

# INTRODUCCIÓN DE LA METODOLOGÍA CLIL Y LA GAMIFICACIÓN EN UN CONTEXTO DE DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

## Organización participante:

- CEIP José Pedrós (Piles, Valencia, España).

## País:

 España

 [Ficha de proyecto Erasmus+ \(Plataforma de Resultados\)](#)



## Este proyecto se caracteriza por:

Fomentar el aprendizaje de idiomas y respeto a otras culturas que permita favorecer la inclusión, así como el aprendizaje de nuevas metodologías educativas.

Web: <https://ceipjosepedros.wixsite.com/erasmus18-19/inicio>



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Con este proyecto, desde el centro educativo CEIP José Pedrós pretendieron dar un paso adelante a la internalización del centro escolar y mejorar la competencia lingüística del alumnado y el profesorado en lengua inglesa a través de la metodología CLIL (*Content and Language Integrated Learning*), AICLE en sus siglas en español, y el juego como parte del aprendizaje en contexto de diversidad e inclusión. También consiguieron nuevas herramientas para el aprendizaje de la lengua inglesa para aplicarlas en la mejora de la competencia comunicativa en las demás áreas, así como establecer nuevos vínculos de cooperación con el centro de acogida para continuar trabajando e investigando sobre temas de interés común.

Los objetivos propuestos en el proyecto de movilidad fueron:

1. Establecer estrategias metodológicas para mejorar la competencia lingüística del alumnado, principalmente en lengua inglesa.
2. Integrar metodología AICLE de manera progresiva, a través de varios proyectos multidisciplinares.
3. Iniciar nuevos proyectos europeos partiendo de las nuevas relaciones establecidas y los intereses comunes.
4. Continuar compartiendo experiencias y metodologías entre ambas instituciones.

Las actividades desarrolladas, gracias al periodo de observación del profesorado en la institución *Newark School* de Malta, se centraron en la observación de la metodología AICLE, cómo el aprendizaje de las diferentes

áreas lingüísticas y no lingüísticas se realiza en la lengua inglesa, a través de la gamificación y el juego, partiendo de un contexto de diversidad (en el centro convive alumnado de 36 nacionalidades distintas) y de inclusión.

Los logros obtenidos fueron compartidos tanto con profesorado del centro, como de otros centros de localidades cercanas a través de reuniones, debates, tertulias y presentación de buenas prácticas en jornadas organizadas por el centro de formación del profesorado. Para la difusión del proyecto y de sus resultados utilizaron diversos instrumentos, como la creación de páginas web, folletos explicativos sobre la experiencia, memoria editada, asambleas con las familias, actividades Erasmus Days, tertulia pedagógica en el claustro, notas de prensa, vídeos de la experiencia, difusión en jornadas educativas y redes sociales (Twitter). Todas las actividades se llevaron a cabo tanto a nivel local como regional.

Gracias a este proyecto Erasmus+, mejoraron su competencia lingüística en inglés, fomentaron la inclusión, ampliaron sus contactos de cooperación europea para poder desarrollar futuros proyectos de cooperación, descubrieron todas las opciones que ofrece el programa Erasmus+ en el campo de educación y formación, mejoraron su capacidad de planificación, gestión y organización, así como el trabajo en equipo.