



GUÍA DE ESTUDIO DEL EXAMEN EXTRAORDINARIO DE EDUCACIÓN FÍSICA
(Segundo Grado) Profr. Enrique Chan Cruz

INSTRUCCIONES:

LEE DETENIDAMENTE Y ANALIZA CADA REACTIVO QUE SE TE PRESENTA A CONTINUACIÓN Y EN LA HOJA DE RESPUESTAS RELLENA EL CÍRCULO DE LA OPCIÓN CORRECTA.

1. Juego que consiste en que 2 o 3 alumnos, persiguen al resto del grupo, tratan de tocarlos en la espalda y convertirlos en estatuas, el encantamiento termina cuando sus compañeros pasan entre sus piernas.
 - a) Los encantados
 - b) Las brujas
 - c) Estatuas de marfil
 - d) Pesca hielo

2. Tipo de lenguaje donde no utilizamos la voz, ni gestos pero sí los ademanes. Ejemplo: parar un camión.
 - a) Mímica
 - b) Visual
 - c) Lenguaje de manos
 - d) Lenguaje de gestos

3. Juego donde los alumnos deben adivinar una película, cuento u obra de teatro por medio de gestos y mímica.
 - a) Hombres y acción
 - b) Las sensaciones
 - c) Los mimos
 - d) Caras y gestos

4. Juego con dos equipos donde uno lanza pelotas y corre vueltas mientras el otro las recoge, luego se invierten los roles.
 - a) Carreritas
 - b) Todos tras ellas
 - c) Atrapa pelotas
 - d) Vueltas al mundo

5. Juego por equipos donde uno a uno se integran tomados de la mano tras correr una distancia.
 - a) Encadenados
 - b) Ven por mí
 - c) El cien pies
 - d) La cadena

6. Actividad que consiste en contar las pulsaciones del corazón en un minuto.

- a) Frecuencia cardiaca
- b) Corazonadas
- c) Latidos
- d) Frecuencia respiratoria

7. Actividad que consiste en contar el número de respiraciones por minuto.

- a) Capacidad pulmonar
- b) Frecuencia respiratoria
- c) Frecuencia cardiaca
- d) Respiraciones

8. Instrumento gráfico que registra sucesos de juegos y desempeño del equipo.

- a) Hexagrama
- b) Pentagrama
- c) Ludograma
- d) Crucigrama

9. Juego en el que un equipo busca que la pelota toque el suelo del campo contrario.

- a) Volibol
- b) Pelota al aire
- c) Cachi bol
- d) Quemados

10. Juego que consiste en golpear con la pelota al contrincante evitando ser tocado.

- a) Chamuscados
- b) Se quema la papa
- c) Papa caliente
- d) Quemados

11. Juego con una pelota con plumas que se golpea con la mano por encima de la red.

- a) Volibol
- b) Tenis
- c) Indiacá
- d) Bádminton

12. Juegos donde una red separa equipos que deben lanzar el móvil sin que salga del área.

- a) Juegos de cancha propia
- b) Juegos por invasión de cancha
- c) Juegos chuscos
- d) Juegos organizados

13. Juego que consiste en golpear el gallito con una raqueta por encima de la red.

- a) Indiacá
- b) Bádminton
- c) Tenis
- d) Frontón

14. Circuito con 5 estaciones con distintas actividades a realizar.

- a) Circuito estratégico
- b) Circuito grupal
- c) Circuito individual
- d) Circuito acción motriz

