



# La gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera para el fomento de valores europeos

**XIII CONGRESO ACLES 2023, 30 de Junio 2023**

Lucía García Holgado, [luciagh@usal.es](mailto:luciagh@usal.es)

Grupo de Investigación GRIAL

Instituto Universitario de Ciencias de la Educación

Universidad de Salamanca



**Co-funded by  
the European Union**

The GAMIGRATION project (ref. 2021-1-ES01-KA220-SCH-000032607)" is co-financed by the Erasmus+ program of the European Union. The content of the publication is the sole responsibility of the coordinator and neither the European Commission nor the Spanish Service for the Internationalization of Education (SEPIE) are responsible for the use that may be made of the information published here.

# Contexto

# Contexto

Es mundialmente conocido que los estudiantes inmigrantes tienen complicados problemas para integrarse en las escuelas en las que se educan y en las sociedades en las que viven.

El estudiantado inmigrante ha tenido que dejar en cierto modo sus familias, sus hogares, sus culturas y sus pasados, y ha tenido que emigrar a países a los que no están muy acostumbrados o en los que son completamente extranjeros.

Los profesores que enseñan en escuelas con poblaciones estudiantiles diversas reconocen que manejar la diversidad cultural en clase es difícil y requiere preparación.

# El proyecto

# El proyecto: datos generales

- Título: *Gamified Values Education For Fostering Migrant Integration at Schools* – GAMIGRATION
- Entidad financiadora: *European Union. Erasmus + KA2 - Cooperation partnership in school education*
- Coordinador: Universidad de Salamanca, España.
- Presupuesto: 175.823,00 €
- Duración: 24 meses (01/02/22-01/02/24)
- Referencia: 2021-1-ES01-KA220-SCH-000032607
- Web: <https://gamigration.eu/>

# El proyecto: consorcio



**UKLAACADEMY**

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA – España

IES Ruiz de Alda - España

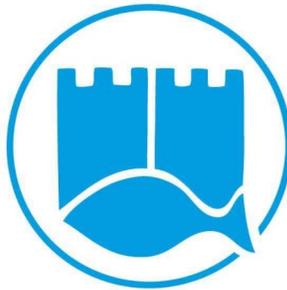
Bursa İl Milli Eğitim Müdürlüğü - Turquía

