

Physical Education 9th and 10th Grades

P.E. 401/ 402 Physical Education

½ credit
3 days per week; 1 year
Taught in Spanish

These are *required courses for all 10th grade students* in the Mexican and/or U.S. diploma program. Physical Education will consist of both a physical conditioning component and the development of skills in several sports, among them, volleyball, basketball, soccer, swimming, gymnastics, and track and field. Students will improve their physical conditioning throughout the course of the year and will develop their abilities to perform the several skills related with each sport.

Textbook: NONE
Prerequisite: NONE

Categoría 1 Cualidades Físicas y Recreación

Categoría 2 Voleibol

Categoría 3 Básquetbol

Categoría 4 Soccer

Categoría 5 Atletismo

Categoría 6 Béisbol

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

Example: PE.9.1.2.3 – Physical Education, Ninth Grade, Strand 1, Standard 2, Benchmark 3

Categoría 1: Cualidades Físicas y Recreación

Estándar 1: Flexibilidad. El alumno desarrolla una serie de ejercicios para tener o mantener su flexibilidad.

Benchmark Code	Benchmark
PE. 9/10.1.1.1	El alumno identificará el concepto de flexibilidad y movilidad.
P.E.9/10.1.1.2	El alumno identificará los factores constituyentes de la flexibilidad.
P.E.9/10.1.1.3	El alumno investigará los factores que influyen en la flexibilidad.
P.E.9/10.1.1.4	Por medio de ejercicios el alumno desarrollará la evolución de la flexibilidad.
P.E.9/10.1.1.5	El alumno conocerá los sistemas y técnicas de trabajo de la flexibilidad.
P.E.9/10.1.1.6	Por medio de una prueba el alumno evaluará su flexibilidad.
P.E.9/10.1.1.7	El alumno identificará los programas individuales en el acondicionamiento físico.

Estándar 2: Fuerza. El alumno identifica lo que tiene nuestros músculos de contraerse proporcionando tensión original el concepto de fuerza.

Benchmark Code	Benchmark
P.E.9/10.1.2.1	El alumno investigará las bases científicas para el estudio de la fuerza.
P.E.9/10.1.2.2	El alumno diferenciará las clases de fuerza.
P.E.9/10.1.2.3	El alumno identificará los sistemas de entrenamiento de la fuerza genérica.

P.E.9/10.1.2.4	El alumno investigará sobre sistemas de carga.
P.E.9/10.1.2.5	Por medio de ejercicios el alumno realizará multi-lanzamientos.
P.E.9/10.1.2.6	El alumno realizara por medio de ejercicios las contra resistencia.
Estándar 3: Velocidad. El alumno desarrolla velocidad para tener una condición física general que es determinante en la mayoría de las especialidades deportivas.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E.9/10.1.3.1	El alumno identificará los principios generales para el desarrollo de la velocidad.
P.E.9/10.1.3.2	El alumno investigará los tipos de velocidad.
P.E.9/10.1.3.3	El alumno realizará una prueba de velocidad de reacción.
Estándar 4: Agilidad. El alumno desarrolla este concepto por medio del acondicionamiento físico genérico en la edad escolar que hace inevitable un sitio preferencial en el estudio de las cualidades físicas.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E.9/10.1.4.1	El alumno investigará los criterios generales para el desarrollo de la agilidad.
P.E.9/10.1.4.2	Por medio de rutinas el alumno conocerá las formas de trabajo de la agilidad.
P.E.9/10.1.4.3	El alumno realizará una prueba de velocidad de agilidad.
Estándar 5: Resistencia. El alumno identifica el desarrollo de los diferentes tipos de resistencia estática y en movimiento.	
P.E.9/10.1.5.1	El alumno investigará las clases de resistencia.
P.E.9/10.1.5.2	El alumno conocerá la resistencia y la respuesta cardio-respiratoria.
P.E.9/10.1.5.3	El alumno investigará las características de la resistencia anaeróbica aláctica.
P.E.9/10.1.5.4	El alumno investigará las características de la resistencia anaeróbica láctica.
P.E.9/10.1.5.5	El alumno investigará las características de la resistencia aeróbica.
Estándar 6: Actividades Recreativas. El alumno realiza diferentes actividades lúdicas para reforzar las diferentes destrezas físicas y mentales.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E.9/10.1.6.1	El alumno realizará la actividad de carboneros y carpinteros para reforzar su velocidad de reacción.
P.E.9/10.1.6.2	El alumno realizará esta actividad para desarrollar su agilidad el juego la Cola del Diablo.
P.E.9/10.1.6.3	El alumno realizará esta actividad lúdica para desarrollar su destreza el juego llamado Quemados.
P.E.9/10.1.6.4	El alumno realizará el juego llamado Pósitos de Oro.
P.E.9/10.1.6.5	El alumno ejercitará su mentalidad con el juego llamado Cuadro de Velocidad Mental.
P.E.9/10.1.6.6	El alumno ejercitará su mentalidad con el juego llamado Figuras Geométricas.
P.E.9/10.1.6.7	El alumno ejercitará su mentalidad con el juego llamado Múltiplos de Siete.
P.E.9/10.1.6.8	El alumno realizará la actividad el Doctor para desarrollar su agilidad.
P.E.9/10.1.6.9	El alumno jugara Kidball.
P.E.9/10.1.6.10	El alumno ejercitará su mentalidad con el juego llamado Paz.
Categoria 2: Voleibol. El alumno realiza diferentes actividades que le permitan desarrollar sus habilidades motorices y elevar sus conocimientos en los 7 fundamentos del deporte.	
Estándar 1: Servicio. El alumno refuerza sus habilidades dentro del fundamento del servicio y es capaz de dirigir a diferentes posiciones de juego.	

Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.2.1.1	El alumno ejecutará una serie de servicios a posición 5.
P.E. 9/10.2.1.2	El alumno ejecutará una serie de servicios a posición 1.
P.E. 9/10.2.1.3	El alumno ejecutará una serie de servicios a posición 6.
P.E. 9/10.2.1.4	El alumno realizará una serie de servicios cortos.
P.E. 9/10.2.1.5	El alumno realizará una serie de servicios profundos.
P.E. 9/10.2.1.6	El alumno realizará serie de servicios combinados.
Estándar 2: Recepción. El alumno realiza en las diferentes posiciones la recepción correcta así como las formaciones de defensa.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.2.2.1	El alumno hará recepción en las diferentes posiciones 5,6,1.
P.E. 9/10.2.2.4	El alumno realizará la recepción con tres elementos (5, 1,6).
P.E. 9/10.2.2.5	El alumno realizará la recepción con cuatro elementos (4, 5, 1,2).
P.E. 9/10.2.2.6	El alumno hará la recepción con 5 elementos (4, 3, 2, 1,5).
Estándar 3: Remate. El alumno realiza diferentes técnicas de remate para poder desarrollar su habilidad en el fundamento.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.2.3.1	El alumno conocerá y ejecutará la forma de entrada al remate.
P.E. 9/10.2.3.2	El alumno realizará serie de remate en movimiento de piernas con balón fijo.
P.E. 9/10.2.3.3	El alumno hará el golpeo del balón correctamente.
P.E. 9/10.2.3.4	El alumno rematará en la red con balón.
P.E. 9/10.2.3.5	El alumno realizará series de remates fijó con voleo.
P.E. 9/10.2.3.6	El alumno realizará series de remates fijo con golpe bajo.
P.E. 9/10.2.3.7	El alumno realizará seres de remates en las diferentes posiciones de juego (4, 3, 2,5).
Estándar 4: Colocar (voleo). El alumno desarrolla la forma correcta de colocar el balón en las diferentes posiciones de juego.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.2.4.1	Por parejas el alumno realizará voleo continuo por parejas.
P.E. 9/10.2.4.2	Por parejas el alumno realizará voleo continuo toco y suelto.
P.E. 9/10.2.4.3	Por tercias el alumno realizará voleo cambiando de lugar (ochos).
P.E. 9/10.2.4.4	El alumno ejecutará voleo continuo (Corto Atrás Largo).
P.E. 9/10.2.4.5	El alumno por medio de ejercicios colocará en posición 3.
P.E. 9/10.2.4.6	El alumno por medio de ejercicios colocará en posición 4.
P.E. 9/10.2.4.7	El alumno por medio de ejercicios colocará en posición 2.
P.E. 9/10.2.4.8	El alumno por medio de ejercicios colocará en posición 5.
Estándar 5: Bloqueo El alumno conoce las diferentes acciones del bloqueo.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.2.5.1	El alumno conocerá la forma correcta de colocar las manos.
P.E. 9/10.2.5.2	El alumno hará la forma correcta de levantar las manos en la red.
P.E. 9/10.2.5.3	El alumno ejecutará los movimientos de piernas para el bloqueo.
P.E. 9/10.2.5.4	El alumno conocerá la forma correcta de bloquear un balón en movimiento.
P.E. 9/10.2.5.5	El alumno bloqueará las diferentes posiciones en la red.
Estándar 6: Acciones de Juego. El alumno comprende y ejecuta las diferentes acciones de juego.	

Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.2.6.1	El alumno realizará la rotación de juego.
P.E. 9/10.2.6.2	El alumno conocerá y realizará los cambios en las posiciones de juego.
P.E. 9/10.2.6.3	El alumno conocerá el sistema defensivo centro.
P.E. 9/10.2.6.4	El alumno realizará la acción de regalo (Pelota fácil).
P.E. 9/10.2.6.5	El alumno por medio de juego reforzará los diferentes fundamentos adquiridos.
Categoría 3: Basquetbol. El alumno desarrolla diferentes actividades que le permitan evolucionar sus habilidades dentro del deporte del básquetbol.	
Estándar 1: Manejo de Balón. El alumno realiza los diferentes ejercicios para poder manipular el balón con ambas manos.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.3.1.1	El alumno realizará movimientos sobre cabeza cintura y piernas.
P.E. 9/10.3.1.2	El alumno realizará movimiento de balón sobre pierna derecha vista al frente.
P.E. 9/10.3.1.3	El alumno realizará movimiento de balón sobre pierna izquierda vista al frente.
P.E. 9/10.3.1.5	El alumno realizará movimiento de balón en espalda cintura y bote a través de las piernas.
P.E. 9/10.3.1.6	El alumno realizará bote del balón en círculos sobre pierna derecha.
P.E. 9/10.3.1.7	El alumno realizará bote del balón en círculos sobre pierna izquierda.
P.E. 9/10.3.1.8	El alumno realizará bote en círculos sobre ambas piernas.
P.E.9.3.1.9	El alumno realizará balón hacia adelante y atrás sin dejarlo caer.
Estándar 2: Pase y Recepción .El alumno es capaz de pasar y recibir el balón en estático como en movimiento..	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.3.2.1	El alumno hará pase picado con ambas manos.
P.E. 9/10.3.2.2	El alumno conocerá la técnica de receptor parado.
P.E. 9/10.3.2.3	El alumno realizará ejercicio de receptor en movimiento.
P.E. 9/10.3.2.4	El alumno dará pase de pecho con ambas manos.
P.E. 9/10.3.2.5	El alumno dará pase de pecho una mano.
P.E. 9/10.3.2.6	El alumno realizará pase por encima de la cabeza.
P.E. 9/10.3.2.7	El alumno realizará pase por detrás de la espalda.
P.E. 9/10.3.2.8	El alumno realizará pase de beisbol.
P.E. 9/10.3.2.9	El alumno realizara pase después del bote.
Estándar 3: Bote. El alumno desarrollara este fundamento que nos ayuda para la realización de otros. Siempre lo usamos como un recurso, pero nunca como un fin en si mismo.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.3.3.1	El alumno hará bote a velocidad.
P.E. 9/10.3.3.2	El alumno conocerá la técnica de bote de protección.
P.E. 9/10.3.3.3	El alumno realizará bote en parada en 2 tiempos.
P.E. 9/10.3.3.4	El alumno dará bote con previa finta de salida.
P.E. 9/10.3.3.5	El alumno hará botar con dos balones alternativamente.
P.E. 9/10.3.3.6	El alumno dará un bote y cambiara de dirección por delante.
P.E. 9/10.3.3.7	El alumno realizará bote alrededor de los círculos.

