

Gamificación para el aprendizaje del inglés en educación media superior: una propuesta con Genially

Use of gamification for ESL learning in high school education: the Genially approach

Jose G. Bustamante Reyes ^a

Abstract:

The teaching of a foreign language, specifically English in a high school level faces several challenges such as students' motivation, participation, and how they contextualize their learning. In this context, the Genially platform is offered as a tool for teachers that allows design immersive learning experiences using the game-based methodology and the aid of *escape rooms*. This approach and platform support teachers and their class plans, also the students improving their learning process. This article explores the advantages of the use of this platform, how we can use it for learning purposes in English as a foreign language, and there are proposals of how to use Genially in the classroom.

Keywords:

Teaching, genially, escape rooms, gamification, English language teaching,

Resumen:

La enseñanza del inglés como lengua extranjera en el nivel medio superior enfrenta diversos retos relacionados con la motivación, la participación activa y la contextualización del aprendizaje. En este contexto, la plataforma Genially se presenta como una herramienta tecnológica que permite diseñar experiencias educativas gamificadas e interactivas utilizando los *escape rooms* como método de retroalimentación, que apoya tanto al docente en su planeación como al estudiante en su proceso de aprendizaje. Este artículo explora las ventajas de esta plataforma, su aplicación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, y propone actividades concretas medidas por metodologías activas.

Palabras Clave:

Enseñanza, genially, escape rooms, gamificación, enseñanza del inglés

^a Jose Guillermo Bustamante Reyes, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Escuela Superior de Ciudad Sahagún | Cd. Sahagún, Hidalgo | México, <https://orcid.org/0000-0002-8815-3137>, Email: jose_bustamante@uaeh.edu.mx

Fecha de recepción: 28/05/2025, Fecha de aceptación: 11/08/2025, Fecha de publicación: 05/05/2025

DOI: <https://doi.org/10.29057/lc.v7i13.15254>



Introducción

Durante las últimas décadas, la revolución tecnológica ha modificado notablemente los métodos educativos. Desde los entornos de *e-learning* hasta tecnologías inmersivas, la enseñanza de lenguas extranjeras, especialmente del inglés, ha sido uno de los ámbitos que más se han beneficiado de esta transformación, ya que exige contextos auténticos y significativos para el uso comunicativo del idioma.

En el caso del inglés como lengua extranjera, la incorporación de metodologías activas y herramientas digitales ha permitido superar limitaciones tradicionales del aula, como la falta de exposición auténtica al idioma o la escasa motivación del estudiantado. En el contexto postpandemia, la enseñanza del inglés ha enfrentado el reto de mantener la interacción y el compromiso con los estudiantes, quienes muchas veces tienen poco acceso al idioma fuera del aula. Herramientas digitales como Genially ofrecen alternativas innovadoras para superar estas barreras. Genially, plataforma creada en 2015 con fines de contenido visual interactivo, ha expandido su uso hacia la gamificación y como recurso didáctico de enseñanza de idiomas, permitiendo al docente diseñar presentaciones, infografías y, más recientemente, *escape rooms* educativos adaptados al currículo escolar.

Investigaciones recientes respaldan la eficacia de la gamificación digital en contextos similares. En México, Rincon-Flores, Mena y López-Camacho (2022) hallaron que la gamificación incrementa la motivación y el rendimiento en la educación superior durante la pandemia, lo que sugiere que estrategias similares podrían funcionar. Además, un estudio en educación básica realizado en Colombia muestra que Genially mejora la comprensión inferencial lectora cuando se aplican actividades de estilo *escape room* como estrategia lúdica (Castellanos-Carrillo, 2020).

Por su parte, Flores (2021) señala que *esta plataforma potencia la autonomía y la colaboración, elementos esenciales en el desarrollo de la competencia comunicativa*.

Este artículo propone explorar, desde una perspectiva didáctica y práctica, las posibilidades de *Genially* como herramienta para la creación de experiencias de aprendizaje inmersivas en la enseñanza del inglés.

