunicativas, promovendo não apenas sua identificação, mas também sua utilização efetiva em contextos reais de interação (Torre, 2018).

Diferentes autores propõem estratégias para o ensino de MC, enfatizando a importância da exposição a materiais autênticos, análise contrastiva, práticas comunicativas contextualizadas e atividades lúdicas como caminhos eficazes para a internalização desses elementos. A seguir, discutem-se algumas dessas abordagens, destacando sua aplicabilidade no ensino de espanhol como LE.

a) Exposição a materiais autênticos

A exposição a materiais autênticos é uma das estratégias mais eficazes para familiarizar os alunos com o uso dos MC em contextos reais. Como destacam Bardovi-Harlig e Dörnyei (1998), a aprendizagem de elementos pragmáticos da língua ocorre de maneira mais efetiva quando os aprendizes têm contato com interações autênticas, observando como falantes nativos empregam esses recursos na conversação cotidiana.

Materiais como entrevistas, vídeos, filmes, séries e podcasts em espanhol oferecem exemplos ricos de MC, permitindo que os alunos percebam como esses elementos são utilizados para estruturar o discurso e regular a interação. Além da simples exposição, atividades baseadas nesses materiais podem incluir:

- Identificação e categorização de MC: Os alunos assistem a trechos de vídeos e anotam os MC encontrados, classificando-os conforme suas funções (modalizadores, interacionais ou metadiscursivos).
- Atividades de reconhecimento e reflexão: Discussões guiadas sobre o significado e o papel dos MC nos diálogos apresentados.
- Reprodução e dramatização: Recriação de cenas de séries ou filmes em que os alunos devem incorporar os MC identificados.

Integrando materiais autênticos ao ensino, os aprendizes desenvolvem uma percepção mais intuitiva dos MC e sua relevância para a oralidade em espanhol.

b) Análise contrastiva entre português e espanhol

A análise contrastiva entre os MC do português e do espanhol pode auxiliar os aprendizes a identificar semelhanças e diferenças entre as duas línguas, reduzindo a ocorrência de transferências inadequadas. Como observado por Gonçalves (2007) e por Akerberg (2012), muitas das dificuldades enfrentadas pelos brasileiros no uso de MC derivam da suposição equivocada de que elementos discursivos de sua língua materna podem ser diretamente transpostos para o espanhol sem adaptações.

Para evitar esse tipo de interferência, é fundamental que os alunos analisem de forma sistemática o funcionamento dos MC em ambas as línguas. Algumas atividades que podem ser implementadas incluem:

- Quadros comparativos: Listagem de MC equivalentes em português e espanhol, com exemplos de uso em cada língua.
- Atividades de substituição e adaptação: Reformulação de diálogos em português, substituindo MC inadequados por equivalentes naturais em espanhol.
- Tradução reflexiva: Exercícios em que os alunos traduzem trechos dialogados, ajustando os MC conforme a norma pragmática do espanhol.

Essa estratégia favorece a consciência metalinguística e possibilita um aprendizado mais sistemático e consciente dos MC.

c) Práticas comunicativas contextualizadas

Para que os aprendizes incorporem os MC ao seu repertório linguístico de forma natural, é essencial que sejam inseridos em atividades que reproduzam contextos reais de comunicação.

Como apontam Briz Gómez (1998) e Torre (2018), a oralidade em LE deve ser trabalhada por meio de práticas que incentivem a interação espontânea e a experimentação da língua.

Entre as estratégias que favorecem esse tipo de prática, destacam-se:

- Diálogos simulados: Situações comunicativas elaboradas em sala de aula, como conversas telefônicas, interações em lojas ou entrevistas, nas quais os alunos devem empregar MC para organizar a fala.
- Debates e discussões: Atividades que incentivam o uso de MC modalizadores (*bueno, claro, por supuesto*) para argumentação e persuasão.
- Narrativas colaborativas: Construção de histórias em grupo, nas quais os alunos precisam recorrer a MC para dar continuidade ao enredo e organizar a sequência dos eventos.
- Interação oral sem script: Conversas espontâneas entre os alunos sobre temas diversos, estimulando o uso dos MC como estratégia para a fluidez e a coesão discursiva.

