

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE VERBOS EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA: UN ESTUDIO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

Playful strategies for learning verbs in English in primary school: A study of pedagogical intervention.

Guadalupe Lizbeth Pérez Munguía. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (México)

Fecha recepción: 21/10/2025 - Fecha aceptación: 05/01/2026

RESUMEN

El aprendizaje de una lengua extranjera en la educación primaria presenta múltiples desafíos, especialmente en la adquisición y retención de los verbos. Los métodos tradicionales, basados en la memorización y repetición, han mostrado ser poco efectivos en el contexto educativo actual, ya que el alumno puede memorizarlo, sin embargo, eso puede no tener ningún efecto en la vida cotidiana donde se desenvuelve. Este estudio investiga la efectividad de las estrategias lúdicas en la enseñanza de los verbos en inglés a estudiantes de sexto grado de primaria, con el objetivo de mejorar la forma en cómo se aprenden los verbos, manteniendo la motivación y la participación activa en el aula.

Se empleó un enfoque de investigación-acción con un diseño cualitativo en una muestra de 12 estudiantes en Michoacán, México. Se implementaron diversas estrategias lúdicas, como juegos de mesa, canciones, dramatización y actividades interactivas, para evaluar su impacto en el aprendizaje.

Los resultados revelan que las estrategias lúdicas favorecen significativamente la adquisición y el uso de los verbos en inglés, además de incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes con la materia.

PALABRAS CLAVE

Enseñanza del inglés, educación primaria, gamificación, metodología activa.

ABSTRACT

Learning a foreign language in primary education presents multiple challenges, especially in the acquisition and retention of verbs. Traditional methods, based on memorization and repetition, have proven to be ineffective in the current educational context, since the student can memorize it, however, that may not have any effect on daily life where he develops. This study investigates the effectiveness of playful strategies in teaching verbs in English to sixth grade students, with the aim of improving the way verbs are learned, maintaining motivation and active participation in the classroom.

An action research approach with a qualitative design was used in a sample of 12 students in Michoacán, Mexico. Various playful strategies were implemented, such as board games, songs, dramatization and interactive activities, to evaluate their impact on learning.

The results reveal that playful strategies significantly favor the acquisition and use of verbs in English, in addition to increasing students' motivation and commitment to the subject.

KEYWORDS

English teaching, primary education, gamification, active methodology.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de una segunda lengua en la educación primaria es un desafío tanto para docentes como para estudiantes. La enseñanza del inglés en contextos donde no se habla como lengua materna exige estrategias pedagógicas innovadoras que capten el interés de los alumnos y faciliten la adquisición del nuevo idioma (Lightbown & Spada, 2013).

Uno de los principales obstáculos en la enseñanza del inglés en primaria es la adquisición de los verbos, esenciales para la comunicación efectiva en cualquier idioma (Swan, 2005). Muchos estudiantes tienen dificultades para recordar y aplicar los verbos en diferentes contextos, lo que afecta su capacidad para construir oraciones y comunicarse de manera efectiva en inglés. Para abordar este problema, es fundamental explorar enfoques metodológicos innovadores que favorezcan un aprendizaje significativo y duradero, ya que la memorización difícilmente será una herramienta útil o aplicable a largo plazo.

Las estrategias lúdicas han sido identificadas como herramientas efectivas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en diversas áreas del conocimiento (Kapp, 2012). Estas estrategias, que incluyen juegos, dramatización, canciones y actividades interactivas, han demostrado ser particularmente útiles en la enseñanza de lenguas extranjeras al fomentar la participación activa de los estudiantes y hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y dinámico (Gee, 2007).

Con base en lo anterior, el presente estudio se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en la adquisición y aprendizaje de los verbos en inglés en estudiantes de sexto grado de primaria?

Según Pérez Munguía (2021) en su tesis presentada en el Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación “José María Morelos” (IMCED) existe evidencia empírica sobre la utilidad de las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés en educación primaria, detectó con base a su práctica docente que es

mucho más monótono y aburrido memorizarse los verbos, además de ser menos práctico, por esta razón diseñó planeaciones donde utilizó diversas estrategias lúdicas para comparar ambas formas de aprendizaje, concluyendo que existen mejores resultados cuando estas herramientas se utilizan, en el ciclo escolar anterior 2017-2018 los estudiantes tenían que memorizar los verbos, al darse cuenta que no fue tan efectivo se tomó la decisión de utilizar otros recursos didácticos que fueran de mayor impacto y utilidad.

