

Educación Física de Base A y B

20 a 0'25= 5 puntos más 3 preguntas prácticas= 8

Nombre: _____ 08-04-97

01. Características positivas entre el juego espontáneo y el dirigido.

ESPONTANEO	DIRIGIDO
* Conocimiento del niño/a	* Existe variedad
* Conocimiento estructura del grupo	* Ecuanimidad en los resultados
* Perfecto ajuste entre edad y sus intereses lúdicos	* Equilibrio en los efectos secundarios
	* Se evita falta de medida

01. Características negativas entre el juego espontáneo y el dirigido.

ESPONTANEO	DIRIGIDO
* Ausencia de finalidad	
* Deficiente organización	
* Excesiva reiteración	* Objetivos marcados por el adulto
* Inestabilidad acusada	* Limitación de la libertad
* Falta de medida	* No espontaneidad
* Acusado egoísmo	

02. ¿Cómo considera la Educación Física de Base (ALEFUCL) a la persona del alumno/a?

– Una unidad en situación, con interdependencia de los aspectos cognitivos–afectivos–motores, actuante en relación consigo mismo y con el medio exterior.

02. ¿Cómo considera la Educación Física de Base (ALEFUCL) a la autonomía del alumno/a?

– Capacidad de conocerse, aceptarse, tomarse en cuenta, de adaptarse de compromiso humano.

03. Enumere los bloques de contenidos de Educación Física en la Enseñanza Primaria, tanto en el MEC como en Andalucía.

M. E. C	JUNTA DE ANDALUCÍA
El cuerpo:	Conocimiento y desarrollo corporal.
imagen y percepción	Salud

habilidades y destrezas	El juego
expresión y comunicación	
Salud corporal	
Los juegos	

04. Clasificación del ejercicio en función de la técnica.

- Tipo de fuerza causante del movit.
- La clase de contracción
- La técnica de trabajo
- La estructura biomecánica.

04. Clasificación del ejercicio en función de la estructura anatómica.

– Viene determinado por la diferente forma de aplicación de las fuerzas y distinguimos cuatro tipo de movimientos:

- a) Mov. relajado: donde casi no hay actividad muscular
- b) Mov explosivo: balístico, fuerte contracción al inicio
- c) Mov. conducido: constante intervención muscular
- d) Mov. impulsado: parecidos s los explosivos.

05. Represente gráficamente las siguiente acciones: Carrera, salto, carrera, voletera adelante en una colchoneta, carrera y giro de 360°, marcha en cuadrupedia, subir una espaldera.

05. Represente gráficamente las siguientes acciones: Carrera, giro, subir sobre un plinto, caer en una colchoneta, carrera, subir por una cuerda y bajar.

06. Relacione los siguientes términos:

- a)Lanzamiento de 7 mts 1)Habilidad genérica
 - b)Pase colocación 2)Habilidad básica
 - c)Golpear el balón 3)Habilidad especifica
 - d)Giro 4)Capacidad perceptiva
 - e)Manipular diferentes moviles 5)Habilidad especializada
- a-3, b-5, c-1, d-2, e-4.

07. Nombre cinco objetivos de la EFB:

- 1.- _____
- 2.- _____
- 3.- _____
- 4.- _____
- 5.- _____

-Conciencia del propio cuerpo

-Dominio del equilibrio

-Control eficaz de coordinaciones globales y segmentarias

-Control de la inhibición voluntaria.

-Organización del esquema corporal y orientación en el espacio.

-Estructuración espacio-temporal correcta.

-Conocimiento de esquemas básicos de movit.

-Hábitos de nuevas respuestas.

-Desarrollar la inteligencia motriz

-Desarrollar la memoria motriz.

-Mejora perceptiva.

-Tener espíritu crítico.

-Posibilidades de adaptaciones mejores.

-Fruicción por el ejercicio.

-Desarrollar factores de ejecución motriz.

07. Nombre cinco fundamentos metodológicos de la EFB:

- 1.- _____
- 2.- _____
- 3.- _____
- 4.- _____
- 5.- _____

- Buscar la mejora integral del individuo
- Enseñar por patrones motrices
- experiencias múltiples y variadas
- actividades globales
- respetar el grado de maduración
- potenciar la propia experiencia motriz
- Utilización del grupo
- Posibilitar la aportación activa del niño
- Empleo del juego
- Enseñar con metodología de búsqueda.

08. Contenidos a desarrollar en las habilidades genéricas y años de aplicación.

-8-9-10 y 11 años

-Bote, condiciones, golpes, fintas, etc.

08. Contenidos a desarrollar en las habilidades básicas y años de aplicación.

-6-7-8 y 9 años

-Desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos/recepciones, equilibrio.