Essas atividades permitem que os aprendizes experimentem a língua em situações reais de interação, desenvolvendo não apenas seu domínio dos MC, mas também sua confiança na produção oral.

d) Uso de atividades lúdicas e gamificação

A ludicidade tem se mostrado uma técnica eficaz para o ensino de aspectos pragmáticos da língua, incluindo os MC. Segundo Pizarro e Silva (2007), jogos e dinâmicas incentivam a participação ativa dos alunos e criam um ambiente mais descontraído, reduzindo a ansiedade e tornando o aprendizado mais motivador.

Jogos como role-playing, jogos de improvisação, desafios comunicativos e simulações interativas favorecem o uso espontâneo dos MC, pois exigem que os alunos recorram a esses elementos para manter a interação e estruturar o discurso de forma eficaz. Algumas sugestões incluem:

- Jogo de improvisação (“Sim, mas...”): Um aluno faz uma afirmação, e o próximo deve continuar o diálogo usando um MC de continuidade (*pues, bueno, entonces*) antes de adicionar uma nova informação.
- Escape room linguístico: Os alunos recebem pistas que devem ser resolvidas por meio da comunicação oral, exigindo o uso de MC para coordenar ações e negociar significados.

- Jogo das perguntas imprevisíveis: Cada aluno faz uma pergunta inesperada para um colega, que deve responder utilizando MC adequados para organizar sua resposta (*o sea, digo, a ver*).

Essas atividades contribuem para a internalização dos MC de maneira natural, permitindo que os alunos adquiram fluência enquanto participam de interações dinâmicas e engajadoras.

O ensino de marcadores conversacionais em espanhol como LE requer estratégias que vão além da simples memorização, priorizando abordagens comunicativas que favoreçam a experimentação linguística. A exposição a materiais autênticos, a análise contrastiva, as práticas comunicativas contextualizadas e o uso de atividades lúdicas são recursos essenciais para garantir que os aprendizes incorporem os MC de maneira eficaz e natural.

Ao integrar essas estratégias ao ensino de espanhol, os professores podem contribuir para que os alunos desenvolvam uma oralidade mais fluida, coerente e próxima do uso real da língua, superando as dificuldades tradicionalmente associadas ao aprendizado de MC.

3. LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUAS

A aprendizagem de línguas estrangeiras exige um ambiente dinâmico e motivador para que os alunos desenvolvam suas habilidades comunicativas de maneira eficaz. Nesse contexto, a ludicidade surge como um elemento central no ensino de línguas, promovendo engajamento, interação e experimentação da linguagem em situações autênticas. Diferentes estudos têm demonstrado que a inclusão de jogos e atividades lúdicas pode potencializar a aquisição de competências linguísticas, especialmente a oralidade, ao reduzir a ansiedade, estimular a espontaneidade e proporcionar um espaço de aprendizagem mais significativo e colaborativo (Pizarro; Silva, 2007).

Pizarro e Silva (2007) afirmam que a ludicidade no ensino de línguas está fundamentada na ideia de que a aprendizagem ocorre de forma mais eficaz quando o aluno está envolvido em uma atividade que desperta interesse e curiosidade. Segundo Huizinga (2012), o lúdico se refere a uma atividade estruturada, voluntária e prazerosa, que segue regras e tem um propósito próprio, tornando-se um meio poderoso de desenvolvimento intelectual e social. No campo da educação, Vygotsky (1978) reforça que a aprendizagem acontece de maneira mais natural quando há interação social e que o jogo desempenha um papel essencial nesse processo,

permitindo que os alunos experimentem a língua em um contexto menos mecânico e mais significativo.

No ensino de espanhol como língua estrangeira (LE), a ludicidade pode ser um recurso eficaz para incentivar o uso ativo da língua, ajudando os alunos a desenvolver não apenas sua competência gramatical, mas também a fluidez e a naturalidade no discurso oral. Como apontam Pizarro e Silva (2007), a ludicidade possibilita que os aprendizes se sintam mais confortáveis ao interagir em um novo idioma, pois o jogo cria um ambiente seguro para a experimentação da linguagem, reduzindo o medo do erro e estimulando a comunicação espontânea.

