

A. ACTIVIDADES DE RELACIONADAS CON GAMES OF CLANS VII

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: GAMES OF CLANS VII	
Destinatario	1º ESO
Temporalización	Desde enero hasta el mes de junio
Coordinación y organización	Coordinación entre DACE, Jefatura de Estudios, Coordinadora de Escuela de Espacio de Paz y Coordinadora de Coeducación
Objetivos	Crear un ambiente de acogida e integración en el grupo clase, que a su vez favorezca un adecuado clima de convivencia entre los distintos grupos de 1º ESO. Promover la gestión democrática del grupo clase: la búsqueda de consenso, la actitud de escucha receptiva, la gestión común y de los problemas y la búsqueda de soluciones conjunta. Favorecer la asunción de las normas de convivencia del centro y en especial a lo que refiere a limpieza y orden.
Descripción de la actividad	
El proyecto “Juego de Clanes”, coordinado por Jefatura de Estudios y Escuela Espacio de Paz, se desarrolla en los cuatro grupos de 1.º de ESO con el objetivo de mejorar la convivencia, reforzar la cohesión grupal y fomentar un clima de aula positivo e inclusivo. Iniciado en 2021 como una pequeña “liga de convivencia”, el programa ha evolucionado mediante un proceso continuo de autoevaluación y mejora. Su aplicación ha permitido consolidar estrategias comunes de actuación entre el profesorado y mejorar la implicación del alumnado en la vida del centro. Además, el proyecto contribuye a prevenir conflictos y a fortalecer una cultura escolar basada en el respeto, la cooperación y la inclusión. La iniciativa utiliza una metodología de gamificación inspirada en las civilizaciones antiguas. Cada grupo-clase crea su propia identidad (nombre, lema, estandarte y símbolos) vinculada a valores como la paz, el respeto y la cooperación, favoreciendo así el sentimiento de pertenencia y la integración del alumnado. A través de dinámicas cooperativas y actividades coordinadas con distintas materias y la acción tutorial, el alumnado desarrolla habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la responsabilidad compartida y la resolución pacífica de conflictos. El seguimiento del proyecto se realiza mediante ClassDojo y rúbricas específicas, con evaluación mensual por parte de una comisión integrada por Jefatura de Estudios, Orientación y las coordinaciones de Escuela Espacio de Paz, Igualdad y Bilingüismo. Los grupos obtienen puntos por convivencia, cooperación y responsabilidad, pudiendo acceder a privilegios y premios colectivos, entre ellos una excursión subvencionada para el grupo ganador. “Juego de Clanes” se ha convertido en una herramienta especialmente útil para facilitar la adaptación del alumnado de nueva incorporación a 1.º de ESO, fortaleciendo el trabajo en equipo, la participación y el compromiso con la convivencia y el bienestar común.	

SECUENCIACIÓN DE TODAS LAS ACTIVIDADES

¿QUÉ CIUDAD ME REPRESENTA?	● Se utilizan diferentes rutinas de pensamiento para que el grupo clase elija la ciudad antigua con la que se identifica. ● Mediante trabajo en grupo y votaciones diseñan su estandarte y lema de la ciudad. ● Votación democrática de la ciudad, el lema y el estandarte ● Temporalización: dos sesiones, una de historia y otra de tutoría. ● Mes de enero
DESCIFRANDO LA PIEDRA ROSETTA	● Es un reto a resolver por el grupo clase, para iniciar el juego. ● Se pretende fomentar el trabajo cooperativo, el uso de las TIC, la competencia de aprender a aprender y ambientar el juego en las culturas de la Edad Antigua. ● Una vez resuelto el mensaje lo deben entregar
CONOCIENDO A TUTANKAMÓN	● Actividad individual, para celebrar el centenario de Tutankamón se prepara una ficha resumen de su figura y de sus descubridores. La información se recoge en un código QR, y se sitúa al pie de la piedra Rosetta y en el museo de Historia Antigua.
LIBRO DE MITOS DE MI CIUDAD	● Actividad grupal. La clase debe elaborar un libro recogiendo los Mitos de su ciudad. ● Es una Situación de Aprendizaje interdisciplinar de las materias Lengua Castellana y Biología y Geología. Se pretende fomentar el trabajo cooperativo, la competencia artística, el texto descriptivo y vincularlo con los conocimientos de las materias de Geografía e Historia y Biología. ● Se valora la descripción, imaginación y decoración artística del mismo. ● Gana el reto el libro mejor puntuado por la Gerusía.
CONCURSO GASTRONÓMICO DE LA CULTURA FRANCESA	● Actividad grupal, para fomentar el trabajo cooperativo y la identidad de grupo. ● Cada grupo clase debe elaborar una serie de platos característicos de la cocina francesa y decorar su mesa con motivos estéticos propios de este país. ● Gana el grupo de 1º ESO cuya mesa haya sacado mayor puntuación total. ● Además hay dos premios de manera individual para aquellos platos que obtengan mejor puntuación de presentación y sabor.
OLIMPIADAS	● El objetivo es fomentar la cohesión del grupo clase

