

GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. EXPERIENCIA CON EL VIDEOJUEGO *CAESAR III* EN EL AULA DE ÁMBITO SOCIAL.

José Juan Clemente Sánchez.

Profesor de Geografía e Historia en Enseñanza Secundaria.

Doctorando Departamento de Didáctica, Organización Escolar y Didácticas Especiales.

Facultad de Educación. UNED.

RESUMEN:

En la actual sociedad del conocimiento son necesarias metodologías didácticas innovadoras que motiven e impliquen en su aprendizaje a los estudiantes que no obtienen el graduado en educación secundaria obligatoria y pueden encontrarse en riesgo de exclusión social. Por ello, se realizó una experiencia en el aula de ámbito social con un videojuego de gestión y construcción de ciudades, en la que participaron dos grupos de PCPI (planes de cualificación profesional inicial) integrados por un total de 27 estudiantes con edades comprendidas entre 18 y 19 años, durante 21 sesiones a lo largo de tres meses en un centro de educación secundaria de Castilla-La Mancha. Mediante un estudio de casos (Hamilton & Corbett-Whittier, 2013) que integra métodos cuantitativos y cualitativos se recogieron datos a partir de la observación participante, un test de aprendizaje de contenidos, actividades sobre resolución de problemas y un foro de discusión acerca de actitudes y valores. Los resultados muestran un alto grado de motivación de los estudiantes, que se implicaron en la actividad logrando el aprendizaje de contenidos al tiempo que practicaban la habilidad para resolver problemas. En el foro expresaron actitudes adecuadas a los valores propuestos, y una valoración muy positiva de la experiencia, observándose además una mejora de su competencia social y ciudadana. Los videojuegos en contextos formales de aprendizaje permitirían el aprendizaje integrado de contenidos, habilidades y actitudes con el fin de favorecer la creación de conocimiento.

PALABRAS CLAVE: aprendizaje basado en juegos digitales, resolución de problemas, atención a la diversidad, juegos de simulación, gestión del conocimiento.