Dentre os benefícios da ludicidade no ensino de línguas, destacam-se:

- Maior motivação e engajamento - Atividades lúdicas despertam o interesse dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente. Segundo Krashen (1982), a motivação é um dos principais fatores que influenciam o sucesso na aquisição de uma segunda língua, e o uso de jogos pode ser uma estratégia eficiente para manter os alunos ativos e interessados.
- Redução da ansiedade - O medo de errar e a insegurança ao falar em uma língua estrangeira são barreiras comuns para aprendizes. A ludicidade contribui para criar um ambiente mais relaxado, no qual os alunos se sentem mais confortáveis para se expressar sem receio de serem corrigidos imediatamente (Horwitz; Horwitz; Cope, 1986).
- Desenvolvimento da oralidade e fluência - Jogos e atividades interativas incentivam a produção oral de forma espontânea, oferecendo oportunidades reais de interação. Quando bem planejadas, essas atividades exigem que os alunos utilizem a língua de maneira funcional, praticando vocabulário, estruturas sintáticas e estratégias comunicativas em um contexto autêntico (Silva, 2015).
- Favorecimento da aprendizagem significativa - De acordo com Ausubel (1968), o aprendizado é mais eficaz quando o novo conhecimento se relaciona a experiências anteriores de forma significativa. O jogo, de acordo com Pizarro e Silva (2007), ao criar situações reais de comunicação, permite que os alunos associem as estruturas linguísticas ao contexto de uso, facilitando a retenção do conteúdo.
- Autonomia e experimentação linguística - Jogos permitem que os alunos testem hipóteses linguísticas e explorem diferentes formas de expressão sem o peso da formalidade acadêmica. Isso contribui para o desenvolvimento da competência

comunicativa e da capacidade de adaptação a diferentes contextos de interação (Alves; Bianchin, 2010).

No ensino de espanhol como LE, a aplicação de atividades lúdicas pode ser particularmente vantajosa para estimular o uso de marcadores conversacionais (MC), visto que esses elementos são fundamentais para a fluidez do discurso oral, mas nem sempre são adquiridos espontaneamente pelos aprendizes. Como demonstrado por estudos sobre aquisição de MC (Gonçalves, 2007; Torre, 2018), a prática contextualizada desses elementos favorece a internalização e o uso mais natural em interações reais.

A seguir, serão apresentadas algumas propostas de jogos e dinâmicas que podem ser incorporadas ao ensino de espanhol como LE, com foco no desenvolvimento da oralidade e no uso de MC.

3.1. Jogos e dinâmicas no ensino de espanhol como língua estrangeira

A aplicação de atividades lúdicas no ensino de espanhol como língua estrangeira (LE) tem sido defendida como uma estratégia eficaz para potencializar a oralidade, estimular a interação e favorecer a aquisição natural da língua. No contexto do desenvolvimento da competência comunicativa, os jogos desempenham um papel fundamental na criação de ambientes autênticos de comunicação, permitindo que os aprendizes experimentem a língua em situações menos rígidas e formais (Pizarro; Silva, 2007).

Além de promover engajamento e motivação, os jogos possibilitam a prática espontânea de estruturas linguísticas e a aprendizagem do uso adequado de marcadores conversacionais (MC), que são elementos que contribuem para a fluidez do discurso oral. No entanto, para que essas atividades sejam eficazes, sabe-se que é fundamental que sejam planejadas de modo a incentivar o uso contextualizado da língua e estimular a interação significativa entre os participantes.

A seguir, apresentam-se algumas propostas de jogos e dinâmicas que podem ser incorporadas ao ensino de espanhol como LE, com foco no desenvolvimento da oralidade e na aquisição dos MC.

a) Role-playing e simulações comunicativas

O role-playing é uma estratégia que permite aos alunos assumirem diferentes identidades e participarem de interações contextualizadas, simulando situações reais de

comunicação. Essa atividade favorece o uso de MC ao exigir que os aprendizes construam discursos coesos e fluentes para manter a interação.

Exemplo de aplicação:

- Situação: Atendimento em um restaurante. Um aluno desempenha o papel de cliente e outro, de garçom. O objetivo é realizar um pedido e resolver um problema inesperado (ex.: a comida veio errada).
- Uso de MC: *bueno, pues, vale, a ver, o sea, entonces*.

O role-playing pode ser adaptado para diversos contextos, como entrevistas de emprego, reuniões informais, interações em lojas e situações do cotidiano, sempre incentivando o uso de MC para tornar a conversação mais natural.

b) Jogos de improvisação

Atividades de improvisação exigem que os alunos produzam falas espontaneamente, sem planejamento prévio, promovendo um ambiente interativo que incentiva a fluidez e a utilização dos MC. Esses jogos desafiam os aprendizes a responder rapidamente em situações inesperadas, ajudando-os a desenvolver maior confiança na oralidade.