15. Juego donde defensores impiden que atacantes depositen un pañuelo en su zona.

- a) Defensa de mi casa
- b) Handball
- c) Tochito cinta
- d) Aro gol

16. Juego que consiste en llevar el balón mediante pases hasta la meta contraria.

- a) Pasa balón
- b) Pase a gol
- c) Aro gol
- d) Chutagol

17. Juego holandés con equipos mixtos que intentan encestar una pelota.

- a) Aro gol
- b) Badminton
- c) Korfball
- d) Tochito

18. Juego donde se busca hacer llegar la pelota al portero que está dentro de un aro.

- a) Aro gol
- b) Cono fut
- c) Pases
- d) Pelota al aro

19. Juego donde se derriban conos del equipo contrario pateando.

- a) Boliche
- b) Bádminton
- c) Korfball
- d) Cono fut

20. Juego donde un equipo lanza pelotas y corre vueltas, luego cambian de roles.

- a) Contrarreloj
- b) Balones a la caja
- c) Todos a correr
- d) Los conos

21. Juego donde tomados de las manos siguen al primero que va enredándose entre los demás.

- a) Encadenados
- b) Cola del diablo
- c) Nudo
- d) Cadena

22. Jugadores en círculo jalan intentando no ser jalados por los del centro.

- a) Circuito de fuerza
- b) Pastel partido
- c) Calles y avenidas
- d) Torito

23. Juego donde se compite por un banderín en el centro del campo, el perdedor va a la zona de prisioneros.

- a) Abanderados
- b) Torneo de escuderos
- c) Al rescate
- d) Prisioneros

24. Juego de dos circuitos donde un participante del pequeño debe pasar sin ser atrapado.

- a) Circuito de velocidad
- b) Circuito de fuerza
- c) Torito
- d) Ratonera

25. Juego tradicional de Milpa Alta, también conocido como piedra redonda.

- a) Calmecac
- b) Temalacachtli
- c) Tepochcalli
- d) Ahuitzotli

26. Conjunto de reacciones del cuerpo ante la fuerza de gravedad.

- a) Equilibrio
- b) Postura
- c) Relajación
- d) Orientación

27. Posición del cuerpo en el espacio y en el tiempo.

- a) Ritmo
- b) Postura
- c) Equilibrio
- d) Relajación

28. Función que permite la renovación del aire en los pulmones.

- a) Transpiración
- b) Respiración
- c) Inspiración
- d) Expiración

29. Capacidad de controlar el tono muscular en relación con el reposo.

- a) Relajación
- b) Respiración
- c) Fuerza
- d) Descanso

30. Capacidad de ejecutar acciones motoras breves ante un estímulo.

- a) Coordinación
- b) Reacción
- c) Ubicación
- d) Orientación

31. Capacidad de apropiarse del espacio a partir del cuerpo.

- a) Reacción
- b) Coordinación
- c) Orientación
- d) Estimulación

32. Capacidad de dividir fases del movimiento según estímulos acústicos y visuales.

- a) Ritmo
- b) Orientación
- c) Musicalización
- d) Coordinación

33. Capacidad de transmitir fuerza progresiva en el movimiento.

- a) Sincronización
- b) Coordinación
- c) Ritmo
- d) Orientación

34. Capacidad de seleccionar los músculos adecuados para un movimiento.

- a) Sincronización
- b) Diferenciación
- c) Orientación
- d) Coordinación

35. Capacidad de cambiar de movimiento para lograr mejor colocación.

- a) Postura
- b) Diferenciación
- c) Adaptación
- d) Orientación

36. Capacidad relacionada con movimientos naturales para manifestarse.

- a) Coordinación
- b) Sincronización
- c) Ritmo
- d) Orientación

37. Capacidad para levantar o vencer peso con la acción muscular.

- a) Velocidad
- b) Fuerza
- c) Resistencia
- d) Flexibilidad

38. Capacidad para resistir el agotamiento por periodos largos.

- a) Velocidad
- b) Fuerza
- c) Resistencia
- d) Flexibilidad

39. Capacidad física para contraer y relajar músculos rápidamente.

- a) Velocidad
- b) Fuerza
- c) Resistencia
- d) Flexibilidad

40. Capacidad que permite mantener un nivel óptimo de movimiento.

- a) Velocidad
- b) Fuerza
- c) Resistencia
- d) Flexibilidad