MALACITANAS	mediante el juego, favorecer las relaciones afectivas entre iguales y el concepto de juego limpio. ● Se desarrolla como una competición entre las distintas clases del centro a través de juegos deportivos cooperativos y de coordinación, promoviendo la participación, el trabajo en equipo, la convivencia y el respeto entre iguales. ● Los juegos se ambientan en las culturas antiguas: Anaconda Maya, Carrera griega, Carrera egipcia, bolos vikingos... ● Monitorizan la actividad de los alumnos mayores de KOLABORA.
ARQUEÓDROMO	● Cada grupo clase sale al arqueódromo de la entrada y tiene que desenterrar unas piezas “antiguas”, analizarlas y clasificarlas. ● Se valora el trabajo cooperativo, el buen comportamiento, los conocimientos aplicados y la eficiencia de cada grupo ● Se trabajan contenidos, criterios y competencias de Geografía e Historia, educación Plástica y taller de cerámica. ● Participan en su diseño y gestión el arqueólogo del ayuntamiento, profesorado del Departamento de Gº e Hª, jefatura, y alumnado voluntario, preparando el material a enterrar.
MUSEO DE HISTORIA ANTIGUA	● Se exponen trabajos realizados por el alumnado de 1º ESO para la materia de historia, de este curso y curso anterior, los elaborados por los voluntarios de Kolabora y profesorado, y los elaborados por alumnos de primaria de los centros adscritos. ● Se trabajan contenidos, criterios y competencias de Geografía e Historia, educación Plástica y taller de cerámica. ● Cada grupo clase debe completar una ficha didáctica y entregarla al profesor de la materia. ● Es evaluable en dicha materia.
ELECCIÓN DE LOS PRIVILEGIOS	● Se informa al grupo clase de la oferta de privilegios que pueden conseguir en cada nivel. Pero deben seleccionar uno por nivel de forma democrática. ● Se pretende implicar más al alumnado en la dinámica del juego y en la gestión democrática del mismo.
FIESTA FINAL PARA EL GRUPO VENCEDOR	● Salida al Aqualand de Torremolinos. Esta actividad queda subvencionada por el centro. ● Se realiza la última semana de junio por eso no disponemos de evidencias de este curso.

Materiales	● Aplicación classdojo para la puntuación diaria de los grupos. ● Site oficial con todo el desarrollo de la actividad ● Arqueódromo del centro ● Objetos muchos de ellos hechos de arcilla por el alumnado voluntario de Kolabora ● Fichas de trabajo ● Réplica de la Piedra Rosetta fabricada por profesorado y alumnos de Kolabora ● Tarjetas de privilegios ● Materiales de manualidades para hacer los estandartes
Enlaces y redes sociales	1. https://sites.google.com/g.educaand.es/gamesofclans/ 2. https://www.iescapellania.es/wordpressprueba/elementor-4265/
Valoración de la actividad	La aplicación del proyecto “Juego de Clanes” en el centro se valora de forma muy positiva debido a su impacto en la mejora de la convivencia y en la integración del alumnado de 1.º de ESO. La metodología gamificada incrementa la motivación, la participación y el sentimiento de pertenencia al grupo, aspectos fundamentales en el proceso de adaptación al instituto. El proyecto favorece la creación de un clima de aula más respetuoso, cooperativo e inclusivo, reduciendo conflictos y potenciando habilidades sociales y emocionales como la empatía, la responsabilidad y el trabajo en equipo. Asimismo, permite implicar de manera activa al profesorado en el seguimiento de la convivencia mediante herramientas comunes de evaluación y coordinación. Su carácter transversal y flexible facilita su integración en la acción tutorial y en diferentes materias, convirtiéndose en una herramienta eficaz para educar en valores y reforzar la cultura de paz del centro. Los resultados observados en la cohesión de los grupos, la participación del alumnado y la mejora del ambiente escolar justifican plenamente su continuidad y consolidación como actuación educativa relevante dentro del centro.