Exemplo de aplicação:

- **Jogo “Sim, mas...”:** Um aluno faz uma afirmação e o próximo deve continuar o diálogo usando um MC antes de dar sua resposta.
 - Exemplo de interação:
 - A1: “Voy a viajar este fin de semana.”
 - A2: “Bueno, pero antes de viajar, ¿has preparado todo?”
 - A3: “O sea, ¿quieres decir que necesito revisar mis documentos?”

O jogo pode ser ajustado para diferentes níveis de proficiência, aumentando a complexidade dos diálogos e das interações.

c) Jogos de tabuleiro e cartas

Jogos estruturados, como tabuleiros e cartas, podem ser utilizados para estimular a conversação de maneira guiada, proporcionando desafios comunicativos que exigem o uso de MC.

Exemplo de aplicação:

- **Jogo das perguntas imprevisíveis:** Elaborar cartas de forma que cada uma contenha uma pergunta que exige uma resposta elaborada, utilizando um MC.
 - Pergunta: “¿Cuál es el mejor lugar para vivir?”
 - Resposta esperada: “Pues, depende de lo que busques. Si prefieres la playa, entonces Barcelona es una buena opción.”

Esses jogos promovem interações mais naturais e facilitam a assimilação dos MC por meio da prática contínua.

d) Escape rooms linguísticos

Os escape rooms são jogos interativos em que os participantes precisam resolver desafios e decifrar pistas para alcançar um objetivo final. No ensino de línguas, essas atividades incentivam a comunicação ativa e o trabalho em equipe, exigindo o uso de MC para negociação e coordenação entre os participantes.

Exemplo de aplicação:

- Contexto: Os alunos são “detetives” resolvendo um mistério. Cada pista exige a resolução de um problema comunicativo.
- Uso de MC: *a ver, bueno, entonces, o sea, pues.*

Essa atividade promove a aprendizagem experiencial e favorece a oralidade ao exigir que os participantes interajam ativamente para alcançar um objetivo comum.

A implementação de jogos e dinâmicas no ensino de espanhol como LE deve considerar o nível de proficiência dos alunos e os objetivos de aprendizagem. Para que essas atividades sejam eficazes, recomenda-se:

- Estabelecer regras claras e objetivos comunicativos definidos.
- Incentivar a participação ativa e a colaboração entre os alunos.
- Adaptar os jogos às necessidades específicas de cada grupo.
- Avaliar o impacto das atividades na produção oral dos aprendizes.

A inclusão desses recursos à prática pedagógica favorece a criação de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo, favorecendo o desenvolvimento da oralidade e a incorporação dos MC ao repertório linguístico dos alunos.

3.2. Desafios na implementação das estratégias lúdicas

Embora a ludicidade tenha se mostrado uma alternativa eficaz para o ensino de marcadores conversacionais (MC) no espanhol como língua estrangeira (LE), sua implementação na prática pedagógica não está isenta de desafios. Professores frequentemente enfrentam barreiras institucionais, metodológicas e logísticas que dificultam a aplicação dessas estratégias de maneira sistemática e eficaz. Além disso, fatores como o perfil dos alunos, a resistência a metodologias inovadoras e a dificuldade em medir os resultados das atividades lúdicas podem comprometer sua adoção em sala de aula.

A seguir, discutem-se os principais desafios da implementação da ludicidade no ensino de MC e algumas estratégias para superá-los.

a) Falta de reconhecimento da ludicidade como estratégia pedagógica séria

Um dos principais obstáculos para a adoção de jogos no ensino de línguas é a percepção equivocada de que a ludicidade não se trata de uma abordagem séria de ensino, sendo vista apenas como entretenimento ou distração (Pizarro; Silva, 2007). Muitos professores e gestores educacionais ainda associam o ensino eficaz a metodologias mais tradicionais, baseadas na transmissão direta de conhecimento e na ênfase em regras gramaticais e exercícios estruturados.

