



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES**



# **FUNDAMENTOS TEÓRICO-TÉCNICOS DEL BALONCESTO**

**GUÍA DIDÁCTICA GRADO 7° - SEGUNDO PERIODO 2020**

**ÁREA:**

**EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES**

**DOCENTE:**

**VÍCTOR DAVID VALENCIA**

**ESTA GUÍA PERTENECE A:**

---

**GRUPO:**

---

**MEDELLIN**

**2020**



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



### REFERENTE CURRICULAR

#### ESTÁNDAR DE CONTENIDO N° 5:

- Aplicar la fundamentación técnica básica y las reglas de los deportes reconocidos, e informarse de aspectos históricos relevantes.
- Aplicar las estrategias básicas de ataque y defensa, participando en los juegos deportivos.

#### COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y la competencia digital.

#### SABER PROCEDIMENTAL:

- Mediante la percepción e interacción apropiada del propio cuerpo, en movimiento o en reposo, en un espacio determinado mejorando sus posibilidades motrices.
- El conocimiento, la práctica y la interacción que brinda el baloncesto lo convierten en un elemento indispensable para preservar la salud.

#### SABER ACTITUDINAL:

El cumplimiento de las normas que rigen los juegos colabora en la aceptación de códigos de conducta para mejorar la convivencia y fomentan el buen trato.

#### OBJETIVOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

- Identificar los fundamentos teóricos y técnicos del baloncesto.
- Reconocer los espacios y sectores en los que se divide el terreno de juego del baloncesto.
- Aplicar la fundamentación técnica básica del baloncesto en situaciones de juego.
- Destacar información sobre antecedentes y evolución del Baloncesto.

#### INDICADORES DE DESEMPEÑO SEGUNDO PERIODO:

- Reconoce el desarrollo histórico del baloncesto y su evolución.
- Aplica los reglamentos en el desarrollo de los juegos deportivos.
- Identifica los fundamentos teóricos y técnicos del baloncesto.
- Presenta a tiempo las investigaciones, talleres y actividades asignadas.

#### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

#### SABER CONCEPTUAL: PRACTICA DEPORTIVA DE BALONCESTO

**TEMA 1:** Historia del baloncesto

**TEMA 2:** La FIBA

**TEMA 3:** Reglamento y juzgamiento

**TEMA 4:** Posiciones tácticas

**TEMA 5:** Fundamentos técnicos

**TEMA 6:** Lectura complementaria: “¿Qué es el ajedrez?”



## TEMA 1: HISTORIA DEL BALONCESTO



*James Naismith, inventor del baloncesto.*



*Balón histórico de baloncesto. Wikipedia.*

Los orígenes del baloncesto se remontan muchos años atrás. En la época de los mayas se practicaba el **pok-a-pok**, un juego en el que se utilizaba una pelota maciza de caucho que debía golpearse con los muslos y las caderas, y los perdedores eran sacrificados para ofrecerlos a los dioses.

No obstante, el **básquet**, tal y como lo conocemos ahora, nació en 1891 en Estados Unidos, de la mano de **James Naismith**, profesor de Educación Física en la Universidad de YMCA, Springfield (Massachusetts). Naismith quería inventar un deporte que pudiera practicarse en el gimnasio, para pasar los duros y fríos días de invierno. Observó los deportes que había entonces -el rugby, el béisbol, el fútbol, etc.- basados principalmente en la fuerza o el contacto físico y pensó en uno que requiriese más destreza.

El profesor pidió al conserje unas cajas de 50 centímetros de diámetro y lo que obtuvo fueron **dos cestas de melocotones que hizo colgar a cada lado de la pista del gimnasio, a 3,05 metros de altura**. Fue así como surgió el nombre de **basketball**, palabra inglesa que define el objetivo del juego: introducir la pelota dentro de una cesta.

Naismith diseñó **trece reglas** alrededor de este nuevo deporte. Como tenía 18 alumnos, los equipos de baloncesto estaban compuestos por nueve jugadores cada equipo. Después pasaron a ser siete miembros, para acabar siendo cinco.

Con el tiempo las cestas de melocotones se convirtieron en aros metálicos con una red sin fondo, también surgieron los tableros, donde se colgaban las canastas.

El baloncesto cuajó rápidamente en EEUU y no tardó en dar el salto a Europa. Fue un deporte de exhibición en los Juegos Olímpicos de Ámsterdam (1928) y de Los Ángeles (1932), pero en los **Juegos Olímpicos de Berlín** (1936) Naismith tuvo la oportunidad de ver cómo el deporte que él creó se convertía en categoría olímpica. El baloncesto femenino tuvo que esperar unos años más, hasta 1976 para ser admitido como deporte olímpico.



