

1º ¿Qué es la maniobra de Heimlich?

- a) Compresiones abdominales para desobstruir el conducto respiratorio.
- b) Una técnica efectiva para salvar la vida de una persona en caso de asfixia por atragantamiento.
- c) **Las dos opciones son correctas.**

2º ¿Qué es lo primero que se debe de hacer si una persona no respira?

- a) **Comprobar si tiene consciencia y si no responde pedir ayuda**
- b) Pedir ayuda y realizar una RCP
- c) Comprobar consciencia y realizar RCP

3º Según Cagigal, el juego es

- a) Una acción organizada, no espontánea, desinteresada e intrascendente que saliéndose de la vida habitual se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas establecidas o improvisadas.
- b) Una acción organizada y no espontánea que saliéndose de la vida habitual se conforme a determinadas reglas establecidas.
- c) **Una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que saliéndose de la vida habitual se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas establecidas o improvisadas.**

4º Juegos populares, señala la opción incorrecta:

- a) rayuela, quema, bádminton
- b) gallinita ciega, petanca, ajedrez
- c) quema, pies quietos, las chapas

5º Funciones del monitor:

- a) Resolver posibles conflictos.
- b) Diseñar, llevar a cabo y evaluar todas y cada una de las actividades programadas.
- c) **Todas las opciones son correctas.**

6º No es objetivo del ocio y tiempo libre:

- a) **Crear un ambiente de inhibición dentro de la rutina**
- b) Ser alternativa al tiempo libre
- c) Incentivar trabajo en equipo

7º Los tipos de ocio se clasifican en:

- a) **Actividades corporales, prácticas, culturales, sociales y colectivas.**
- b) Cultural, lucrativas y sociales
- c) Individual, colectivo y medio ambiente.



- 8º En las actividades de animación no se....
- Dirige**
  - Dinamiza
  - Actúa dentro de un programa
- 9º Dinámica de resolución de conflictos. Señale a opción correcta.
- El monitor debe actuar resolviendo el problema en el menor tiempo posible.
  - El monitor es el que decide cómo se resuelve el conflicto para no llegar a mayores problemas.
  - Se resolverá el problema debiendo tomar decisiones aunque no las compartan.**
- 10º Ante cualquier accidente lo primero que tienes que hacer es:
- Mover al alumno para ver si está bien
  - No mover al alumno por si tiene alguna lesión en la columna**
  - Llevarlo rápidamente al centro médico
- 11º Las heridas deben
- De lavarse bien con agua y jabón.**
  - Deben de curarse con algodón empapado en alcohol para desinfectar.
  - Deben de curarse con antiséptico siempre.
- 12º La secuencia de insuflaciones y masajes cardíacos que se realizará a una persona que no respira y no tiene pulso será de:
- 2 insuflaciones y 15 masajes
  - 1 insuflación y 30 masajes
  - 2 insuflaciones y 30 masajes**
- 13º Las actividades de ocio y tiempo libre deben de tener un componente pedagógico:
- Siempre**
  - Nunca, ya que se realizan por diversión
  - Según el enfoque que tenga esa actividad.
- 14º No es una técnica de grupo:
- Dinámicas lúdicas
  - Dinámicas de confianza
  - Dinámicas de participación**
- 15º En una actuación ante una situación de emergencia qué significa: "P A S"
- Preguntar- actuar- salvar
  - Preguntar- actuar-socorrer
  - Proteger-avisar-socorrer**



16° Señala la correcta:

a) **Estado de consciencia:**

**Consciente: evaluar y vigilar**

**Inconsciente: pedir ayuda, maniobra frente-mentón**

Estado de consciencia:

b) Estado de consciencia:

Consciente: evaluar y dar conversación al paciente

Inconsciente: maniobra frente- mentón

c) Estado de consciencia:

Consciente: evaluar y vigilar

Inconsciente: realizar RCP

17° Señale la incorrecta. Características del juego:

a) Genera placer

b) Es liberadora

c) **No es un elemento de expresión.**

18° La clasificación del juego según Piaget:

a) **Juego sensoriomotor, simbólico y de reglas**

b) Juego de imitación, juego motor y juego de reglas

c) Juego de imitación, simbólico y deportivo

19° Juego y deporte. Señala la incorrecta.

a) El juego es una actividad innata, libre y compuesto por unas reglas.

b) **El deporte ha existido siempre, es libre y compuesto por reglas institucionalizadas.**

c) El deporte es una evolución del juego con reglas inmodificables.

20° ¿ Qué tipo de juego es el pilla-pilla?

a) **Habilidad**

b) Destreza

c) Sensorial

21° Dimensiones de la psicomotricidad. Señale la incorrecta

a) Motriz-instrumental

b) Emocional-afectiva

c) **Psicológica-afectiva**

22° Señala el juego que ayude a trabajar la motricidad gruesa

a) **Puntería**



- b) Jugar con Plastilina
- c) Dibujar un mural

23° El juego tradicional y popular. Señale la correcta.

- a) **El juego tradicional se mantiene y transmite de generación en generación.**
- b) El juego popular se mantiene y transmite de generación en generación.
- c) El juego tradicional y popular se mantiene y transmite de generación en generación.

24° El juego de la rayuela se considera:

- a) De lanzamiento de distancia
- b) **De lanzamiento de precisión**
- c) De Locomoción

25° Las dinámicas de grupo son

- a) juegos para que se diviertan los alumnos y motivarlos.
- b) **medios, instrumentos, procedimientos y ejercicios usados para motivar y desarrollar la eficacia y el funcionamiento del grupo a fin de alcanzar sus propios objetivos.**
- c) juegos de introducción a modo de calentamiento.

26° Principios de la dinámica de grupos:

- a) Las decisiones tomadas deben ser elaboradas en el seno del grupo y haber sido aceptadas por todos sus miembros de forma democrática.
- b) Evitar la rigidez del grupo, pudiendo adaptarse a cualquier cambio que aparezca.
- c) **Las opción a y b son correctas.**

27° Si realizamos esta actividad: *Previamente se creará un dado relativamente grande. En cada cara contendrá aspectos importantes para realizar una presentación (me llamo ...; mi plato favorito es ...; quiero trabajar en ...).* Cada miembro del grupo lanzará el dado y deberá dar una respuesta corta a la frase que salga. Podemos considerar que nos referimos a:

- a) **Técnicas de presentación y comunicación**
- b) Dinámicas de afirmación, cohesión, integración y clima grupal.
- c) Dinámicas de comunicación y cooperación

28° Las formas básicas de animación son:

- a) Cultural, deportiva, educativa
- b) Cultural, social, deportiva
- c) **Cultural, social, educativa**

29° Funciones del ocio. Señale la opción correcta.



- a) **Psicológica, social, económica**
- b) Deportiva, hedonista, liberadora
- c) Deportiva, social, educativa

30° Las dimensiones del ocio son:

- a) Lúdica, deportiva, social
- b) **Lúdica, creativa, ecológico-ambiental, solidaria**
- c) Lúdica, creativa, deportiva, social

## PREGUNTAS DE RESERVA

31° Los juegos que se asocian a contextos socioculturales son:

- a) **Tradicionales**
- b) Autóctonos
- c) Populares

32° En la realización de las actividades lúdicas infantiles, no se fomenta

- a) La cooperación
- b) La motivación
- c) **La exclusión**

33° El ocio y tiempo libre no permite

- a) Aprender a descansar y divertirse
- b) Desarrollarse como persona
- c) **Saber vivir de forma autónoma**

34° Para planificar las actividades se deberá de tener en cuenta

- a) La vivencia del niño
- b) Actividades que nos gusten
- c) **Duración de la actividad**