Possível solução:

- Sensibilizar professores e instituições para a importância da ludicidade no ensino de línguas, destacando estudos que demonstram sua eficácia na aquisição da oralidade e no desenvolvimento da fluência (Pizarro; Silva, 2007).
- Incluir discussões sobre a ludicidade nos cursos de formação docente, enfatizando sua fundamentação teórica e suas contribuições para a competência comunicativa.
- Trabalhar com um modelo híbrido, combinando atividades lúdicas com outras abordagens mais tradicionais, garantindo um equilíbrio metodológico.

b) Resistência dos alunos a metodologias inovadoras

Pizarro e Silva (2007) assinalam que nem todos os alunos se sentem confortáveis ao participar de atividades lúdicas. Alguns podem perceber os jogos como infantis ou como uma forma de expor suas dificuldades na produção oral; ou ainda por fatores psicológicos como o cansaço. Essa resistência pode ser ainda maior em contextos acadêmicos mais formais ou entre alunos adultos, que podem preferir abordagens mais convencionais.

Possível solução:

- Apresentar a ludicidade como uma ferramenta de aprendizagem desde o início do curso, explicando seus objetivos e benefícios.
- Adaptar as atividades lúdicas ao perfil do grupo, escolhendo jogos que estejam alinhados ao nível de maturidade e expectativas dos alunos.
- Criar um ambiente seguro e acolhedor, no qual os alunos se sintam confortáveis para errar e experimentar a língua sem receio de julgamento.

c) Limitações de tempo e carga horária

Conforme se vê na realidade de muitos contextos de ensino-aprendizagem, a estrutura curricular dos cursos de espanhol como LE nem sempre permite a incorporação de atividades lúdicas de maneira sistemática. Em muitos casos, os professores precisam cumprir um cronograma rígido de conteúdos, o que pode dificultar a inclusão de jogos e dinâmicas que demandam mais tempo para planejamento e execução.

Possível solução:

- Integrar atividades lúdicas de forma pontual, utilizando jogos rápidos e de curta duração que possam ser incorporados sem comprometer o andamento do curso.
- Utilizar estratégias lúdicas para revisar conteúdos já trabalhados, otimizando o tempo e reforçando a aprendizagem de forma interativa.
- Explorar a ludicidade de maneira complementar, incentivando os alunos a praticarem os jogos fora da sala de aula, em ambientes digitais ou em atividades em grupo.

d) Dificuldade na avaliação do impacto da ludicidade na aprendizagem

Outro desafio é a medição dos resultados das atividades lúdicas, especialmente no que diz respeito ao uso dos MC. Como a aquisição desses elementos ocorre de forma gradual e muitas vezes inconsciente, pode ser difícil avaliar objetivamente se os alunos estão incorporando os MC ao seu discurso de maneira mais natural.

Possível solução:

- Criar instrumentos de avaliação qualitativa, como gravações de interações orais antes e depois da implementação das atividades lúdicas, para observar a evolução do uso dos MC.
- Utilizar rubricas de avaliação que levem em consideração a fluidez discursiva e a presença de MC na fala dos alunos.
- Propor autoavaliações e feedbacks reflexivos, nos quais os próprios alunos analisem sua evolução na oralidade e no uso dos MC.

e) Falta de materiais didáticos que integrem ludicidade e MC

A maioria dos livros didáticos de espanhol como LE ainda não trata os MC de maneira sistemática (Gonçalves, 2007; Nogueira da Silva, 2016; Melo, 2016; Torre, 2016, 2018; Bravo, 2021), tampouco propõe atividades lúdicas para sua prática. Isso faz com que os professores precisem desenvolver seus próprios materiais e adaptar recursos existentes, o que pode demandar tempo e esforço adicionais.

Possível solução:

- Criar um banco de atividades lúdicas voltadas especificamente para o ensino de MC, permitindo que professores compartilhem materiais e experiências.
- Incentivar pesquisas e publicações acadêmicas sobre o tema, fortalecendo a base teórica e metodológica da ludicidade no ensino de MC.
- Explorar recursos digitais e plataformas de ensino interativo, que oferecem possibilidades para o desenvolvimento de jogos personalizados e dinâmicas comunicativas.

A implementação de estratégias lúdicas para o ensino de marcadores conversacionais enfrenta desafios que vão desde resistências institucionais e metodológicas até limitações práticas no planejamento e na avaliação da aprendizagem. No entanto, as soluções discutidas mostram que, com adaptações e planejamento, é possível integrar atividades lúdicas ao ensino de espanhol como LE de forma eficaz, garantindo que os alunos desenvolvam sua competência comunicativa de maneira mais fluida e natural.