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



## TALLER 1:

1. Realice una reseña de la historia del Baloncesto dando respuesta a las preguntas ¿Quién lo inventó?, ¿Cuándo lo inventó?, ¿Dónde lo inventó? y ¿Cómo lo inventó?

---

---

---

---

---

---

---

---

2. ¿Cuál es el objetivo principal del Baloncesto?

---

---

---

3. ¿Cómo era llamado antiguamente el baloncesto?

---

---

4. ¿Cuántos años de historia lleva el baloncesto masculino y femenino en los Juegos Olímpicos?

---

---

5. Dibuje la cancha o terreno de juego del Baloncesto y sus respectivas zonas.



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



## TEMA 2: LA FIBA

La **Federación Internacional de Baloncesto** se formó en 1932 por ocho países fundadores: Argentina, Checoslovaquia, Grecia, Italia, Lituania, Portugal, Rumania y Suiza. En aquella época, la FIBA se ocupaba de jugadores aficionados. En sus siglas en francés, la "A" quiere decir "amateur", aficionado.

Los primeros Campeonatos del Mundo masculinos se celebraron en 1950 en Argentina. Tres años más tarde, los primeros Campeonatos del Mundo femeninos se celebraron en Chile.

El baloncesto se incluyó por primera vez en los Juegos Olímpicos en 1936, aunque se celebró un torneo de demostración ya en 1904. Esta competición ha sido históricamente dominada por los Estados Unidos, cuyo equipo ha ganado todos los títulos excepto en cuatro ocasiones. La primera vez que un equipo de Estados Unidos fue derrotado en una final fue en la polémica final en los Juegos Olímpicos de Múnich 1972 contra la Unión Soviética, que se proclamó campeona.

El baloncesto femenino se añadió a los Juegos Olímpicos en 1976, con equipos como Brasil y Australia rivalizando con el equipo estadounidense.

La FIBA eliminó la diferenciación entre jugadores aficionados (amateurs) y profesionales en 1989, y en 1992, jugadores profesionales jugaron en los Juegos Olímpicos por primera vez. El dominio histórico de los Estados Unidos reverdeció con este "Dream Team". Sin embargo, otros países han demostrado niveles similares al de los Estados Unidos. El equipo estadounidense compuesto íntegramente por jugadores de la NBA acabó sexto en los Campeonatos Mundiales de 2002 en Indianápolis, por detrás de Yugoslavia, Argentina, Alemania, Nueva Zelanda y España. En los Juegos Olímpicos de 2004, el campeón fue Argentina y segunda Italia, quedando los Estados Unidos en tercer lugar. También en los Campeonatos Mundiales de Japón 2006, España quedó como campeona y Grecia como subcampeona, quedando así los EE. UU. en tercer lugar.

Las principales competiciones de baloncesto en silla de ruedas para selecciones nacionales son los Juegos Paralímpicos y los Campeonatos Mundiales, que se celebran bajo los auspicios de la Federación Internacional de Baloncesto en Silla de Ruedas (IWBF), que también es la responsable de las reglas de juego y de la organización de campeonatos continentales.

## TALLER 2:

1. ¿Qué significan las siglas "FIBA" y "NBA"?, ¿con qué propósito fueron creadas?

---

---

---

---

---

---

2. Explique las principales diferencias entre la FIBA y la NBA.

---

---

---



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



3. ¿Cuáles fueron los países fundadores de la FIBA?

---

---

4. ¿Cuándo y dónde se realizaron los primeros campeonatos mundiales de baloncesto masculino y femenino?

---

---

5. ¿Cuál es la función de la Federación Internacional de Baloncesto en Silla de Ruedas (IWBF)?

---

---

### TEMA 3: REGLAMENTO Y JUZGAMIENTO



*Balones modernos de baloncesto. Wikipedia.*

#### Reglas Básicas:

1. Los equipos están compuestos por doce jugadores, de ellos únicamente cinco pueden jugar contemporáneamente en la cancha.
2. El tiempo de juego en la FIBA es de 40 minutos de juego real dividido en cuatro periodos de 10 minutos.
3. El periodo máximo de posesión es de 24 segundos, o sea que tienes ese tiempo para lanzar.
4. El tiempo que se tiene para sobrepasar el medio del campo es de 8 segundos.
5. Un tiro libre convertido vale 1 punto.
6. Un tiro de campo dentro del perímetro vale 2 puntos.
7. Un tiro realizado fuera del perímetro vale 3 puntos.



