

Educación Física

Definición

• Define Educación Física

Es la instrucción en diferentes campos de la actividad física para promover el desarrollo corporal y el bienestar de las personas. La educación física se enseña normalmente en las escuelas desde la infancia hasta el nivel de secundaria y en algunos países es una parte importante del currículo. Está en relación con los deportes organizados, la gimnasia y la danza

• Define Béisbol

Es el deporte de competición que se practica con una bola dura y un bate entre dos equipos de nueve jugadores cada uno. Se considera el deporte nacional de Estados Unidos, debido a su fuerte tradición y gran popularidad; también se juega en muchas partes del mundo por personas de todas las edades.

El béisbol es uno de los deportes más antiguos y popular. El juego, tal como se le conoce hoy, se desarrolló con carácter aficionado a principios de 1800. En la actualidad, el béisbol profesional atrae cada año en Estados Unidos a millones de espectadores a los estadios, y entretiene a muchos más millones a través de la radio y la televisión

• Define Basketball

Es el deporte de equipo, jugado normalmente en pista cubierta, en el que dos conjuntos, de cinco jugadores cada uno, intentan anotar puntos (o canastas) lanzando una pelota, de forma que descienda a través de una de las dos cestas o canastas suspendidas por encima de sus cabezas en cada extremo de la pista. El equipo que anota más puntos, convirtiendo tiros de campo o desde la zona de tiros libres, gana el partido. Debido a su dinamismo, espectacularidad y a la frecuencia de acciones anotadoras, es uno de los deportes con mayor número de espectadores y participante en el mundo

• Define Volley Ball y Sus Reglas

Es el juego de pista entre dos equipos de seis jugadores por lado que se juega golpeando una pelota al lado contrario por encima de una red. Los puntos se anotan cuando el balón toca el suelo en el lado de la pista de los oponentes o cuando éstos fallan una devolución.

Reglas:

Los seis jugadores de un equipo de voleibol comprenden tres atacantes, que están cerca de la red, y tres defensores. El jugador que comienza sirviendo se sitúa detrás del tercio derecho de la línea trasera de su campo y sirve por encima de la red al campo contrario, lanzando la pelota al aire y golpeándola con su mano o muñeca. En el servicio sólo está permitido un intento. Golpeando la pelota atrás y adelante por encima de la red, con las manos, muñecas, antebrazos, cabeza, o cualquier parte del cuerpo por encima de la cintura, el juego continúa hasta que un equipo falle, es decir, no devuelva la pelota o cometa una violación de las reglas. La pelota debe ser devuelta por uno de los equipos por encima de la red después de un máximo de tres toques y ningún jugador puede golpear la pelota dos veces sucesivas. La devolución sobre la red debe hacerse sin agarrar, empujar o sujetar la pelota, sin que ningún jugador toque la red y sin entrar en el espacio del equipo rival. Sólo puede anotar un punto el equipo que está sirviendo; un jugador tiene el servicio mientras su equipo anote puntos; en caso contrario, el privilegio de servir cambia al otro equipo. En un cambio de saque todos los

miembros del equipo que le toca servir rotan una posición moviéndose a favor de las agujas del reloj, pasando el jugador que estaba en la posición delantera derecha a la parte trasera derecha o posición de servicio.

5) Decir 15 Deportes que no se Practiquen en el País y Definir cada uno de ellos

Pato, Sky, Skateboarding, Remo, Hockey Sobre Hielo, Discos, Esgrimas, Alpinismo, Velas, Zumo, Paracaidismo, Formula 1, Aikido, SnowBoard, RaquetBall

Pato: Deporte hípico de cancha de cuatro jugadores por equipo que se juega tradicionalmente entre los gauchos en Argentina. El campo de juego mide de 180 a 220 m de largo por 80 a 90 m de ancho. En el medio de cada línea de fondo se encuentran las porterías (cestas). Las cestas consisten en un poste con un aro metálico de un 1 m de diámetro a una altura de 2,5 m. Del aro cuelga una red. El juego es controlado por dos árbitros a caballo dentro del terreno y otro más fuera del mismo; comprende seis periodos de 8 minutos, con

SKY: Un buen ejemplo de derivación a partir de un deporte ya existente es el esquí extremo: se practica sobre nieve virgen, partiendo de picos casi inaccesibles, para llegar a los cuales se precisa de helicópteros. La actividad presenta todos los peligros del esquí sin existencia de pistas, más los añadidos por su ejecución en pendientes casi verticales.

SkateBoarding: El SkateBoarding, inspirado en realidad en una tabla de surf a la que se le incorporan ruedas para desplazarse sobre asfalto, ha desarrollado varias actividades de riesgo. Desde el llamado 'medio tubo', que consiste en una instalación con forma de cilindro partido por la mitad sobre el que los patinadores efectúan diferentes combinaciones de saltos y giros, hasta el más reciente *street-skate*, originado en las calles de Nueva York (Estados Unidos). Consiste básicamente en una pista sobre la que se instalan diferentes dificultades, habituales en la calle, para el SkateBoarding: escalones, aceras y barandillas, para que los patinadores demuestren su habilidad.

Remo: Disciplina deportiva que consiste en mover una embarcación en el agua usando uno o más remos. Remar es una actividad universal que se practica desde el principio de la historia en cualquier sitio donde haya existido una extensión de agua apropiada. Durante siglos ha sido el modo más común y seguro de transporte sobre agua hasta que llegaron las velas y, más tarde, la máquina de vapor. Sin embargo, remar es hoy una forma de deporte y diversión.