Los objetivos específicos del estudio son:

1. Evaluar la efectividad de diferentes estrategias lúdicas en la enseñanza de los verbos en inglés en alumnos de sexto de primaria (este estudio está basado específicamente en el municipio de Charo del estado de Michoacán, México, en el ciclo escolar 2018-2019).
2. Analizar el impacto de estas estrategias en la motivación y participación de los estudiantes.
3. Comparar los resultados obtenidos con los métodos tradicionales de enseñanza. (con base al examen diagnóstico inicial y el examen final aplicando la metodología sugerida en este trabajo).

MARCO TEÓRICO

Aprendizaje de una segunda lengua en la infancia

El aprendizaje de un segundo idioma en la niñez es un proceso influenciado por múltiples factores, entre ellos, la exposición al idioma, la metodología de enseñanza y la motivación del estudiante (Krashen, 1982). Según la teoría del aprendizaje sociocultural de Vygotsky (1978), el aprendizaje se da a través de la interacción con el entorno, lo que implica que los métodos de enseñanza deben estar diseñados para promover la participación activa de los estudiantes.

En el contexto de la enseñanza del inglés, diversos estudios han señalado que los niños aprenden mejor cuando están expuestos al idioma en situaciones significativas y

relevantes para su vida cotidiana (Ellis, 2008). Esto implica que las metodologías de enseñanza deben ir más allá de la simple memorización de palabras y estructuras gramaticales, incorporando estrategias que fomenten el uso del idioma en contextos reales y funcionales.

Estrategias lúdicas en la enseñanza de lenguas

Las estrategias lúdicas han demostrado ser herramientas efectivas para mejorar el aprendizaje en diversas áreas del conocimiento. Según Kapp (2012), la gamificación en la educación puede incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando la adquisición de nuevos conocimientos. Entre las estrategias lúdicas más utilizadas en la enseñanza de lenguas extranjeras se encuentran:

1. Total Physical Response (TPR): Este enfoque, desarrollado por Asher (1969), combina el habla con la acción, permitiendo que los estudiantes aprendan mediante la asociación de palabras con movimientos físicos.
2. Juegos de mesa: Actividades como el bingo y la lotería de verbos han sido utilizadas con éxito para reforzar el aprendizaje de vocabulario y estructuras gramaticales.
3. Canciones y rimas: El uso de música facilita la retención de información al aprovechar el ritmo y la repetición como elementos clave en el proceso de aprendizaje (Medina, 1990).
4. Dramatización: Representar acciones y situaciones cotidianas permite a los estudiantes aplicar el lenguaje de manera contextualizada y significativa.

Enseñanza de verbos en inglés

Los verbos representan una de las categorías gramaticales más importantes en la enseñanza del inglés, ya que permiten la construcción de oraciones y la expresión de acciones. No obstante, su aprendizaje puede resultar complejo debido a la existencia de verbos regulares e irregulares, así como a las diferentes conjugaciones verbales (Swan, 2005).

El enfoque léxico de Lewis (1993) sugiere que el aprendizaje de los verbos debe realizarse dentro de expresiones y frases comunes en lugar de enseñarlos de manera aislada. Esto facilita la retención y el uso práctico del vocabulario aprendido.

METODOLOGÍA

Diseño de Investigación

Este estudio sigue un enfoque cualitativo con un diseño de investigación-acción (Kemmis y McTaggart, 1988).

Participantes

La muestra incluyó 12 estudiantes de sexto grado (6 mujeres y 6 hombres) en una escuela primaria del municipio de Charo, estado de Michoacán, de México, en el ciclo escolar 2018-2019. Cabe señalar que en el ciclo 2017-2018 se trabajó con ellos de manera tradicional, donde se tenían que memorizar los verbos, y para el siguiente ciclo 2018-2019 se aplicó la metodología sugerida en este trabajo.

