

JUSTIFICACIÓN

La convivencia escolar es un pilar fundamental para garantizar el bienestar del alumnado y que el proceso de enseñanza y aprendizaje resulte exitoso. En la etapa de Educación Secundaria, los alumnos y alumnas construyen su identidad personal, social y académica, resulta imprescindible promover valores como el respeto, la responsabilidad, el esfuerzo, la cooperación y la autorregulación. Es por ello que *Clash of Values* nace de esta necesidad: ofrecer al alumnado un entorno educativo motivador que tenga a la convivencia como eje de su vida en el y mejore la implicación en la vida del aula y por extensión, a su día a día.

Clash of Values atiende de forma explícita a uno de los retos más importantes en la convivencia: **el reconocimiento equitativo del trabajo de todos los estudiantes**, incluyendo aquellos que suelen pasar desapercibidos, los que trabajan solos, los que cumplen sin destacar o quienes necesitan que sus pequeños logros tengan visibilidad.

¿Y por qué una gamificación?

Esta elección no es casual. Todos sabemos que el ser humano aprende jugando y aquello que aprende jugando lo interioriza para siempre. Pero gamificar no solo es jugar. Gamificar consiste en trasladar al ámbito educativo los elementos que hacen que un juego motive, enganche y genere compromiso: retos claros, progresión, sentido de pertenencia, retroalimentación inmediata, reconocimiento y narrativa. Y todo ello bajo un trasfondo de **refuerzo positivo**, donde no hay castigo (para ello ya están las NCOF) para garantizar un impacto positivo en el **grupo**.

¿Por qué Clash of Clans?

El universo de **Clash of Clans** es ampliamente conocido por nuestros alumnos y alumnas. El hecho de trabajar en equipo, desarrollar una estrategia y el alcance de metas y logros son parte esencial del juego. Pero aprovechar la estética y el lenguaje de este juego para integrarlo en la vida del colegio, nos permite, entre otras cosas favorecer el espíritu de grupo, tender un puente entre sus intereses personales y el aprendizaje, trabajar valores (cohesión, cooperación, esfuerzo, responsabilidad...). De esta manera, la narrativa *Clash of clans* pasa de ser un adorno a un **vehículo educativo**.

Recompensas no tangibles.

Como el objetivo es potenciar la autonomía, el esfuerzo, trabajo en equipo... desarrollar, en definitiva, una serie de valores en el alumnado, una de las decisiones más importantes es emplear recompensas no materiales. Las recompensas siempre estarán ligadas a los beneficios pedagógicos y sociales (además de personales) del alumnado, puesto que dichas recompensas están **ligadas a la mejora personal y académica**, buscando oportunidades de autorregulación, planificación, calma, revisión, concentración o participación activa.

En conjunto, *Clash of Values* es un proyecto que fortalece la convivencia y el clima escolar desde un enfoque inclusivo e innovador. Revaloriza las conductas positivas, fomenta el compromiso académico y emocional, y convierte la vida del aula en un espacio donde cada alumno y alumna puede sentirse reconocido, acompañado y parte de una comunidad que avanza unida.