Nesrin Fuat Bursalı İlkokulu - Turquía

UKLA Akademi - Turquía

Wirtschaftsschule am Oswaldsgarten -

Alemania



# El proyecto: objetivos

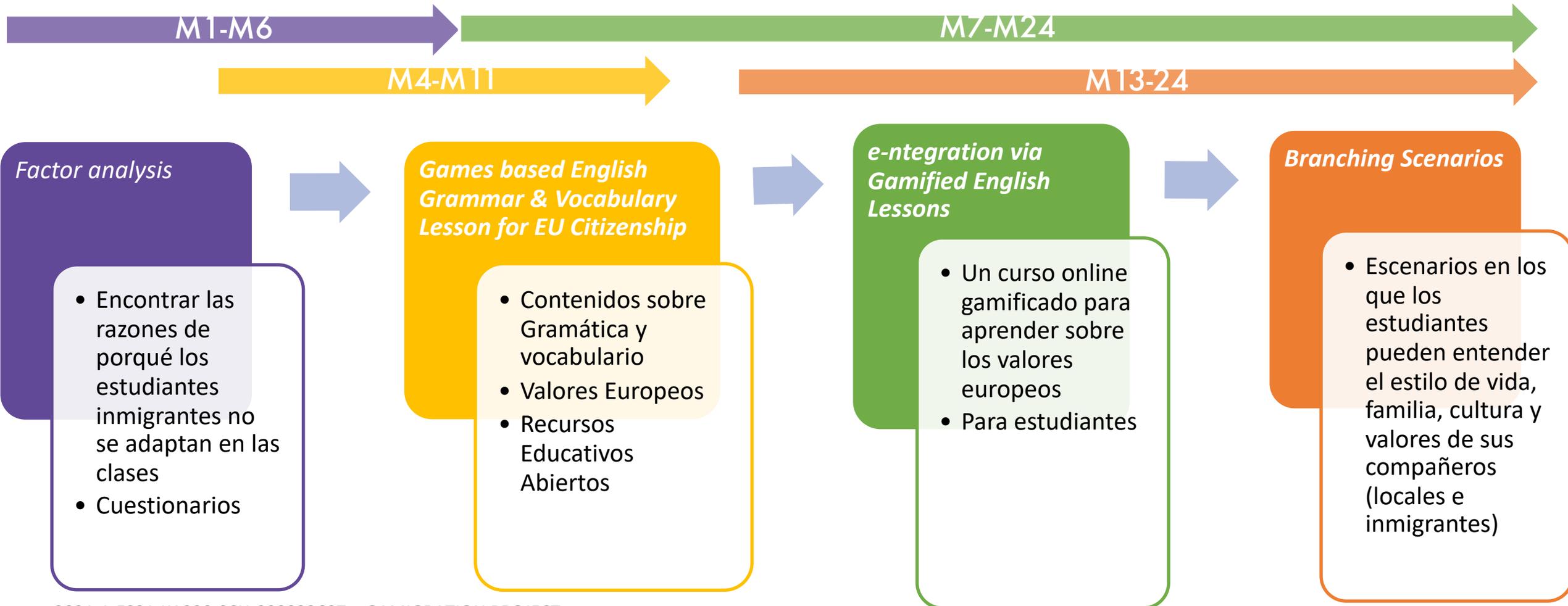


El proyecto GAMIGRATION tiene como objetivo hacer el proceso de adaptación de los estudiantes inmigrantes más sencillo, atractivo y libre de estrés utilizando técnicas de gamificación en las clases de inglés.



Mediante la enseñanza de vocabulario y gramática en inglés de forma explícita, tanto a estudiantes inmigrantes como locales, a través de la enseñanza de los valores europeos como son el respeto por la dignidad humana, igualdad y derechos humanos, inclusión y tolerancia, y respeto por la diversidad.

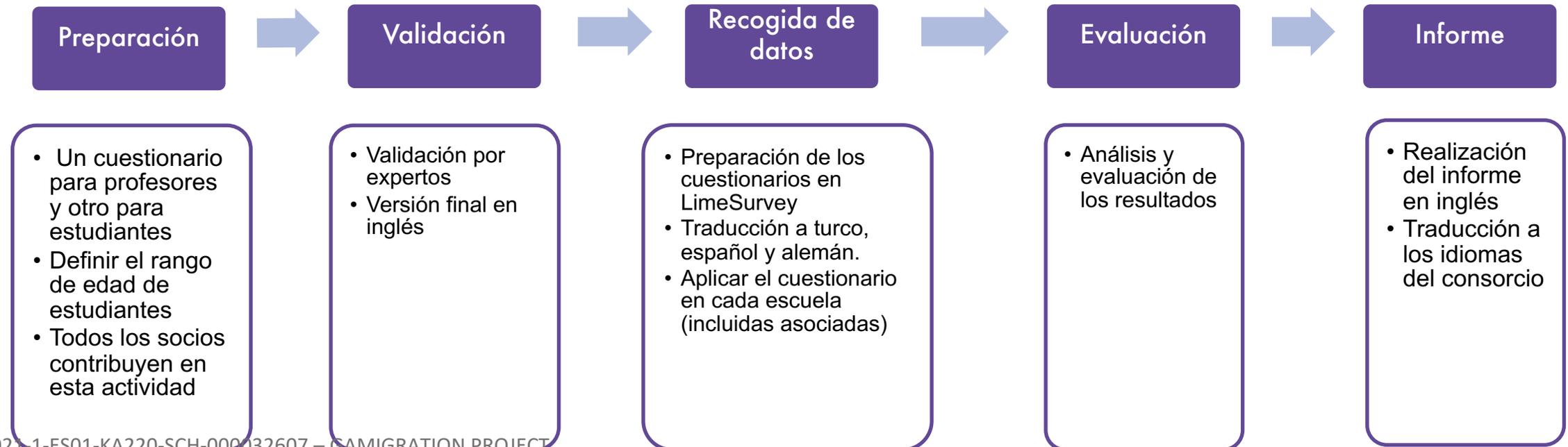
# El proyecto: Principales resultados



# Resultado 1: *Factor analysis*

# Resultado 1: *Factor analysis*

- **Socio líder:** USAL y BURSA MEM
- **Objetivo:** Conocer mejor los factores que causan dificultades en la integración en el aula.
- **¿Cómo?** Preparando diferentes cuestionarios para los estudiantes y el profesorado.
- **Planificación:** 6 meses