Estrategias Implementadas

Se implementaron cuatro estrategias lúdicas principales:

1. Juegos de mesa. Los alumnos disfrutaban las clases con actividades lúdicas, es importante que exista una correcta planeación ya que no solo es jugar por jugar, todo tiene un propósito implícito en cada actividad realizada. **(Lotería en inglés)**



Figura.1. Lotería de verbos en inglés. Fuente: elaboración propia

2. Canciones y rimas. Se deben seleccionar canciones específicas que cumplan o contengan el tema que se está desarrollando de acuerdo a los planes y programas de estudio. **(Tabla 1. Planeación con canción de los verbos en inglés)**

Tabla 1. Planeación con canción de los verbos en inglés.
Fuente: Planeación Programa Nacional de inglés Ciclo escolar 2018-2019

Objetivo principal	Identificar vocabulario relacionado con los verbos	16DPR
Ambiente social de aprendizaje	Familiar comunitario Lúdico Pedagógico Académico de formación	grado: 6 grupo: A
Actividad comunicativa	Expresión Literaria.	
Práctica social del lenguaje	Entona canciones.	
Aprendizajes esperados	Escucha letras de canciones, identifica partes en la escritura de canciones, participa en la entonación de canciones.	
Personal aim	Identificar los verbos en la canción.	
Vocabulary	Verbos en presente	
Time table feed	50 minutos	
Momentos	Actividades	Recursos para la sesión
Warm up	Preguntar a los alumnos el significado de algunos verbos identificados en la canción.	10 min Grabadora Canción de verbos en Inglés Letra de los verbos en inglés.
Presentation	Se pedirá a los alumnos por grupo de 4 personas que corten la hoja de la letra de la canción.	30 min
Serán aproximadamente 10 recortes, se revolverán de manera que no se conozca cual sea el orden de la canción, una vez revueltos los recortes, se pondrá la canción de los verbos en inglés las veces que sea necesaria, hasta que los alumnos logren acomodar de manera correcta toda la canción.		
Class closure	Una vez acomodada la canción, se pedirá a los alumnos que peguen los recortes en su cuaderno.	10 min
Assesment /Project	Esta actividad se revisará en su cuaderno con los recortes de la canción de los verbos en inglés.	

Evaluación formativa, que formará parte de su evaluación Sumativa.

3. Dramatización. Esta herramienta en especial ayuda bastante, ya que los alumnos estuvieron actuando los verbos que se necesitaban aprender, es una forma muy efectiva de que recuerden y asocien el nombre con la acción de la actuación, además de que les parece muy divertido. **(Aplicación en la vida cotidiana de los verbos en inglés, videos de los niños realizando dichas acciones en su casa y contexto.)**



Figura 3. Aplicación en la vida cotidiana de los verbos en inglés, videos de los niños realizando dichas acciones en su casa y contexto. **Fuente:** elaboración propia

4. Actividades interactivas. Es importante apoyarse de ellas, los alumnos de forma natural las reconocen y tienen un impacto positivo para su aprendizaje. (utilizadas en clase dependiendo del plan y programa establecido)

Instrumentos de Recolección de Datos

- Observación directa. El docente se percató de esta problemática gracias a la observación diaria y directa, en varias ocasiones se preguntaba porque no estaba siendo eficaz o efectiva la planeación utilizada, los estudiantes olvidaban muy fácilmente lo visto en clase, no se lograba el avance esperado y ocurría en la mayoría de las ocasiones.
- Cuestionarios de evaluación. El docente aplica exámenes escritos y orales a los alumnos de los verbos programados en clase del idioma inglés regularmente, sin embargo, pudo percatarse gracias a ellos, que no se lograba una evaluación formativa en cada uno de ellos, de manera esporádica respondían bien, se frustraban los alumnos por no recordar lo visto en clase (verbos en inglés). Es por esta razón que se utilizaron como apoyo los exámenes de diagnóstico para tener una evidencia clara y precisa de la problemática que se había detectado en el salón de clases. Cabe resaltar que esos alumnos estuvieron con el docente toda la primaria, y no se vieron resultados concretos hasta sexto grado que fue cuando se aplicaron las estrategias expuestas en el presente documento.
- El examen diagnóstico consistió en una serie de imágenes (30 reactivos), en cada una de ellas existían varias opciones de nombres de verbos en inglés, los alumnos tenían que marcar la palabra correcta.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Impacto en la Adquisición de Verbos

Los resultados obtenidos en este estudio revelan que la implementación de estrategias lúdicas tuvo un impacto significativo en la adquisición y aprendizaje de los verbos en inglés

por parte de los estudiantes de sexto grado de primaria en el municipio de Charo del estado de Michoacán, México en el ciclo escolar 2018-2019. En comparación con el método tradicional de memorización y repetición, los juegos y actividades interactivas permitieron a los alumnos interiorizar los verbos de manera más efectiva aplicado en el ciclo anterior 2017-2018.