Se analizarán sus ventajas específicas, así como se ejemplificará mediante actividades llamadas "*escape rooms*" educativos, y se discutirán metodologías activas que potencian su uso como medio para lograr.

Genially, como plataforma de diseño de contenidos interactivos, puede ofrecer tanto al docente como al estudiante de inglés como lengua extranjera, una alternativa para gamificar el aprendizaje, potenciar la

motivación, fomentar la autonomía del estudiante y generar retroalimentación autodirigida.

Ventajas del uso de Genially en la enseñanza de inglés como lengua extranjera

Para iniciar y profundizar sobre el tema en cuestión realizaremos un listado de las aplicaciones y ventajas didácticas que podemos encontrar en el uso de la plataforma de Genially:

1. Integración de las cuatro habilidades lingüísticas:
A través del uso de Genially se pueden crear *escape rooms*, los cuales nos permiten diseñar tareas que combinen las cuatro habilidades: *listening*, *reading*, *speaking* y *writing* en una narrativa atractiva. Por ejemplo, pistas de audio y textos ocultos que los estudiantes deben descifrar, unidades de diálogo oral y mensajes o pistas escritas por ellos.
Esta integración favorece un aprendizaje holístico y funcional.
2. Motivación y compromiso:
Una revisión sistemática de 18 estudios (Laura De La Cruz et al., 2023) encontró que la gamificación digital "*increases student motivation, engagement, and satisfaction*" en el aprendizaje del inglés, elementos fundamentales para reducir la deserción y mejorar el esfuerzo continuado. La narrativa, los elementos lúdicos y el progreso visible generan mayor implicación emocional del estudiante.
3. Aprendizaje autónomo y personalizado:
La plataforma Genially permite que los estudiantes avancen a su ritmo, repitan actividades y exploren rutas alternativas dentro del juego, lo que apoya la metacognición. Además, los *escape rooms* pueden diseñarse con diferentes niveles de dificultad o diferentes caminos según el nivel de competencia lingüística.

Aplicaciones didácticas en la enseñanza del inglés con el uso de Genially y *escape rooms*

En el contexto de la educación media superior, donde los estudiantes se encuentran en una etapa de desarrollo cognitivo, social y emocional clave, es necesario implementar estrategias que promuevan el aprendizaje significativo del inglés. Algunas aplicaciones concretas con el uso de la plataforma Genially pueden mencionarse a continuación:

1. Desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas: Los *escape rooms* diseñados con Genially pueden integrar actividades interactivas que promuevan:

- *Listening*: uso de pistas auditivas, grabaciones o instrucciones en inglés.
- *Reading*: resolución de enigmas basados en comprensión lectora.
- *Speaking*: interacción oral para compartir soluciones o grabar respuestas.
- *Writing*: redacción de pistas, hipótesis o mensajes dentro de la narrativa del juego.

2. Aplicación del enfoque comunicativo (*Communicative Language Teaching*):

El aprendizaje ocurre cuando los estudiantes usan el idioma para resolver tareas significativas.

Los *escape rooms* permiten que el idioma sea el medio de comunicación, no solo el objeto de estudio.

- Los estudiantes trabajan colaborativamente.
- Usan el idioma en contextos reales o simulados (dar indicaciones, interpretar textos, negociar soluciones).

3. Aprendizaje basado en problemas (PBL)

Cada reto del *escape room* representa un problema contextualizado, donde los alumnos deben aplicar vocabulario, gramática y comprensión.

- Permite pasar de la memorización a la resolución significativa.
- Fomenta la autonomía, la toma de decisiones y la aplicación de la lengua meta en contextos funcionales.

4. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Así como el docente puede crear los escenarios, también los estudiantes pueden crear sus propios *escape rooms* como producto final de unidad, con esto se puede fomentar lo siguiente:

- Creatividad y diseño instruccional
- Planeación de textos en la lengua meta
- Integración de recursos multimedia

Como se menciona en el texto anterior, existen varias aplicaciones didácticas y ventajas pedagógicas al momento de utilizar Genially y los *escape rooms*, tales como: motivación intrínseca, aprendizaje activo, trabajo colaborativo, evaluación formativa y flexibilidad ya que este último nos permite poder aplicar estas estrategias de manera presencial, híbrida o virtual.