Ao superar essas barreiras, os professores não apenas promovem um ensino mais dinâmico e motivador, mas também contribuem para uma aprendizagem mais significativa dos

MC, proporcionando aos alunos ferramentas discursivas essenciais para sua interação oral na língua estrangeira.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo analisou o papel dos marcadores conversacionais (MC) no ensino de espanhol como língua estrangeira (LE), destacando sua importância para a fluidez, coesão e naturalidade do discurso oral. Além disso, explorou-se a ludicidade como estratégia pedagógica, enfatizando como atividades lúdicas podem favorecer a aquisição desses elementos discursivos por meio de interações contextualizadas e significativas.

Ao longo da discussão, evidenciou-se que os MC desempenham múltiplas funções na comunicação oral, organizando a interação, regulando turnos de fala, sinalizando atitudes do falante e facilitando a construção da coerência discursiva. No entanto, constatou-se que esses elementos são frequentemente negligenciados no ensino de LE, sendo abordados de forma superficial nos materiais didáticos e pouco explorados nas práticas pedagógicas convencionais. Essa lacuna resulta em dificuldades para os aprendizes, que tendem a produzir um discurso oral artificial e excessivamente monitorado, com pausas inadequadas e baixa fluidez.

A introdução de atividades lúdicas no ensino de espanhol como LE revelou-se uma alternativa eficaz para estimular o uso espontâneo dos MC. Como demonstrado ao longo do estudo, os jogos, dramatizações e desafios comunicativos criam ambientes autênticos de interação, onde os aprendizes precisam recorrer a esses elementos para manter a conversação. Além disso, a ludicidade reduz a ansiedade, melhora a motivação dos alunos e incentiva a participação ativa, aspectos fundamentais para a consolidação da competência comunicativa.

Entretanto, o artigo também enumerou desafios significativos na implementação da ludicidade no ensino de MC. A resistência de professores e alunos a metodologias inovadoras, a limitação de tempo nas cargas horárias dos cursos, a dificuldade de avaliar o impacto dessas atividades e a falta de materiais didáticos específicos foram apontadas como barreiras à adoção dessa abordagem. Para superá-las, sugeriram-se estratégias como:

- Sensibilização da comunidade docente e acadêmica sobre a importância da ludicidade na aprendizagem de LE.
- Integração gradual de atividades lúdicas em combinação com abordagens tradicionais, garantindo equilíbrio entre inovação e cumprimento de currículos.

- Criação de instrumentos avaliativos qualitativos e quantitativos, como gravações de interações orais e rubricas de fluência discursiva.
- Desenvolvimento de materiais didáticos adaptados, incorporando atividades lúdicas que enfatizem o uso dos MC de maneira sistemática e progressiva.

Dessa forma, este estudo reforça a necessidade de uma abordagem pedagógica mais integrativa, que reconheça a ludicidade como um componente essencial para o desenvolvimento da oralidade e da competência comunicativa dos aprendizes. Embora os desafios sejam reais, há caminhos viáveis para que os professores incorporem atividades lúdicas de maneira estruturada e eficaz.

Além disso, este artigo abre possibilidades para novas pesquisas na área, especialmente no que se refere à análise empírica do impacto das atividades lúdicas na aquisição dos MC. Estudos futuros poderiam investigar, por meio de experimentação e observação em sala de aula, quais tipos de jogos são mais eficazes para diferentes perfis de aprendizes e como a frequência do uso dessas estratégias influencia a aquisição dos MC a longo prazo.

Por fim, reafirma-se que a ludicidade, quando bem planejada e alinhada aos objetivos do ensino de espanhol como LE, não apenas potencializa a aprendizagem dos MC, mas também transforma a sala de aula em um espaço dinâmico, interativo e motivador. Assim, ao integrar jogos e atividades lúdicas ao ensino, o professor possibilita aos alunos uma experiência comunicativa mais rica e próxima do uso real da língua, garantindo maior engajamento e uma aprendizagem mais significativa.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista psicopedagogia**, v. 27, n. 83, São Paulo, p. 282-287, 2010.
- AKERBERG, M. Portunhol: uma interlíngua superável. In: ORTIZ ÁLVAREZ, M. L. (Org). **Novas línguas/líguas novas**: questões da interlíngua na pesquisa em Linguística Aplicada. Campinas (SP): Pontes Editores, p. 25-42, 2012.
- AUSUBEL, D. P. **The psychology of meaningful verbal learning**. New York: Grune and Stratton, 1968.
- BARDOVI-HARLIG, K.; DÖRNYEI, Z. Do language learners recognize pragmatic violations? Pragmatic versus grammatical awareness in instructed L2 learning. **TESOL Quarterly**, v. 32, n. 2, p. 233-262, 1998.
- BRIZ GÓMEZ, A. **El español coloquial en la conversación**: esbozo de pragmagramática. Barcelona: Ariel, 1998.