Se realizó una evaluación inicial para medir el conocimiento de los verbos en inglés antes de la implementación de las estrategias lúdicas. En esta prueba diagnóstica, los estudiantes lograron un promedio de 38% de aciertos en el reconocimiento y uso de verbos básicos. **(Tabla 2. Resultados del examen diagnóstico 2017-2018).**

Tabla 2. Resultados del examen de diagnóstico ciclo escolar 2017-2018. **Fuente:** elaboración propia.

Resultados del examen 2017-2018			
Alumno	Aciertos correctos	Total de aciertos	Porcentaje de aciertos contestado correctamente
1	7	30	23%
2	13	30	43%
3	8	30	27%
4	11	30	37%
5	10	30	33%
6	9	30	30%
7	16	30	53%
8	12	30	40%
9	13	30	43%
10	9	30	30%
11	14	30	47%
12	13	30	43%

Después de la aplicación de las estrategias lúdicas durante un período de 5 meses (de agosto a diciembre 2018), los estudiantes fueron evaluados nuevamente y mostraron una mejora significativa, alcanzando un promedio de 75% de aciertos. En esta prueba diagnóstica 2018, los estudiantes lograron un promedio de 75% de aciertos en el reconocimiento y uso de verbos básicos. **(Tabla 3. Resultados del examen diagnóstico 2018-2019).**

Tabla 3. Resultados del examen de diagnóstico ciclo escolar 2018-2019. Fuente: elaboración propia.

Resultados del examen 2018-2019			
Alumno	Aciertos correctos	Total de aciertos	Porcentaje de aciertos contestado correctamente
1	11	30	37%
2	22	30	73%
3	25	30	83%
4	16	30	53%
5	22	30	73%
6	26	30	87%
7	28	30	93%
8	22	30	73%
9	23	30	77%
10	24	30	80%
11	26	30	87%
12	25	30	83%

Este incremento del 37% con base al resultado anterior del examen diagnóstico 2017 confirma la efectividad de los métodos lúdicos en la enseñanza de los verbos en inglés, respaldando hallazgos previos sobre el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje de idiomas (Kapp, 2012; Deterding et al., 2011).

Además, al evaluar la retención a largo plazo, se realizó una prueba final dos meses después de la intervención. Se observó que el 92% de los estudiantes mejoraron su desempeño, lo que sugiere que las estrategias lúdicas generan un aprendizaje más significativo y duradero en comparación con la memorización tradicional.

Aumento en la Motivación y Participación

Otro hallazgo relevante de este estudio es el incremento en la motivación y participación de los estudiantes en el aula. Antes de la implementación de las estrategias lúdicas, se observó que muchos alumnos mostraban una actitud pasiva hacia el aprendizaje del inglés. Durante las clases tradicionales, el 42% de los estudiantes manifestaban aburrimiento o desinterés, especialmente en actividades de memorización de verbos, se enfadaban y lo manifestaban al docente, además de que sentían muy difícil la clase de inglés, es decir, no había un interés real por aprender el idioma.

Tras la aplicación de las estrategias lúdicas, se observó un cambio en la dinámica del aula. En

encuestas aplicadas al finalizar la intervención, el 91% de los estudiantes indicaron que disfrutaban más las clases de inglés y que se sentían más motivados para participar en las actividades. Además, señalaron que con las estrategias lúdicas se les hizo más fácil entender mejor los verbos y saber utilizarlos en oraciones de su vida cotidiana.

Estos resultados concuerdan con estudios previos que sugieren que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos aumentan la motivación intrínseca de los estudiantes (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014). La incorporación de elementos lúdicos en el aula no solo mejora el desempeño académico, sino que también crea un ambiente de aprendizaje más positivo y atractivo.

Comparación con Métodos Tradicionales

Para evaluar la efectividad de las estrategias lúdicas en relación con los métodos tradicionales, se trabajó con el mismo grupo de estudiantes:

1. Grupo Experimental (GE): Recibió enseñanza con estrategias lúdicas en el año 2018.
2. Grupo de Control (GC): Método tradicional de memorización y repetición en el año 2017.

Estos hallazgos refuerzan la idea de que los métodos tradicionales, basados en la repetición mecánica, no logran los mismos niveles de retención y participación que las estrategias lúdicas (Dörnyei, 2020).