Sin embargo, aunque podemos encontrar bastantes ventajas y usos, cabe mencionar algunas limitaciones o consideraciones importantes como lo son:

- El uso y aplicación de Genially y los *escape rooms* requieren planeación docente detallada.
- Puede existir una brecha digital si los alumnos no tienen acceso a internet o a dispositivos móviles.
- Es requisito una capacitación técnica para los docentes.

A continuación, se presentan ejemplos organizados de *escape rooms*:

Título del Escape Room	Objetivo Principal	Contenidos Lingüísticos	Tipos de retos
<i>The Grammar Lab Escape</i>	Corregir errores gramaticales para escapar del laboratorio	Condicionales, tiempos verbales	Reescritura, elección múltiple, asociación.
<i>Mission: Vocabular y Rescue</i>	Recuperar documentos secretos mediante retos léxicos	Vocabulario temático	Asociación imagen-palabra, completa frases
<i>Around the World in English</i>	Viajar por países angloparlantes resolviendo retos culturales	Comprensión lectora, cultura.	Preguntas abiertas, trivias, inferencia textual.
<i>Escape the Time Machine</i>	Volver al presente usando correctamente los tiempos verbales.	Past simple, present perfect.	Ordenar secuencias, completar textos.

Tabla 1

Creación de un *Escape Room* en Genially

Para poder crear un *escape room* mediante la plataforma de Genially como se ha comentado a lo largo de este artículo, así como, utilizar las propiedades y recursos que la plataforma puede ofrecernos, a continuación, se dará un listado de instrucciones que se pueden seguir para poder generar un *escape room* con una metodología activa y que sirva a las necesidades del docente y del estudiante.

Paso 1: Define tu objetivo pedagógico

Antes de comenzar a diseñar, responde a estas preguntas:

- ¿Qué contenido quieres trabajar?
 - Ej. Verbos en pasado, vocabulario de tecnología, condicionales, etc.

- ¿Cuál será la meta del estudiante?
 - Escapar, descubrir un misterio, completar una misión.
- ¿Qué nivel de inglés tiene el alumno?

**Se recomienda utilizar contenidos del programa oficial de estudios o de una unidad de aprendizaje reciente.*

Paso 2: Dirígete a la aplicación y selecciona una plantilla:

1. Accede al enlace: <http://genial.ly>
2. Crea una cuenta gratuita o inicia sesión
3. Haz clic en **Crear Genially – Gamificación – escape room**
4. Selecciona una plantilla preestablecida o empieza desde cero.

Puedes utilizar palabras clave como “escape room”, “missions” o “quiz game” en el buscador de plantillas.

Paso 3: Diseña la historia y las pantallas

A continuación, se presenta una estructura sugerida:

- Pantalla de inicio: Introducción narrativa
 - *Ejm. You are stuck in the past. To return, solve the grammar missions!*
- 4 misiones o retos.
 - Cada uno con contenido específico.
- Pantalla final:
 - ¡Escapaste exitoso! O Intento fallido.

Ejemplo de texto inicial:

“Welcome, agent! Your mission is to recover the last verbs of time. Complete the tasks, unlock the code, and save the timeline!”

Paso 4: Crea retos interactivos

Cada pantalla de misión deberá contener estos elementos:

1. Texto con instrucciones claras
2. Una o más preguntas
3. Botón o zonta interactiva con respuestas correctas
4. Botón con retroalimentación negativa

Tipos de ejercicios:

- Opción múltiple
- Arrastrar y soltar
- Completar espacios en blanco
- Seleccionar imágenes

Paso 5: Usa códigos o pistas para desbloqueo

- Crea sensación de progresión usando:
 - Códigos numéricos

- Objetos ocultos
- Condiciones para pasar de una pantalla a otra

Paso 6: Añade elementos multimedia y diseño:

- Música de fondo
- Imágenes ilustrativas y personajes
- Animaciones de entrada y salida
- Cronómetro visual

Paso 7: Prueba, publica y comparte

- Revisa la navegación, asegúrate de que todos los botones funcionen.
- Prueba los retos como si fueras el estudiante.
- Publica tu *escape room* y copia tu enlace.
- Comparte en tu Classroom, Moodle o clase presencial mediante presentaciones o códigos QR.