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



8. El balón no se puede interceptar en su fase descendente y mientras el balón no haya tocado el aro, en el momento que el balón toca el aro cualquier jugador puede interceptar el balón.
9. Una canasta se da por válida después de que el árbitro haya pitado.
10. Una canasta y tiro libre se dará por válida si cuando el jugador ha sido golpeado ya ha soltado el balón y la introduce en el aro.

### Arbitraje

Un partido debe ser dirigido por tres árbitros, uno principal y dos auxiliares. Estos serán ayudados por los oficiales de mesa (artículo 45 Reglas Oficiales FIBA 2014). La mesa se compone de anotador, ayudante de anotador, cronometrador, operador de la regla de 24 segundos y, si lo hubiera, comisario; su función es controlar todas las incidencias del partido y elaborar el acta del partido.

Los árbitros y sus ayudantes dirigirán el juego de acuerdo con las reglas e interpretaciones oficiales. El árbitro principal decidirá en cualquier situación de discrepancia entre árbitros auxiliares, mesa de anotadores, dudas de validez en las canastas, dará su aprobación al acta, es el responsable de verificar, inspeccionar y aprobar todos los elementos técnicos y podrá tomar decisiones sobre situaciones no reglamentadas ni regladas. Los árbitros se pueden comunicar con la mesa de anotadores y con el resto de árbitros mediante la gesticulación, señalizando las incidencias con una serie de señales preestablecidas.

### TALLER 3:

1. ¿Cuál es la duración de un partido de baloncesto según la **FIBA** y la **NBA**?

---

---

---

2. Explique el valor de las cestas en el Baloncesto: 1, 2 y 3 puntos.

---

---

---

---

3. Mencione 5 reglas del baloncesto diferentes a las anteriores (pueden ser sobre el balón, la cancha, la indumentaria, las faltas, los árbitros, etc.):

---

---

---

---

---

4. ¿Cuáles son las dimensiones de la cancha, el tablero y el aro según la FIBA?

---

---

---



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



---

---

5. Describa cómo está conformado el cuerpo arbitral en el baloncesto:

---

---

---

---

6. Explique en qué consiste la falta de “campo atrás”.

---

---

---

---

### TEMA 4: POSICIONES TÁCTICAS



Partido de baloncesto. Wikipedia.

- **Base:** También llamado *playmaker* ("creador de juego", "armador"). Normalmente el jugador más bajo del equipo es base que significa que sube el balón y debe tener buen manejo del balón, también tiene que tener buen manejo para el pase. En ataque sube la pelota hasta el campo contrario y dirige el juego ofensivo de su equipo, mandando el sistema de juego. Sus características recomendables son un buen manejo de balón, visión de juego, capacidad de dar buenos pases, buena velocidad y un acertado tiro exterior. En los bases son tan apreciadas las asistencias como los puntos anotados, aunque un buen jugador debe conseguir ambas cosas. En defensa han de dificultar la subida del balón del base contrario, tapan las líneas de pase y estar atento a recoger los rebotes largos. Normalmente estos jugadores no son





# INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



de una elevada estatura, pues lo realmente importante es la capacidad organizativa y de dirección de juego. Conocidos como **1** en la terminología empleada por los entrenadores.

- **Escolta:** Jugador normalmente más bajo, rápido y ágil que el resto, exceptuando a veces el base. Debe aportar puntos al equipo, con un buen tiro incluyendo el tiro de tres puntos, un buen dominio del balón y una gran capacidad de entrar a canasta. Conocidos como **2** en la terminología empleada por los entrenadores.
- **Alero:** Es generalmente de una altura intermedia entre los jugadores interiores y los exteriores. Su juego está equilibrado entre la fuerza y el tiro. Es un puesto importante, por su capacidad de combinar altura con velocidad. En ataque debe ser buen tirador de tres puntos y saber culminar una entrada hasta debajo del tablero contrario, son piezas básicas en lanzar el contraataque y suelen culminar la mayoría de ellos. Conocidos como **3** en la terminología empleada por los entrenadores.
- **Ala-Pívot:** Es un rol más físico que el del alero, en muchos casos con un juego muy similar al pívot. Obtiene la mayoría de los puntos en el poste bajo, aunque algunos pueden llegar a convertirse en tiradores muy efectivos. Sirven de ayuda al pívot para impedir el juego interior del equipo contrario, y cierran el rebote. Conocidos como **4** en la terminología empleada por los entrenadores.
- **Pívot:** Suelen ser los jugadores de mayor altura del equipo, y los más fuertes muscularmente. Normalmente, el pívot debe usar su altura y su potencia jugando cerca del aro. Un pívot que conjunte fuerza con agilidad es una pieza fundamental para su equipo. Son los jugadores que más sorprenden a los aficionados noveles, por su gran altura. En Europa el pívot medio ha evolucionado más y es capaz de abrirse hacia afuera para tirar. En defensa buscan recoger el rebote corto, impedir el juego interior del equipo contrario y taponar las entradas de jugadores exteriores. Conocidos como **5** en la terminología empleada por los entrenadores.

