

Physical Education

5th Grade

El presente programa tiene como antecedentes el programa de educación física de 1988, el análisis del plan y programa de estudio 1993 de educación primaria, el plan de estudios 2002 de la licenciatura en educación física, así como el estudio de las principales propuestas teóricas en el campo de la educación física y las experiencias latinoamericanas y europeas en la materia. La fundamentación pedagógica del programa se organiza en 5 ejes y 3 ámbitos de intervención, a partir de los cuales el docente orienta su práctica educativa y le da sentido a la forma de implementar su actuación.

Benchmark Code – Subject: Physical Education = PE

Strand 1 = La Acción Produce Emoción

Strand 2 = Juego y Ritmo en Armonía

Strand 3 = Más Rápido que una Bala

Strand 4 = Me Comunico a Través del Cuerpo

Strand 5 = Dame un Punto de Apoyo y Moveré el Mundo

Code: Subject.Grade.Strand#.Standard#.Benchmark#.

Example: PE.5.1.4.3 – Physical Education, Fifth Grade, Strand 1, Standard 4, Benchmark 3

Strand 1: La Acción Produce Emoción

Standard 1: El alumno utiliza sus habilidades en el desarrollo de un juego motor para resolver los problemas que se le presentan de manera inmediata con un menor gasto de energético.

Benchmark Code	Benchmark
PE.5.1.1.1	El alumno diferenciará de las opciones que se tienen para la resolución de problemas en el contexto del juego motor, con un mínimo de tiempo y desgaste de energía, reconociendo sus propias capacidades, habilidades y destrezas motrices.
PE.5.1.1.2	El alumno aplicará de los patrones básicos de movimiento mediante habilidades motrices en actividades individuales y de conjunto.
PE.5.1.1.3	El alumno demostrará una actitud crítica ante las conductas discriminatorias, por razones de género de competencia motriz y de origen social, étnico o cultural.

Strand 2: Juego y Ritmo en Armonía

Standard 1: El alumno distingue la coordinación general de la segmentaria a partir de formas de locomoción, participando en actividades rítmicas y juegos colectivos.

Benchmark Code	Benchmark
PE.5.2.1.1	El alumno reconocerá de movimientos rítmicos, cuya fluidez en su ejecución permite un mayor resultado y economizar el esfuerzo al graduar sus acciones.

PE.5.2.1.2	El alumno descubrirá de diferentes percusiones que puede lograr con su cuerpo al utilizar el lenguaje métrica-musical.
PE.5.2.1.3	El alumno participará en actividades colectivas, particularmente en el hogar, relacionándolas con el movimiento, el ritmo o la música para compartirlas con sus familiares y amigos.

Strand 3: Más Rápido que una Bala

Standard 1: El alumno identifica movimientos rápidos y fluidos para mejorar su agilidad y general respuestas motrices controladas.

Benchmark Code	Benchmark
PE.5.3.1.1	El alumno diferenciará de los movimientos manipulativos, como lanzar, recibir y golpear objetos, ya sea estáticamente o en movimiento.
PE.5.3.1.2	El alumno establecerá de relaciones entre las habilidades motrices, para idear y construir formas rápidas de ejecución, identificando la agilidad como elemento consecutivo de la velocidad y la flexibilidad.
PE.5.3.1.3	El alumno manipulará de distintos implementos, proyectándolos a diferentes lugares con direccionalidad, fuerza y velocidad necesaria para resolver situaciones de juego.
PE.5.3.1.4	El alumno adaptará a las situaciones que exige la tarea en la que se desempeña y mejora de su actuación individual y de conjunto.
PE.5.3.1.5	El alumno aceptará de las diferencias respecto al desarrollo de la competencia motriz, a partir de las posibilidades de cada uno y la cooperación en el aprendizaje.

Strand 4: Me Comunico a Través del Cuerpo

Standard 1: El alumno emplea los recursos comunicativos para usar un código con el cuerpo como herramienta de transmisión de ideas.

Benchmark Code	Benchmark
PE.5.4.1.1	El alumno diferenciará del lenguaje no verbal al reemplazar las palabras con gestos en relación con el mensaje que se quiere transmitir: sustituir, reforzar, enfatizar o acentuar un mensaje verbal (sobre todo de tipo emocional).
PE.5.4.1.2	El alumno desarrollará de un alfabeto comunicativo, mediante el “lenguaje gestual” (actitud corporal, apariencia corporal, contacto físico, contacto ocular, distancia interpersonal, gesto, orientación especial interpersonal) de los “componentes sonoros comunicativos” (entonación, intensidad o volumen, pausa y velocidad) y del “ritmo comunicativo gestual y sonoro”.
PE.5.4.1.3	El alumno valorará de la relación y la integración a partir del respeto por las producciones de los demás, y la mejora de la convivencia mediante la interacción personal e intercambio discursivo.

Strand 5: Dame un Punto de Apoyo y Moveré el Mundo

Standard 1: El alumno identifica los elementos que constituyen los juegos motores para reconocer

las nociones de ataque, defensa, cooperación y oposición.	
Benchmark Code	Benchmark
PE.5.5.1.1	El alumno reconocerá de la cooperación, oposición, comunicación que contribuyen al desarrollo de la capacidad de anticipación y resolución de situaciones en el juego.
PE.5.5.1.2	El alumno explorará de la utilidad de sus capacidades físicas motrices al participar en juegos motores colectivos.
PE.5.5.1.3	El alumno aplicará de las nociones de ataque y defensa en el contexto de los juegos motores.
PE.5.5.1.4	El alumno aceptará de las diferencias y posibilidades propias y de los demás mediante el ejercicio y la actividad física.