¿Cómo puede un *Escape Room* realizado en Genially servir como retroalimentación?

Dentro de las ventajas que se comentaron con anterioridad se mencionó que la utilidad del *escape room* puede llegar a desarrollar el aprendizaje autónomo, y a su vez, los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo, ahora abordamos una serie de puntos que nos refuerzan esta idea y nos abren el panorama para dar más importancia al uso de estas aplicaciones:

- **Diagnóstico inicial:** Antes de abordar una nueva unidad temática, el docente puede utilizar un *escape room* como prueba diagnóstica interactiva. A través de retos secuenciales, el estudiante evidencia qué conocimientos previos posee sobre vocabulario, estructuras gramaticales o comprensión lectora.
- **Refuerzo de contenidos:** Tras la exposición de temas, se pueden integrar estos juegos como actividades de consolidación. Los errores cometidos en el juego permiten al docente identificar puntos débiles del grupo y proporcionar retroalimentación grupal o personalizada.
- **Autoevaluación:** Cada pantalla del juego puede incluir mecanismos de retroalimentación automática: mensajes que indiquen si la respuesta fue correcta, pistas cuando se comete un error y sugerencias para mejorar. Según Nicol y Macfarlane-Dick (2006), este tipo de retroalimentación fomenta el aprendizaje autorregulado.
- **Evaluación formativa gamificada:** En lugar de pruebas tradicionales, el *escape room* puede constituirse en una actividad evaluativa donde los

estudiantes aplican lo aprendido. El nivel de logro puede medirse por la cantidad de retos superados, el tiempo utilizado o el uso correcto de idioma en la resolución de problemas.

- **Retroalimentación entre pares:** Los estudiantes pueden jugar en parejas o equipos y analizar conjuntamente sus decisiones, respuestas y estrategias. Esto permite generar discusiones metacognitivas que enriquecen el aprendizaje cooperativo (Vygotsky, 1978).

Sugerencias metodológicas para aprovechar los escape rooms como retroalimentación:

- Al finalizar el juego, incluye un formulario de Google con algunas preguntas que pueden ser basadas en las siguientes:
 - ¿Qué aprendiste con esta actividad?
 - ¿Qué parte te resultó más difícil?
 - ¿Cómo podrías mejorar tu desempeño la próxima vez?
- Integra el escape room dentro de plataformas LMS (Google Classroom, Moodle) y observa los resultados mediante rúbricas o listas de cotejo.
- Así mismo se puede utilizar en el aula de clase, compartiendo el enlace o código QR con alumnos y teniendo resultados en tiempo real que pueden ser revisados.
- Combina los *escape rooms* con otras estrategias activas como el portafolio o diario de aprendizaje.

En suma, los escape rooms diseñados con la plataforma de Genially no solamente aportan dinamismo y motivación, sino que también se convierten en instrumentos poderosos de retroalimentación formativa. Utilizados estratégicamente, permiten transformar los errores en oportunidades de mejora y fomentar una cultura de evaluación continua centrada en el aprendizaje.

Conclusiones

Genially constituye una herramienta digital versátil y de gran potencial para el diseño de experiencias interactivas que transforman la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Su implementación pedagógica, sustentada en metodologías activas, permite dinamizar el aprendizaje al integrar elementos visuales, narrativos y gamificados que fomentan la motivación, la autonomía y la colaboración entre los estudiantes. Tal como señalan Contreras y Muñoz (2020), el uso de la gamificación en contextos educativos contribuye a *“incrementar la implicación emocional y cognitiva del alumnado, generando ambientes de aprendizaje más participativos y memorables (p. 47)”*.

En este sentido, los *escape rooms* creados con Genially no solo promueven la participación activa, sino que convierten el aprendizaje del idioma en una experiencia significativa y contextualizada.