09. Explique el principio pedagógico de la individualización según A. Seybold.

09. Explique el principio pedagógico de la adecuación a la naturaleza según A. Seybold.

10. Plan de clase para Burger y Groll.

1-Animación

2-Escuela de la postura y el movimiento

3-a)Performance deportiva y destreza

b)Juegos y bailes

4-Vuelta a la calma

11. Tipos de sesiones de juegos en función de los objetivos.

Recreativas (su estructura viene dada por la duración, lugar, etc. no estan determinadas previamente)

Educativas (incluidas dentro del programa y pueden ser: aplicación general–participan de los objetivos de la Educación Física– y aplicación específica–poseen un objetivo mucho más concreto que el anterior–.

12. Diferencias entre las habilidades básicas y las específicas.

HAB. BÁSICAS	HAB. ESPECÍFICAS
--------------	------------------

12. Clasificación de las capacidades perceptivas.

–Esquema corporal:

*Conocimiento corporal

*Lateralidad

–Conductas motrices básicas:

*Postura

*Equilibrio

*Coordinación

–Relajación y respiración

–Equilibrio

–Estructura espacio–temporal:

*Percepción espacial

*Percepción temporal

14. Factores que influyen en la habilidad y que dependen del alumno/a.

edad sexo inteligencia diferencias individuales

.aptitudes innatas

. cualidades debida al entreno/experiencia

14. Factores que influyen en la habilidad y que no dependen del alumno/a.

Consejos e intrucción teórica

Motivación

Distribución del ejercicio

Velocidad y precisión

Aprendizaje global y fraccionado

15. Diga las diferentes forma cómo puede realizarse la calificación de los juegos.

a. Eliminación (total, por cambio de actividad)

b. Sanción

c. Puntuación (negativa, positiva)

d. Sin calificación

15. Motivos que justifiquen la presencia de los juegos populares en los programas de educación física.

–Es parte de la propia cultura.

–Por sus componentes motores.

–Contribuir a los objt. sociales y afectivos.

–Romper la monotonía de las unidades didácticas.

–Actividad interdisciplinar.

16. ¿Por qué el juego es el medio fundamental para intervenir en Educación Física en Primaria?

–Globalizar, interrelacionar los contenidos, medio de aprendizaje y socialización.

Práctica

A) Desarrolle un juego de apreciación de distancia con todas sus características, según se ha visto en el fichero de juego.

B) Planos y ejes en los que se realizan los siguientes ejercicios:

Educación Física de Base A

Nombre: _____ 09-04-97

01. Coloque cada una de las características de los movimientos.

PLANOS	EJE	DIRECCIÓN	ACCIÓN	EJEMPLO
--------	-----	-----------	--------	---------

02. ¿Qué es el areté para la sociedad griega?

La síntesis del valor físico y la disciplina militar.

03. Objetivo de la sistemática del ejercicio.

Ordenar el ejercicio físico para poder estudiarlo y analizarlo

04. Concepto de desplazamiento y su clasificación según el origen, poniendo un ejemplo.

Trasladar nuestro cuerpo de un punto a otro del espacio.

NATURALES:

Coinciden con los patrones básicos de movimiento no precisando el uso de artificios.

Resuelven las necesidades cotidianas de movimiento del individuo.

Se consideran como tales: marcha, carrera, salto, gateo (cuadrupedia), trepa, suspensión y natación.

CONSTRUIDOS:

Los que el hombre ha creado con el empleo de artificios y no responden a las necesidades cotidianas.

Por ejemplo: el esquí.

05. ¿Por qué el juego es poco adecuado para aprender gestos?

– Porque dejaría de ser actividad pura y espontánea, para transformarse en algo serio y predeterminado.

06. Los juegos según la dinámica de intervención establecida entre sus elementos los podemos dividir en:

1x1, 1xtodos, todos contra uno, equipos simultáneos, equipos alternativos, por relevos, mitad y mitad.

07. Diga al menos tres objetivos de la última parte de la clase de juegos y ponga un ejemplo.

– Vuelta a la posición de calma

– Recuperación física y psíquica

– Preparación para futuras actividades.

08. Clasificación de los juegos según los efectos que produce.

– Sensorial (auditivo, visual, táctil, gusto y olfato)

– Motórico (locomoción, saltos, coordinación, velocidad, equilibrio, lanzamiento, etc.)

– Desarrollo anatómico (desarrollo muscular, perfeccionamiento articular)

– Desarrollo orgánico.

– Gestual y predeportivo (manejo instrumental, adquirir habilidades).

09. Consideraciones que debemos evitar sobre la utilización del juego en Educación Física.

– Eliminación, Monotonía, discriminación sexual, Dirección autoritaria, Diferenciación por edad.

10. ¿Cómo tiene que ser la preparación en el planteamiento didáctico del juego?

– Selección de los juegos

– Preparación del material

–Elección del terreno.

11. ¿Cómo puede realizar el profesor de educación física la recopilación de los juegos?

–Manuales, observación directa, investigación histórica, invest. geográfica y creatividad del profesor.

12. Diga cinco fundamentos metodológicos de la E.F. de Base.

13. La búsqueda del "mejor hacer" en relación con la práctica de la actividad deportiva, de la escuela de Lovaina, ¿para que sirve? ¿qué busca?.

