

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

Lucía García Holgado, GRIAL, IUCE, Universidad de Salamanca

Francisco José García Peñalvo, Universidad de Salamanca

Ömer Yiğit, Bursa Provincial Directorate of National Education

Cristina Ramón, IES Ruiz de Alda

Dilek Gökçen Pasiñ, Nesrin Fuat Bursalı ilkokulu

Canan Aktug, UKLA Akademi

Annette Greilich, Wirtschaftsschule am Oswaldsgarten

Resumen - Los estudiantes inmigrantes tienen dificultades para integrarse en las escuelas y las sociedades en las que viven (Martin *et al.*, 2022; Rodríguez *et al.*, 2022). Han tenido que dejar su hogar, su cultura y su pasado para emigrar a países a los que no están muy acostumbrados o en los que se les considera como extranjeros. En algunos casos, como ocurre con estudiantes refugiados, también se puede dar la situación de que han tenido que abandonar a sus familias. La sociedad espera que los estudiantes inmigrantes se integren adecuadamente en un nuevo país, a pesar de los desafíos que enfrentan, como la pobreza, la soledad y los problemas psicológicos.

Los docentes que imparten clases en instituciones con estudiantes de diferentes culturas reconocen que manejar la diversidad cultural en el aula es un desafío que requiere una adecuada preparación, más aún cuando sus lenguas maternas son distintas (Vigren *et al.*, 2022).

Cuando se trata de la integración de estudiantes inmigrantes, varios actores sociales están involucrados, como los niños y sus familias, las escuelas, el profesorado, la comunidad, los compañeros y a un nivel más amplio, la sociedad en su conjunto. Es importante considerar que cada estudiante inmigrante posee una historia, circunstancias actuales y metas futuras únicas al hablar de su integración. En este sentido, cada estudiante se diferencia en su cultura, y también su idioma. (González *et al.*, 2014).

En este contexto surge el proyecto GAMIGRATION (Gamified Values Education For Fostering Migrant Integration at Schools) (García-Holgado *et al.*, 2022). El proyecto toma ventaja del contexto que se genera en la enseñanza de inglés como lengua extranjera en los centros educativos. El alumnado que cursa inglés como lengua extranjera introduce un contexto donde el alumnado nativo e inmigrante comparte una misma característica, ninguno de estos grupos tiene el inglés como lengua materna, lo que permite ofrecerles las mismas oportunidades de aprendizaje.

El objetivo del proyecto es facilitar la adaptación de los estudiantes inmigrantes mediante la técnica de Gamificación en las clases de inglés. Mediante la gamificación se pretende enseñar vocabulario y gramática de forma explícita tanto a estudiantes inmigrantes como locales, pero también enseñar los valores europeos de la ciudadanía. La comprensión y aceptación de temas como el Respeto por la Dignidad Humana, la Igualdad y los Derechos Humanos, la Inclusión y la Tolerancia y el Respeto por la Diversidad fomentarán un ritmo colectivo acelerado para ambos grupos de estudiantes y ayudarán al proceso de aceptación mutua. Para conseguir este objetivo, en el proyecto se ha planificado realizar un estudio sobre la percepción de la inclusión en las escuelas para detectar el nivel actual existente; el desarrollo de un curso eLearning gamificado de sobre valores europeos para que los profesores puedan utilizarlo en sus clases; y, por último, los “Branching Scenarios” una serie de escenarios en los que los estudiantes inmigrantes y locales puedan comprender mejor los estilos de vida, la vida familiar, la cultura y los juicios de valor de los demás.

GAMIGRATION está coordinado por la Universidad de Salamanca (España) y cuenta con la participación de instituciones españolas, alemanas y turcas (IES Ruiz de Alda, Bursa Il Milli Eğitim Müdürlüğü, Nesrin Fuat Bursalı ilkokulu, UKLA AKADEMY, Wirtschaftsschule am Oswaldsgarten). Asimismo, el proyecto está financiado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea (Ref. 2021-1-ES01-KA220-SCH-000032607).

Palabras clave – *inclusión, enseñanza de idiomas, inmigración, gamificación, proyecto europeo, valores europeos, inglés*