P.E. 9/10.3.3.8	El alumno botará el balón mirando y cantando los números que pone el compañero.
P.E. 9/10.3.3.9	El alumno botará de frente a una señal girar y seguir botando.
P.E. 9/10.3.3.10	El alumno botará con cambio de manos por líneas laterales.
Estándar 4: Cambios de dirección con balón. El alumno relaciona el espacio y tiempo en diferentes direcciones.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.3.4.1	El alumno botará con la mano mas alejada del defensor y cambia de dirección.
P.E. 9/10.3.4.2	El alumno cambiará de dirección en ambos perfiles.
P.E. 9/10.3.4.3	El alumno cambiará de mano con reverso.
P.E. 9/10.3.4.4	El alumno cambiará de mano por detrás de la espalda.
Estándar 5: Tiro. El alumno realiza el tiro con mayor precisión y desarrolla postura correcta.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.4.5.1	El alumno realizará tiro con pie derecho parte interna.
P.E. 9/10.4.5.2	El alumno realizará tiro pie izquierdo parte externa.
P.E. 9/10.4.5.3	El alumno realizará tiro con bote y tiro.
P.E. 9/10.4.5.4	El alumno realizará tiro de aire pie derecho.
P.E. 9/10.4.5.5	El alumno realizará tiro de aire pie izquierdo.
P.E. 9/10.4.5.6	El alumno realizará tiro libre (estático).
Categoría 4: Fútbol Soccer. El alumno desarrollara los diferentes fundamentos del soccer que es un deporte colectivo, y es el resultado de la suma de acciones individuales.	
Estándar 1: Pase. El alumno es capace de desarrollar las diferentes técnicas de pase..	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.4.1.1	El alumno realizará pase con el interior del pie derecho.
P.E. 9/10.4.1.2	El alumno realizará pase con el interior del pie izquierdo.
P.E. 9/10.4.1.3	El alumno realizará pase con el exterior del pie derecho.
P.E. 9/10.4.1.4	El alumno realizará pase con el exterior del pie izquierdo.
P.E. 9/10.4.1.5	El alumno realizará pase con el empeine derecho.
P.E. 9/10.4.1.6	El alumno realizará pase con el empeine izquierdo.
P.E. 9/10.4.1.7	El alumno hará otros tipos de pases podemos utilizar cualquier parte del cuerpo para realizar un pase (cabeza, pecho, semi -bolea).
Estándar 2: Conducción. El alumno crea por medio de diferentes actividades que sea capaz de conducir con ambas piernas.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.4.2.1	El alumno nos conducirá con su perfil derecho.
P.E. 9/10.4.2.2	El alumno conducirá perfil izquierdo.
P.E. 9/10.4.2.3	El alumno conducirá con ambos perfiles.
P.E. 9/10.4.2.4	El alumno conducirá en forma zig-zag.
P.E. 9/10.4.2.5	El alumno conducirá a velocidad.
P.E. 9/10.4.2.6	El alumno creará situaciones de velocidad lenta.
Estándar 3: Control de balón. El control del balón es de las partes más importantes del deporte del soccer y por lo cual el alumno enfatiza la importancia de este fundamento para su desarrollo	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.4.3.1	El alumno recibirá el balón parte interna del pie derecho.