– Preparar la actividad

– Buscar la mejora del rendimiento

– Reencontrar un equilibrio después de la actividad.

14. Normas a tener en cuenta en la calificación–evaluación de los juegos.

– Claro y sencillo

– Inmediato

15. Estructura de una sesión de juego.

a) Inicial: motivación y calentamiento para la posterior acción.

b) Central: máximo rendimiento

c) Final: recuperación activa.

16. Punto de vista lúdico–funcional de los desplazamientos.

–Llegar al punto de destino.

–Llegar al punto de destino dentro de un lapso de tiempo.

–Llegar al punto de destino en un momento preciso.

–Llegar al punto de destino antes que otros individuos.

–Llegar más lejos que otros individuos.

–Esquivar, escapar, etc. de otros individuos.

–Interceptar a otros individuos.

PRÁCTICA

A) Dibujar cuatro ejercicios o juegos, enumerando: la edad de los niños/as, material utilizado, bloque de contenido en el que estaría implicado.

B) Planos y ejes en los que se realizan los siguientes ejercicios:

Educación Física de Base B

Nombre: _____ 09-04-97

01) Bloques de contenidos de la Educación Física en la Enseñanza Primaria en Andalucía.

02) Distintos enfoques de la corriente de las habilidades motrices básicas, sin olvidar ¿en qué basa sus teorías?.

1-Enfoque perceptual motriz 2-Organización neurológica

3-Teoría dinámica 4-Modelos cognoscitivos

03) ¿En qué está basada la corriente multideportiva de la E.F. de Base?

En las actividades deportivas

Enseñanza (dxt individuales, dxt colectivos, dxt adversarios contacto y sin contacto)

04) Diga al menos cinco actividades de desplazamiento.

Marcha, carrera, cuadrupedia, reptaciones, trepas, descensos, deslizamientos, transportes, propulsiones, otros.

05) Algunas consideraciones del planteamiento didáctico del desarrollo de la habilidad de girar.

-Buscar situaciones muy elementales

-Contar con los medios de caída adecuados.

-Factor seguridad y cantidad de riesgo.

-Su excesiva reiteración puede dar lugar a mareos.

06) Diferencia entre recepción y recogida.

Recepción el móvil está en movimiento.

Recogida el móvil está parado.

07) Enumere los tipos de movimientos que se realizan en el plano sagital, explicándolos brevemente.

FLEXIÓN: cuando los extremos de los dos segmentos se aproximan.

EXTENSIÓN: " " " " " " " alejan.

HIPER EXTENSIÓN: cuando sobrepasa la extensión normal.

08) ¿Qué se da antes la percepción o la sensación?. Razone la respuesta.

09) Cómo se integra la educación física de base en la Educación Física.

–Es la base, los cimientos.

10) Aspectos de los desplazamientos desde el punto de vista didáctico:

1–Puesta en acción

2–Cambios de dirección

3–Velocidad de ejecución

4–Duración de la ejecución

5–Paradas

11) Consideraciones que debemos favorecer sobre la utilización del juego en Educación Física.

–Creatividad, identidad personal, cooperación, homogeneidad en equipos, participación del profesor, material creativo.

12) Explique la utilización del juego como medio pasivo.

–Es un medio de conocimiento y diagnosis de la personalidad y características psíquicas, físicas y temperamentales del niño/a.

– A nivel individual (comprender las características de la personalidad de los alumnos)

– A nivel general (medio de investigación de la etapa evolutiva).

13) Factores fundamentales para atraer al niño/a con el juego.

–Variación y progresión.

–Utilizar todo tipo de juegos teniendo en cuenta (característica de la edad, interés lúdico, adecuada adaptación, tener lista de juego.

14) Diferencia entre juego popular, tradicional o autóctono, poniendo un ejemplo de cada uno.

TRADIC: que viene arrastrado a lo largo del tiempo y que se transmite de generación en generación,

POPULAR: que es practicado por la masa, formando parte de la cultura popular, no necesariamente tienen que ser un juego tradicional.

AUTÓCTONO: indica que se ha creado, modificado u originado en un país, comarca o localidad.

15) Valores que encierran los juegos tradicionales

–Conocimiento de las formas de vida propias a una comunidad.

–Adaptación de la cultura.

–Transmisión de la cultura

–Afirmación de la idiosincrasia.

16) Factores que influyen en la habilidad y que no dependen del alumno/a.

–Consejos e instrucción teórica

–Motivación

–Distribución del ejercicio

–Velocidad y precisión

–Aprendizaje global y fraccionado

PRÁCTICA

A) Dibuje y diga los ejes y planos de estos cuatro ejercicios:

1.– Lanzamiento del balón medicinal de 500gr. con las dos manos por encima de la cabeza.

2.– Fondos de brazos sobre un banco sueco.

3.– Sentados en el suelo, levantar las piernas y sujetar las rodillas con las manos y desde esa posición dar vueltas.

4.– Pronación y supinación del miembro superior derecho.

B) Desarrolle un juego para la parte final de la clase con todas sus características, según se ha visto en el fichero de juego.