Equipo

Aunque las técnicas fundamentales de remar han permanecido a través de los siglos, el diseño, construcción y peso del equipo de remo se han modificado sobre todo a partir del siglo XX. Las embarcaciones de carreras, llamadas piraguas.

Discos: Ejercicio que consiste en lanzar un disco de peso determinado a la mayor distancia. Su invención Corresponde a los griegos, afirmándose que lo ideó Perseo. Homero lo refiere en La Ilíada y La Odisea. Los griegos introdujeron este deporte en sus olimpiadas. El Disco moderno no es de piedra o metal como el antiguo, sino de madera y pesa 2 kilos.

Esgrimas: Arte o deporte basado en el correcto manejo de las armas blancas, en especial el florete, la espada y el sable. Aun cuando los romanos tenían sus lanistas, verdaderos maestros de esgrima que enseñaban a los gladiadores, los primeros vestigios de este arte no aparecen, claramente diseñados hasta la edad media

Velas: Actividad lúdica y deportiva en la que se utilizan barcos o navíos que son impulsados por la fuerza motriz del viento, por medio de velas, o por un motor (interno o externo al casco, lo que se denomina intraborda o fueraborda respectivamente). En la que se introduce la vela.

Los métodos varían según la manera en que estén aparejados los barcos, pero los principios esenciales de navegación son los mismos para todas las embarcaciones. El punto más simple y fácil de comprender en la navegación es lo que se llama, en términos náuticos, navegar a favor de viento, que, como el término indica, implica seguir el mismo curso que tiene el viento que sopla. Como muestra el primer diagrama de la figura 1, la vela o velas están colocadas, aproximadamente, en un ángulo de 90° con respecto al eje longitudinal del barco, derivando la fuerza motriz del empuje del viento en la parte trasera de la superficie de las velas. Este tipo de navegación se llama empopada.

Alpinismo: Consiste en escalar montañas de nieves y otras, con la meta de llegar hasta la cima de la montaña. El equipo es una sola persona quien se sostiene con una fuerte soga que lo sostiene en su larga escala. Estas competencias se hacen en grupos o solo por gusto.

Hockey Sobre Hielo: Este Juego se practica en un campo sobre hielo la cual los jugadores juegan en patines lo que dificulta más este juego tratando de lograr de meter mas punto a la cancha contraria (Del Oponente). La ficha de anotar es una pequeña ficha redonda en forma de un plato pequeño,

Zumo: Este deporte viene de las razas japonesas la cual es una tradición en la china y el Japón, este deporte consiste en tratar de aplicarle una llave al oponente y derribarlo el que lo haga en menos tiempo es el ganador, el campo de batalla del sumo es una pequeña plataforma redonda aveces mas un poco más grande. Para esta competencia se necesitan peleadores muy pesados para dificultar más el combate.

Paracaidismo: Una actividad tan antigua como el paracaidismo, que se inició por motivos militares en la II Guerra Mundial y hoy es ya un deporte también ha permitido desarrollar la caída libre, que se efectúa a gran altitud y en la que el paracaidista permanece varios minutos en el vacío antes de abrir el paracaídas. A su vez, ha desembocado en lo que se denomina 'paracaidismo relativo', en el que equipos de cuatro u ocho saltadores efectúan un número indefinido de formaciones en el aire en un tiempo predeterminado.

Mayor peligro aún entraña el sky-surf, en el que el paracaidista salta sobre una tabla similar a las utilizadas en el surf enganchada a sus pies. La tabla le permite presentar mayor resistencia al aire y 'deslizarse' sobre éste, además de efectuar rotaciones y giros a velocidades asombrosas, que entrañan grave riesgo para las articulaciones de cuello y espalda. Estas dos últimas modalidades deportivas incluyen una novedad impensable hace años: se practican con la compañía de un operador de cámara generalmente instalada en un casco, y la puntuación que recibe el deportista depende también de la pericia del cámara, lo que convierte a esta actividad en un deporte de equipo.

Formula 1: Consiste en las Carreras de carros súper ligeros en la que se compiten para el primer lugar, en este participan hasta de 20 carros, para ganar se dan mínimo 50 vueltas en la que en esa trayectoria se recarga la gasolina y cambio de gomas la cual mantiene el carro de formula 1 en buen estado.

Aikido: Es la arte marcial y deporte creada en Japón la cual combina el Jujitso, Karate y Taekwondo

La que viene en tradiciones desde el Japón hoy ya se convierte en un deporte muy rudo

SnowBoard: Viene de una idea casi similar a la de Sky pero esta es un poco diferente, esta ahora se utilizará pero con una tabla casi similar a la de SkateBoard pero esta viene con dos monturas en la que el deportista coloca sus pies para asegurarse y así facilitar el desplazamiento y hacer maniobras en el aire, esta también se compiten en grupos tanto como haciendo piruetas y maniobras como bajando desde el risco de una montañas.

Raquetball: Este juego es una replica casi igual que de el tenis normal, esta se juega bateando la bola de una pared y a la ves se turnan, cada vez que uno la batee contra la pared y luego el otro contrincante tiene que batearla, el primero que la deje pasar en su turno pierde.