## TALLER 4:

1. Mencione las posiciones de los jugadores en el baloncesto según la terminología empleada por los entrenadores (1, 2, 3, 4, 5):

---

---

---

2. ¿Cuál es la función del jugador base:

---

---

---

3. El Ala-pivot se encarga de:

---

---

---



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



4. Normalmente el jugador de mayor estatura es:

---

---

5. ¿Cuál es la diferencia entre el ALERO y el ESCOLTA?

---

---

---

### TEMA 5: FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL BALONCESTO

#### 1) Lanzamiento

Este fundamento cumple con una de las finalidades del juego, que es la de pasar el balón a través del aro para obtener los puntos. Existen diferentes técnicas para la realización de esta destreza, en este periodo practicarás el lanzamiento con ambas manos.

#### 2) Manejo del Balón

La mejor presa para sujetar el balón es mantenerlo entre las dos manos, con los dedos bastante separados y los pulgares casi tocándose y señalándose mutuamente. Esta posición nos permite gran rapidez en el pase, tiro, finta, bote, etc., con sólo un ligero juego de las muñecas. Podemos decir que todos los dedos de nuestras manos, excepto los meñiques, se hallan en el hemisferio más cercano a los pulgares, mientras que el otro hemisferio está casi libre.

#### 3) Desplazamiento

Esta es la forma correcta de caminar o correr por toda la cancha. Es importante no cruzar los pies, y mantener siempre las piernas separadas sin dar saltos, evitando la interrupción de los desplazamientos de otros jugadores. Por supuesto, es necesario obstaculizar algún jugador para impedir que éste logre su cometido, encestar la pelota.

#### 4) Pivote

El pivote se realiza sobre la parte delantera del pie, manteniendo en todo momento la flexión de piernas y la separación de pies. Si el pivote implica giro, será todo el cuerpo, a la vez, el que rote, fundamentalmente por la acción conjunta de caderas y tronco. El pie libre se desplaza dentro del conjunto del cuerpo después de separarse del suelo.

Se utilizan generalmente, en ataque para ganar la posición o como protección, y en defensa para conseguir buenas posiciones para obtener el rebote.

#### 5) Pase

El pase es la acción por la cual los jugadores de un mismo equipo intercambian el balón. Existen diferentes tipos entre los cuales se encuentran: De pecho, picado o de pique, por detrás de la espalda, por encima de la cabeza, Alley-oop, con el codo, mano a mano.

#### 6) Drible o Bote

Acción que consiste en que el jugador empuje el balón contra el suelo y este retorne a su mano. Existen tres tipos de botes que son:

- **De control:** En una posición sin presión defensiva, mientras el jugador manda un bote alto y fuerte a la altura del jugador.



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



- **De protección:** Si la defensa presiona mucho, el jugador puede botar protegiendo el balón con el cuerpo, dando botes bajos para dificultar el llegar a robarlo.
- **En velocidad:** En carrera y con espacio por delante, el jugador lanza el balón hacia delante para correr con más velocidad.

## 7) Rebote

El rebote es la acción mediante la cual un jugador, durante un salto, toma posesión del balón que rebota del aro y/o tablero después de un lanzamiento no convertido. Un equipo que sepa aprovechar los rebotes tendrá más posibilidades de encestar, puesto que la esencia del juego de baloncesto es una permanente lucha por obtener el balón o sencillamente no perderlo, para ello es necesario que cada jugador esté atento y preparado en todo momento para actuar eficientemente en cada situación.

## TALLER 5:

1. ¿Escribe los fundamentos técnicos del baloncesto?

---

---

2. ¿Qué es el pase y mencione 5 tipos?

---

---

---

---

3. ¿Qué es el drible y cuáles son los 3 tipos?