# Resultado 2: *Games Based English Grammar & Vocabulary Lessons for EU Citizenship*

# Resultado 2: Games Based English Grammar & Vocabulary Lessons for EU Citizenship

- **Socio líder:** UKLA
- **Objetivo:** Preparar un conjunto de REA para enseñar los Valores de la Ciudadanía Europea implícitamente a los alumnos abordando temas como el Respeto de la Dignidad Humana, la Igualdad y los Derechos Humanos, la Inclusión, la Tolerancia y el Respeto de la Diversidad, al tiempo que se les enseña explícitamente vocabulario y gramática en inglés con la ayuda de actividades basadas en juegos.
- **¿Por qué?**
  - La razón principal para elegir las clases de inglés para este resultado es que, en los países socios, el inglés es la lengua extranjera tanto de los estudiantes inmigrantes como de los locales y que los estudiantes participan relativamente igual de bien, por ejemplo en comparación con una clase de lengua materna (alemán, español, turco) o de Historia.
  - La lecciones de inglés es perfectamente adecuada para la gamificación
- **¿Cómo?** Búsqueda y desarrollo de REA.
- **Planificación:** 8 meses

# Resultado 2: Games Based English Grammar & Vocabulary Lessons for EU Citizenship

## Búsqueda de REA basada en los resultados de PR1

- Definición del rango de edad de los estudiantes-cursos
- Basado en el diferente nivel de inglés según el curso académico de los alumnos.
- Búsqueda de REA
- Pueden buscarse en diferentes idiomas, pero si forman parte del curso deben traducirse al inglés.
- Lengua inglesa
- Liderado por UKLA, todos los socios implicados, con énfasis en los socios no escolares.



## Desarrollo de REA

- Todos los socios aportaron una serie de REA para completar los contenidos a utilizar en el curso (PR3)
- Co-liderado por socios no escolares pero con una alta participación de las escuelas.



## Definición y armonización de las actividades de aprendizaje

- El consorcio trabajará para armonizar el contenido entre los distintos módulos y preparar actividades de aprendizaje.
- Todos los socios involucrados.

# Resultado 3

## *e-ntegration via Gamified English Lessons*

# Resultado 3: e-ntegration via Gamified English Lessons

- **Socio líder:** USAL
- **Objetivo:** nuestro objetivo es crear un curso de eLearning gamificado para profesores y estudiantes inmigrantes y locales que pueda utilizarse tanto en clase como fuera de ella. El curso trata de enseñar a los alumnos los valores de la ciudadanía de la UE, como el respeto a la dignidad humana, la igualdad y los derechos humanos, la inclusión, la tolerancia y el respeto a la diversidad, de forma implícita, al tiempo que enseña temas de gramática y vocabulario inglés de forma explícita.
- **¿Por qué?** Los alumnos que estén más familiarizados con estos conceptos se desenvolverán mejor en su camino hacia la comprensión y el respeto de los demás.
- **¿Cómo?** Un curso de eLearning gamificado para aprender más sobre los valores europeos
- **Planificación:** 18 meses

# Resultado 3: e-ntegration via Gamified English Lessons

## Diseño del curso gamificado

- En paralelo de PR2
- Lengua inglesa
- Liderado por UKLA, todos los socios implicados, con énfasis en los socios no escolares.

## Creación del espacio para el curso eLearning gamificado

- El curso se impartirá en inglés, pero la interfaz estará disponible en muchos idiomas (al menos turco, español y alemán).
- La USAL desarrolla el espacio (se adapta a la metodología gamificada)

## Inclusión de los contenidos siguiendo la metodología gamificada

- Participación de todos los socios.
- USAL prestará apoyo teórico, tecnológico y metodológico a todos los socios si fuera necesario.