Así mismo, la capacidad de esta comunicación y aprendizaje significativo del idioma meta plataforma para integrar contenidos multimedia y mecanismos de retroalimentación inmediata la convierte en una aliada poderosa para fortalecer las cuatro habilidades lingüísticas, comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión oral y escrita. Como plantea Hattie (2012), la retroalimentación efectiva es uno de los factores con mayor impacto en el aprendizaje, y Genially ofrece medios dinámicos para implementarla de forma continua, visual y personalizada.

A través de *escape rooms* y actividades interactivas, los estudiantes pueden recibir retroalimentación en tiempo real, identificar sus áreas de mejora y autorregular su proceso de aprendizaje, en consonancia con lo propuesto por Nicol y Macfarlane-Dick (2006) sobre la importancia de la autoevaluación y el aprendizaje autorregulado.

No obstante, es necesario reconocer que el potencial de Genially está condicionado por factores contextuales. La dependencia tecnológica, la conectividad limitada y la desigualdad en el acceso a dispositivos son obstáculos que persisten en el sistema educativo mexicano, especialmente en escuelas públicas (INEE, 2019). Además, el aprovechamiento óptimo de la plataforma exige un proceso de formación docente que trascienda el uso técnico y promueva una comprensión pedagógica profunda. Como advierte Area-Moreira (2020), *“la tecnología por sí misma no transforma la educación; lo que la transforma es el uso pedagógico consciente y creativo que el profesorado hace de ella” (p. 19)*.

Por tanto, Genially debe entenderse no como un fin en sí mismo, sino como un medio para potenciar la acción docente y favorecer la construcción activa del conocimiento. En manos de un docente reflexivo, crítico y creativo, la plataforma se convierte en un vehículo para desarrollar competencias comunicativas, digitales y socioemocionales en los estudiantes. Su verdadero valor radica en su capacidad para articular innovación tecnológica con sentido pedagógico, permitiendo que el aprendizaje del inglés se viva como una experiencia auténtica, colaborativa y significativa.

En conclusión, el uso de Genially y los *escape room* educativos representa una oportunidad para renovar la enseñanza de una lengua extranjera bajo un enfoque inclusivo, comunicativo y digitalmente competente. Si bien no sustituye a la mediación del profesor, sí amplía sus posibilidades para diseñar ambientes de aprendizaje más

atractivos, equitativos, multimodales y centrados en el estudiante. La clave de su éxito reside en integrar la herramienta dentro de una planeación consciente y coherente con los principios de la Nueva Escuela Mexicana, donde la tecnología sea un recurso al servicio del desarrollo humano, la creatividad y autonomía del aprendiz.

Referencias

- [1] Area-Moreira, M. (2020). *Tecnología educativa y didáctica digital: Nuevas perspectivas para la innovación pedagógica*. Graó.
- [2] Bustos, A., & Collazos, C. (2017). Gamificación en el aula: Diseño de experiencias para el aprendizaje significativo. Ediciones de la U.
- [3] Contreras, D., & Muñoz, C. (2020). Gamificación y enseñanza del inglés en educación secundaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82(1), 45-60. <https://doi.org/10.35362/rie8213760>
- [4] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- [5] Flores, J. (2021). Metodologías activas en la enseñanza del inglés. *Revista Docencia e Investigación*, 31(2), 65–78.
- [6] Hattie, J. (2012). *Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning*. Routledge.
- [7] Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- [8] INEE (Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación). (2019). *Panorama educativo de México 2019*. INEE.
- [9] Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH). (2023). Programa educativo del nivel medio superior. <https://www.uaeh.edu.mx> Genially. (n.d.). *Escape room plantillas y recursos educativos*. Recuperado el 28 de mayo de 2025, de <https://genial.ly/es/blog/escape-room-educativo>
- [10] Nicol, D. J., & Macfarlane-Dick, D. (2006). Formative assessment and self-regulated learning: A model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education*, 31(2), 199–218. <https://doi.org/10.1080/03075070600572090>
- [11] Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press