

Índice

Introducción	11
1. ¿Qué son los videojuegos?	11
1.1. Definición de videojuego	11
1.2. Clasificación de los videojuegos: tipos y plataformas	13
1.3. El éxito de los videojuegos: cifras y datos	19
2. Los videojuegos activos o exergames	21
2.1. Exergames: un giro radical al concepto de videojuego	22
2.2. Revisión de la literatura científica acerca de los potenciales beneficios y riesgos del uso de exergames	23
2.2.1. La actividad física requerida en su uso	23
2.2.2. Los videojuegos activos como medio de rehabilitación	26
2.2.3. Lesiones derivadas del uso de videojuegos activos	27
2.2.4. Otras líneas de investigación	28
2.3. Estado de la cuestión de las investigaciones con exergames en el área de Educación Física.	29
2.3.1. Motivación e interés por la actividad física	30
2.3.2. Desarrollo de gestos técnicos deportivos y habilidades motrices básicas	32
2.3.3. Rendimiento académico	33
2.3.4. Otras investigaciones	34
3. Exergames en educación física: una investigación con estudio de casos	35
3.1. Formulación del problema y objetivos de la investigación	36
3.2. Diseño de la investigación	36
3.2.1. Metodología	36
3.2.2. Fase I: Descriptiva-narrativa	38
3.2.2.1. Participantes	39
3.2.2.2. Técnica de recogida de datos: la entrevista semiestructurada	40
3.2.3. Fase II: Estudio de casos	42
3.2.3.1. Selección de los casos	43
3.2.3.2. Temporalización	44

3.2.3.3. Seminarios de formación y elaboración de las propuestas didácticas.....	45
3.2.3.4. Consola y exergames utilizados	46
Consola: <i>Nintendo Wii</i>	46
Exergames utilizados.....	47
3.2.3.5. Técnicas de recogida de datos.....	48
4. Resultados de la investigación	49
4.1. Resultados relativos al proceso de diseño de las propuestas didácticas.....	49
4.1.1. Adaptación de las programaciones didácticas	50
4.1.2. Secuenciación de las sesiones.....	53
4.1.3. Aspectos metodológicos.....	55
4.2. Resultados relativos al desarrollo en el aula de las propuestas didácticas	60
4.2.1. Alta motivación	60
4.2.2. Diversidad de contenidos	64
4.2.2.1. Contenidos conceptuales	64
4.2.2.2. Contenidos motrices	66
4.2.2.3. Contenidos actitudinales.....	69
4.2.3. Alternativas metodológicas y buen clima del aula	71
4.2.4. Nuevas posibilidades en la evaluación.....	75
4.2.5. Barreras identificadas.....	78
4.2.5.1. Descenso de la actividad motriz.....	78
4.2.5.2. Organización.....	82
4.2.5.3. Dificultad de uso.....	84
5. Cuatro propuestas didácticas para el área de Educación Física.....	89
5.1. Propuesta didáctica n.º 1: "Lanzo y golpeo".....	90
5.2. Propuesta didáctica n.º 2: "Academia de baile".....	99
5.3. Propuesta didáctica n.º 3: "Deportes de raqueta"	107
5.4. Propuesta didáctica n.º 4: "Feria de puntería"	117
Referencias	125