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Principales Hallazgos

Los resultados de este estudio confirman que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en la enseñanza y aprendizaje de los verbos en inglés en la educación primaria. Los hallazgos más relevantes incluyen:

1. Mejoría en el aprendizaje de los verbos: Los estudiantes que participaron en actividades lúdicas lograron una mayor comprensión y aplicación de los verbos en comparación con aquellos que usaron métodos tradicionales.

2. Aumento en la motivación: Las actividades basadas en el juego aumentaron el interés de los estudiantes por aprender inglés, reduciendo la percepción de dificultad y mejorando la participación.
3. Retención a largo plazo: Los resultados sugieren que las estrategias lúdicas no solo mejoran el aprendizaje inmediato, sino que también favorecen la retención a largo plazo.

Implicaciones Pedagógicas

Con base en los resultados obtenidos, se sugieren las siguientes estrategias para la enseñanza del inglés en la educación primaria:

- Incorporar actividades lúdicas en la planificación curricular: Los docentes deben incluir regularmente juegos, canciones y dramatizaciones en sus clases de inglés.
- Adaptar las estrategias a distintos niveles de aprendizaje: Se recomienda ajustar las actividades de acuerdo con la edad y habilidades lingüísticas de los estudiantes.
- Fomentar el aprendizaje activo: Los estudiantes aprenden mejor cuando participan activamente en la construcción del conocimiento en lugar de ser receptores pasivos de información.

Estas recomendaciones coinciden con estudios previos que destacan la importancia de métodos pedagógicos dinámicos en la enseñanza de lenguas extranjeras (Lightbown & Spada, 2013; Krashen, 1982).

Limitaciones del Estudio

Si bien los resultados son alentadores, este estudio presenta algunas limitaciones:

1. Tamaño de la muestra: El estudio se realizó con solo 12 estudiantes, lo que limita la generalización de los resultados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asher, J. (1969). The Total Physical Response approach to second language learning. *The Modern Language Journal*, 53(1), 3-17. <https://doi.org/10.2307/322091>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamification: Defining "gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: *Envisioning Future Media Environments*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Investigaciones futuras deberían incluir una muestra más amplia.

2. Duración de la intervención: La aplicación de estrategias lúdicas se llevó a cabo durante cinco meses. Estudios longitudinales podrían evaluar el impacto a largo plazo de estas metodologías.
3. Contexto específico: Este estudio se realizó en una escuela primaria pública del municipio de Charo, del estado de Michoacán, México, por lo que los resultados pueden no ser completamente aplicables a otros contextos educativos.

Futuras Líneas de Investigación

Con base en las limitaciones mencionadas, se sugiere que futuras investigaciones exploren los siguientes aspectos:

1. Uso de tecnología en estrategias lúdicas: El impacto de plataformas digitales y aplicaciones educativas en la enseñanza de verbos en inglés.
2. Comparación entre distintos niveles educativos: Evaluar si las estrategias lúdicas son igualmente efectivas en educación secundaria y media superior.

CONCLUSIÓN FINAL

Los hallazgos de este estudio evidencian que las estrategias lúdicas son una metodología efectiva para mejorar la adquisición de verbos en inglés en estudiantes de primaria. Además de facilitar el aprendizaje, estas estrategias fomentan la motivación y el interés por el idioma, lo que es crucial para el éxito a largo plazo en la adquisición de una segunda lengua.

- Dörnyei, Z. (2020). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge University Press.
- Ellis, R. (2008). *The study of second language acquisition*. Oxford University Press.
- Gee, J. P. (2007). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS-47), 3025-3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon.
- Lewis, M. (1993). *The lexical approach: The state of ELT and a way forward*. Heinle.
- Lightbown, P., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.
- Medina, S. L. (1990). The effects of music upon second language vocabulary acquisition. *TESOL Quarterly*, 24(2), 350-356. <https://doi.org/10.2307/3586903>
- Pérez G. (2021). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje de los verbos en el idioma inglés en sexto grado de primaria* (Tesis de maestría). Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación "José María Morelos" (IMCED).
- Secretaría de Educación Pública. (2011). Programa Nacional de inglés en Educación Básica: Segunda Lengua: inglés. Ciclo escolar 2011-2012. Documento de trabajo. SEP. <https://www.gob.mx/sep>
- Swan, M. (2005). *Practical English usage* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.