---

---

---

---

4. ¿Qué es el lanzamiento?

---

---

---

5. ¿Qué importancia tiene el rebote en el juego?

---

---

## TEMA 6: LECTURA COMPLEMENTARIA

¿Qué es el ajedrez?



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



El ajedrez es un juego de estrategia entre dos oponentes. Cada uno dispone de 16 piezas que se colocan sobre un tablero dividido en 64 cuadros.

El tablero dispone de 8x8 casillas alternando entre los colores blanco y negro. Al principio del juego cada jugador posee 16 piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones, las piezas más pequeñas.

El objetivo del juego es vencer al adversario derrotando a su rey. Para ello es necesario llegar hasta las inmediaciones de la casilla que ocupa su rey con alguna de nuestras piezas o amenazar su posición con una pieza de largo alcance y realizar un "jaque al rey" sin que el otro jugador pueda protegerlo interponiendo una de sus piezas entre su rey y la nuestra, mover su rey a una casilla libre o capturar la pieza que lo está amenazando. Si lo conseguimos el resultado será el jaque mate y el fin de la partida.

El juego del ajedrez, tal como se conoce actualmente, surgió en Europa durante el siglo XV, como evolución de otros juegos más antiguos, como el persa shatranj y el aún más antiguo chaturanga de origen hindú cuyos inicios datan del siglo VI.

Hoy en día existen campeonatos mundiales oficiales de ajedrez, incluso el ajedrez está considerado por el Comité Olímpico Internacional como un deporte. Los jugadores compiten a nivel individual e incluso por equipos. Entre los torneos más importantes están las Olimpiadas de ajedrez.

### **Cómo configurar el tablero de ajedrez**

Al comienzo de la partida, cada jugador debe tener una casilla blanca (o de color claro) en la parte inferior derecha del tablero. La posición inicial de las piezas es siempre la misma. La segunda fila se encuentra ocupada por 8 peones. Las torres ocupan las esquinas, y los dos caballos se sitúan a sus lados, seguidos por los alfiles. Al lado de estos, la dama (o reina) ocupa siempre la casilla de su propio color (la dama blanca en una casilla blanca; la negra, en una casilla negra). Por último, el rey se sitúa al lado de la reina, en la casilla restante.

### **¿Cómo mover las piezas de ajedrez?**

Hay 6 tipos de piezas y cada uno tiene su propia forma de moverse. Una pieza no puede moverse atravesando a otra (aunque el caballo sí puede saltar sobre las demás) y nunca puede desplazarse a una casilla ocupada por otra pieza de su color. Sin embargo, las piezas pueden moverse a las casillas ocupadas por las piezas del adversario para capturarlas. De hecho, las piezas se mueven por el tablero para ocupar una casilla con uno de estos tres objetivos: capturar una pieza rival (reemplazándola al ocupar la casilla en la que esta se encontraba), defender a las piezas de su propio bando para evitar que sean capturadas, o controlar las casillas importantes del tablero.

### **¿Cómo se mueve el REY?**

El rey es la pieza más importante, pero también una de las más débiles. El rey sólo puede avanzar una casilla en cualquier dirección: hacia arriba, hacia abajo, hacia los lados o en diagonal. En ningún caso el rey puede moverse a una casilla en la que estaría en jaque, es decir, en la que pudiera ser capturado.

### **¿Cómo se mueve la DAMA?**

La dama (reina) es la pieza más poderosa. Puede moverse en cualquier dirección (hacia adelante, hacia atrás, hacia los lados o en diagonal) y tantas casillas como se quiera; siempre y cuando no pase por encima de una pieza de su color. Como ocurre con todas las piezas, si la dama captura una pieza rival, su movimiento ha terminado.

### **¿Cómo se mueve la TORRE?**

La torre puede moverse tantas casillas como quiera, pero sólo hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados. ¡Las torres son piezas especialmente poderosas cuando trabajan juntas y se protegen mutuamente!



