

Physical Education

4th 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 = No Hacen Falta Alas, Saltando Ando

Strand 2 = El Niño Que No Sabe Jugar Será Un Adulto Que No Sepa Pensar

Strand 3 = Educando al Cuerpo Para Mover la Vida

Strand 4 = Cooperar y Compartir

Strand 5 = Los Juegos de Antes Son Diamantes

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

Example: PE.4.1.4.3 – Physical Education, Fourth Grade, Strand 1, Standard 4, Benchmark 3

Strand 1: No Hacen Falta Alas, Saltando Ando

Standard 1: El alumno expresa y desarrolla las habilidades y destrezas motrices.

Benchmark Code	Benchmark
PE.4.1.1.1	El alumno identificará el salto y los desplazamientos como elementos implícitos en la mayoría de los juegos y deportes que practica en su contexto escolar y social.
PE.4.1.1.2	El alumno adaptará sus habilidades a circunstancias para incrementar sus posibilidades motrices.
PE.4.1.1.3	El alumno actuará de manera propositiva durante las actividades y en su vida diaria para fortalecer su bagaje motriz.

Strand 2: El Niño Que No Sabe Jugar Será Un Adulto Que No Sepa Pensar

Standard 1: El alumno controla la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

Benchmark Code	Benchmark
PE.4.2.1.1	El alumno identificará el sentido del juego para anticiparse a trayectorias, a partir de sus capacidades y habilidades motrices.
PE.4.2.1.2	El alumno propondrá diversas alternativas de solución a los problemas que enfrenta en los juegos motores para determinar cuál es la mejor estrategia.
PE.4.2.1.3	El alumno mostrará seguridad al expresarse durante las actividades,

	generando alternativas que contribuyen a la resolución de los conflictos que se presentan.
Strand 3: Educando al Cuerpo para Mover la Vida	
Standard 1: El alumno manifestará la corporeidad globalmente.	
Benchmark Code	Benchmark
PE.4.3.1.1	El alumno identificará posturas que se utilizan durante las acciones en relación con el espacio y las formas de ejecutarlas.
PE.4.3.1.2	El alumno mantendrá la verticalidad en posiciones estáticas y en movimiento, en forma individual y de conjunto, para explorar diferentes posibilidades.
PE.4.3.1.3	El alumno ayudará a sus compañeros en las actividades al proponer e intercambiar ideas para conseguir el resultado establecido.
Strand 4: Cooperar y Compartir	
Standard 1: El alumno reconoce del sentido de cooperación y colaboración en acciones individuales y grupales.	
Benchmark Code	Benchmark
PE.4.4.1.1	El alumno identificará la importancia de la cooperación en el desarrollo de juegos y actividades de su vida diaria.
PE.4.4.1.2	El alumno establecerá acuerdos con sus compañeros a partir de asumir diversos roles en los juegos y las actividades para desarrollar su capacidad de negociación.
PE.4.4.1.3	El alumno colaborará en la realización de los juegos y las actividades a partir del reconocimiento de la participación y la diversión.
Strand 5: Los Juegos de Antes Son Diamantes	
Standard 1: El alumno reconoce y participa en juegos tradicionales.	
Benchmark Code	Benchmark
PE.4.5.1.1	El alumno identificará la diversidad cultural a partir de los juegos de su región y del país, así como los cambios que han tenido.
PE.4.5.1.2	El alumno adaptará sus desempeños motrices en juegos tradicionales, reconociendo las características que tiene cada uno.
PE.4.5.1.3	El alumno mostrará empatía hacia la diversidad para consolidar aprendizajes relacionados con la identidad cultural mediante los juegos tradicionales.