- BRAVO, R. R. Enseñanza de algunos marcadores discursivos argumentativos y contraargumentativos (MDACA) en español. **2º seminário internacional de lectura y de escritura literarias y académicas**, Pasto (Colômbia), p. 62-103, 2021.
- FREITAS, R. P. B.; LIMBERGER, B. K.; MOZZILLO, I. Transferência linguística na aprendizagem de espanhol como língua estrangeira por aprendizes brasileiros: uma revisão bibliográfica. **Prolíngua**, v. 16, n. 1, p. 84-96, 2021.
- GONÇALVES, E. **Marcadores conversacionais na interlíngua de aprendizes de espanhol no Brasil**. Tese (Doutorado em Filologia e Língua Portuguesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 7 ed. 2012.
- HORWITZ, E. K.; HORWITZ, M. B.; COPE, J. Foreign language classroom anxiety. **The Modern Language Journal**, v. 70, n. 2, p. 125-132, 1986.
- KOCH, I. V.; ELIAS, V. M. **Linguística textual: introdução**. São Paulo: Contexto, 2010.
- KRASHEN, S. D. **Principles and practice in second language acquisition**. Oxford: Pergamon, 1982.
- MARTÍN ZORRAQUINO, M. A.; PORTOLÉS, J. Los marcadores del discurso. In: BOSQUE, I.; DEMONTE, V. (org.). **Gramática descriptiva de la lengua española**. Madrid: Espasa, 1999. p. 4051-4214.
- MELO, G. S. S. **Marcadores discursivos: interface português-espanhol: análise dos valores semântico-pragmáticos**. Orientador: José Alberto Miranda Poza. 2018. 242 p. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco, Recife (PE), 2018.
- NOGUEIRA DA SILVA, A. M. La enseñanza de los marcadores del discurso en los manuales de ELE: el enfoque de algunos problemas. **Revista redELE**, n. 19, Madrid, 2010.
- _____. Los marcadores del discurso: perspectivas y desafíos relacionados con su enseñanza en las clases de español como lengua extranjera. In: FERNÁNDEZ, G. E.; BAPTISTA, L. M. T. R.; SILVA, A. M. N. (Orgs.). **Enseñanza y aprendizaje del español en Brasil: aspectos lingüísticos, discursivos e interculturales**. Brasília, DF: Secretaría General Técnica de la Consejería de Educación de la Embajada de España, 2016. p. 29-44.
- PIZARRO, E. G.; SILVA, M. C. **Atividades lúdicas no ensino de espanhol como língua estrangeira**. Brasília: Editora UnB, 2007.
- PORTOLÉS, J. Algunos comentarios sobre la enseñanza de los marcadores del discurso escrito a estudiantes de E/LE. In: **Carabela**. Madrid: SGEL, 1998.
- POZA, J. A. M.; MELO, G. S. A interferência linguística no processo de ensino-aprendizagem da língua espanhola em professores e aprendizes brasileiros. **Afluentes**, UFMA/Campus III, v. 3, n. 9, p. 45-61, 2018.
- SILVA, V. L. M. O lúdico no processo ensino-aprendizagem da língua inglesa. **Intr@ciência: revista científica**, 10 ed, 2015.
- TORRE, A. M. T. **De la teoría a la práctica: la enseñanza de los marcadores conversacionales en ELE**. Orientador: Agustín Vera Luján. 2018. 513 p. Tese (Doutorado

em Filologia) - Programa de Doutorado em Filologia, Universidad Nacional de Educación a Distancia, [S. l.], 2018.

TORRE, A. M. T. Una propuesta didáctica para la enseñanza de los marcadores discursivos “Venga, vamos y anda” en la clase de E.L.E. **Revista electrónica de didáctica del español lengua extranjera**, [s. l.], n. 28, 2016.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in society**: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.