## Inclusión del PR4 como parte del curso

- Realizar un pilotaje en conjunto

## Curso piloto

- Pruebas internas
- Búsqueda de participantes
- Lanzamiento del curso
- Apoyo a los estudiantes
- Evaluación
- Tanto ls escuelas socias como asociadas participarán

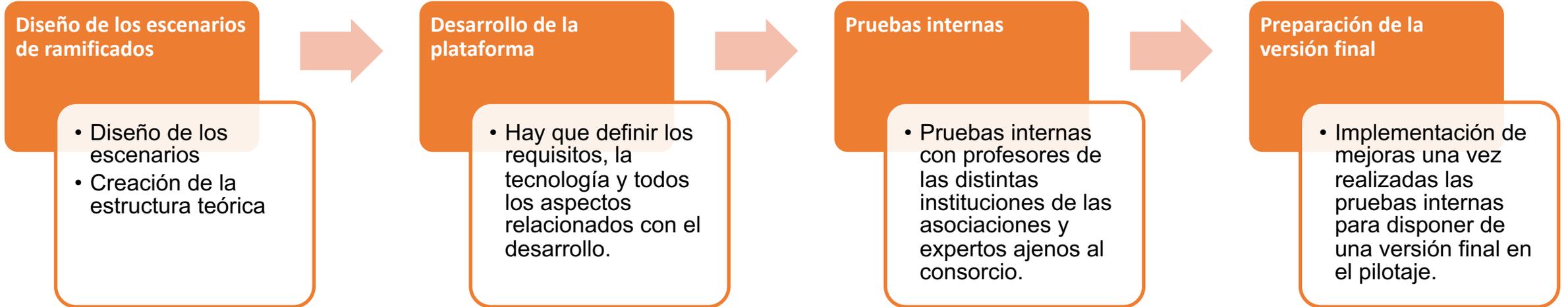
# Resultado 4

## *Branching Scenarios*

# Resultado 4: *Branching Scenarios*

- **Socio principal:** UKLA
- **Objetivo:** Esta plataforma también pretende facilitar la integración de los estudiantes.
- **¿En qué consiste?** *Branching Scenarios* es una especie de simulación de la vida real que muestra a qué pueden enfrentarse los estudiantes cuando toman diversas decisiones. Es una forma interactiva de aprendizaje.
- **¿Cómo?** Creando una serie de escenarios en los que los estudiantes inmigrantes y locales puedan comprender mejor el estilo de vida, la vida familiar, la cultura y los juicios de valor de los demás.
- **Planificación:** 12 meses

# Resultado 4: *Branching Scenarios*



# Conclusiones

# Conclusiones

## ¿Qué hemos hecho?

- Resultado 1: Se han implementado las encuestas y realizado el análisis de los datos.
- Resultado 2: Se ha realizado un test de nivel, realizado la recopilación y adaptación de REA.
- Resultado 3: Se ha creado una Plataforma y el diseño de varios cursos gamificado según niveles.

## ¿Qué es lo siguiente?

- Resultado 1: Finalización del reporte en inglés y traducción a otros idiomas: Español, Turco y Alemán.
- Resultado 2: Incluir las actividades en el curso gamificado.
- Resultado 3: Implementación del diseño y pilotaje.
- Resultado 4: Diseño de los escenarios, desarrollo técnico y pilotaje.

# ¿Preguntas?





# La gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera para el fomento de valores europeos

**XIII CONGRESO ACLES 2023, 30 de Junio 2023**

Lucía García Holgado, [luciagh@usal.es](mailto:luciagh@usal.es)

Grupo de Investigación GRIAL

Instituto Universitario de Ciencias de la Educación

Universidad de Salamanca



**Co-funded by  
the European Union**

The GAMIGRATION project (ref. 2021-1-ES01-KA220-SCH-000032607)" is co-financed by the Erasmus+ program of the European Union. The content of the publication is the sole responsibility of the coordinator and neither the European Commission nor the Spanish Service for the Internationalization of Education (SEPIE) are responsible for the use that may be made of the information published here.