

## Test. Tema 4 – Deportes y actividades de reenvío

1. ¿Cómo define la lógica interna de los deportes de reenvío?

- a) Oposición directa cuerpo a cuerpo
- b) Oposición indirecta mediante un móvil
- c) Cooperación sin competición
- d) Carrera de relevos en pista

2. En la clasificación de Harvey y Jarrett (2014), los deportes de reenvío se agrupan en:

- a) Invasion Games
- b) Net/Wall Games
- c) Target Games
- d) Striking/Fielding Games

3. ¿Cuál es un elemento estructural común de estos deportes de reenvío?

- a) Multiplicidad de implementos
- b) Competición sin reglas
- c) Presencia de un móvil como intermediario
- d) Espacio sin delimitación

4. ¿Cuál de estos NO es un principio didáctico propuesto para la enseñanza?

- a) Del juego al gesto
- b) Adaptación progresiva
- c) Repetición mecánica aislada
- d) Variabilidad controlada

5. ¿Qué fase inicial propone empezar con juegos adaptados sin raqueta?

- a) Golpear
- b) Intercambiar
- c) Juegos de mantenimiento con la mano
- d) Ganar

6. La progresión táctica inicia con ejercicios en:

- a) Media pista y situaciones 1 vs 1
- b) Campo completo y puntuación oficial
- c) Competición de torneo
- d) Entrenamiento de fuerza

7. ¿Por qué se usa la reflexión y metacognición en la enseñanza?

- a) Para consolidar el aprendizaje y fomentar la transferencia
- b) Para medir solo el rendimiento físico
- c) Para alargar la sesión
- d) Para eliminar errores

8. ¿Qué principio de Dugal (1994) enfatiza el 'hacer perder sin perder'?

- a) Competición directa
- b) Golpear y correr rápido
- c) Entrenamiento de resistencia
- d) Plantear problemas y resolver desafíos

9. ¿Qué objetivo tiene la fase de 'Intercambiar' en la progresión didáctica?

- a) Familiarizarse con el agarre
- b) Prolongar rallies y consolidar la técnica y táctica
- c) Finalizar puntos rápido
- d) Diseñar reglas novedosas

10. ¿Cuál es un ejemplo de variante lúdica avanzada?

- a) Lanzar y atrapar globos estáticos
- b) Diseña tu propio juego de reenvío
- c) Pelota al compañero sin red
- d) Golpes con raqueta pesada