## ¿Cómo se mueve el ALFIL?

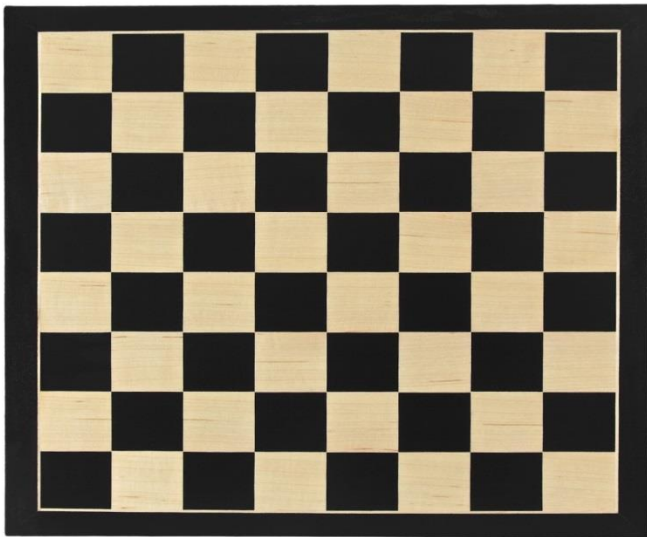
El alfil puede moverse tan lejos como quiera, pero siempre en diagonal. Cada alfil comienza en una casilla de un color (claro u oscuro) y debe permanecer toda la partida en ese color.

## ¿Cómo se mueve el CABALLO?

Los caballos se mueven de una manera muy diferente a la de las otras piezas: avanzan dos casillas en una dirección y luego una más en un ángulo de 90 grados, dibujando en su desplazamiento una letra "L" sobre el tablero. Los caballos también son las únicas piezas que pueden saltar sobre otras.

## ¿Cómo se mueve el PEÓN?

Los peones tienen la particularidad de que se mueven y capturan de diferentes maneras: se mueven hacia adelante, pero capturan en diagonal. Los peones sólo pueden avanzar una casilla en cada jugada, a excepción de su primer movimiento en el que puedan avanzar dos casillas. Los peones sólo pueden capturar una casilla situada en diagonal. Nunca pueden retroceder, ni siquiera para capturar una pieza. Los peones no pueden moverse si en su camino encuentran una pieza que ocupe la casilla situada directamente frente a ellos y tampoco pueden capturarla.



*Tablero de ajedrez*

## TALLER 6:

1. ¿Qué es el ajedrez?

---

---

---

2. Describe brevemente la historia del ajedrez.

---

---



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



---

---

3. Explica cómo se juega el ajedrez.

---

---

---

---

---

---

---

---

4. ¿Qué se entiende por jaque y por jaque mate?

---

---

---

---

5. Realiza los dibujos de las fichas del ajedrez.

## EVALUACIÓN DE APOYO

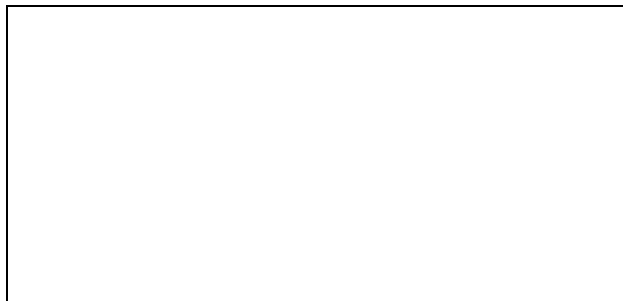
1. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es falsa?  
A. William G. Morgan fue el creador del baloncesto en 1.891.



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



- B.** El baloncesto nació en Springfield, EE. UU.
- C.** Fue en sus inicios un juego para practicar en temporada de invierno y en espacios cerrados.
- D.** El creador era un profesor de educación física que estableció en un principio 13 reglas.
- D.** La idea surgió de un viaje que hizo su creador a Centroamérica.
2. De control, de protección y de velocidad son los tipos de:
- A.** Lanzamientos.
- B.** Dribles.
- C.** Defensas.
- D.** Pases.
3. La base es el jugador que tiene la función de:
- A.** Recibir los rebotes cerca del tablero.
- B.** Dirigir el sistema ofensivo del equipo.
- C.** Realizar las cestas de 3 puntos.
- D.** Defensa en su propio campo.
4. Marque la opción de respuesta que represente una afirmación verdadera con relación a las posiciones de los jugadores:
- A.** Generalmente el pivot es el jugador más alto del equipo.
- B.** La base también se le conoce como el jugador 3 en la terminología de los entrenadores.
- C.** El ala-pivot es el jugador de estatura más baja del equipo.
- D.** Todas las anteriores.
5. Dibuje o represente en el siguiente rectángulo el terreno de juego del baloncesto:



**AUTOEVALUACIÓN** (valore entre 1 y 5 su nivel de aprendizaje con esta guía): \_\_\_\_\_

**DESCUBRE Y APRENDE MÁS EN:**

- <https://profeedufisicayermoyparres.wordpress.com/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Baloncesto>