P.E. 9/10.4.3.2	El alumno recibirá el balón parte interna del pie izquierdo.
P.E. 9/10.4.3.3	El alumno recibirá del balón con el pecho.
P.E. 9/10.4.3.4	El alumno recibirá dirigida y conducción del balón pie derecho.
P.E. 9/10.4.3.5	El alumno recibirá dirigida y conducción del balón pie izquierdo.
P.E. 9/10.4.3.6	El alumno recibirá dirigida con el pecho y salir conducción pie derecho.
P.E. 9/10.4.3.7	El alumno recibirá dirigida con el pecho y salir conducción pie Izquierdo.
P.E. 9/10.4.3.8	El alumno recibirá dirigida con la cabeza y salir conducción pie.
P.E. 9/10.4.3.9	El alumno recibirá dirigida con la cabeza y salir conducción pie.
Estándar 4: El regate es una de las acciones y técnicas que gusta al alumno que le permite avanzar con el balón conservándolo y desbordando al adversario para que no intervenga en el juego.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.4.4.1	El alumno hará un regatee con finta lado derecho y salir sobre perfil izquierdo.
P.E. 9/10.4.4.2	El alumno hará un regatee con finta lado izquierdo y salir sobre perfil derecho.
P.E. 9/10.4.4.3	El alumno hará un regatee con doble finta.
P.E. 9/10.4.4.4	El alumno hará un regatee hacia adentro y centrar.
P.E. 9/10.4.4.5	El alumno hará un regatee hacia fuera y tiro.
Estándar 5: Tiro. Tiro es la acción que el alumno debe de realizar con mayor precisión y desarrollar postura correcta.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.4.5.1	El alumno realizará tiro con pie derecho parte interna.
P.E. 9/10.4.5.2	El alumno realizará tiro pie izquierdo parte externa.
P.E. 9/10.4.5.3	El alumno realizará tiro con bote y tiro.
P.E. 9 /10.4.5.4	El alumno realizará tiro de aire pie derecho.
P.E. 9/10.4.5.5	El alumno realizará tiro de aire pie izquierdo.
P.E. 9/10.4.5.6	El alumno realizará tiro libre (estático).
Estándar 6: Juego Soccer. El alumno desarrolla por medio del juego el diferente fundamento realizado.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.4.6.1	El alumno conocerá y ejecutará ejercicio en espacio corto 3 vs 3.
P.E. 9/10.4.6.2	El alumno conocerá y ejecutará espacio corto 4 Vs 4.
P.E. 9/10.4.6.3	El alumno conocerá y ejecutará espacio corto 5 Vs 5.
P.E. 9/10.4.6.4	El alumno desarrollará las diferentes técnicas mediante un juego.
Categoría 5: Atletismo. El alumno desarrolla en forma correcta la manera de correr así como las diferentes técnicas que existen en la área del atletismo.	
Estándar 1: La Carrera. Mejorar estos elementos técnicos es una constante durante toda la vida del alumno por lo tanto tiene que mejorar la velocidad de la ejecución.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.5.1.1	El alumno correrá sobre puntillas o sobre el metatarso.
P.E. 9/10.5.1.2	El alumno correrá con el tronco muy inclinado hacia delante.
P.E. 9/10.5.1.3	El alumno correrá piernas extendidas o levantando las manos.
P.E. 9/10.5.1.4	El alumno apoyará los pies fuera del eje o con pies en eje de la carrera correr con las caderas bajas o con las caderas altas.
P.E. 9/10.5.1.5	EL alumno trabajara la amplitud y frecuencia de la carrera.
Estándar 2: Salida Baja. El alumno ejecuta la forma correcta de la acción de la para salir en competencia.	

Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.5.2.1	El alumno aprenderá a colocarse en los tacos de salida.
P.E. 9/10.5.2.2	El alumno hará salidas en posición de listos piernas completamente estiradas o completamente flexionadas.
P.E. 9/10.5.2.3	El alumno hará salidas haciendo el hincapié en la total extensión de la pierna retrasada.
P.E. 9/10.5.2.4	El alumno realizará el juego la posta de números.
Estándar 3: Pruebas de pista. El alumno desarrollara las diferentes pruebas de pista.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.5.3.1	El alumno realizará una prueba de 50 metros.
P.E. 9/10.5.3.2	El alumno realizará una prueba de 100 metros.
P.E. 9/10.5.3.3	El alumno realizará una prueba de 200 metros.
P.E. 9/10.5.3.4	El alumno realizará una prueba de 400 metros.
P.E. 9/10.5.3.5.	El alumno realizará una prueba de 800 metros.
P.E. 9/10.5.3.6	El alumno realizará los relevos (50, 100,400 metros).
Estándar 4: Pruebas de campo (salto triple, salto de longitud, lanzamiento disco) El alumno conoce las diferentes pruebas de campo así como su técnica adecuada para ejecutar con mayor presión cada una de las pruebas.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.5.4.1	El alumno conocerá la técnica del salto triple.
P.E. 9/10.5.4.2	El alumno dibujará en el suelo varios círculos en línea recta o colocar aros para que el alumno salte entre ellos.
P.E. 9/10.5.4.4	El alumno realizará un ejercicio de amplitud.
P.E. 9/10.5.4.5	El alumno hará un triple salto con recepción final.
P.E. 9/10.5.4.6	El alumno hará triple salto con intensidad creciente.
P.E. 9/10.5.4.7	El alumno hará salto de longitud.
P.E. 9/10.5.4.8	El alumno realizará sobre una distancia de 25 a 30 mts franquear 3 o 4 zonas a lo largo de la carrera.
P.E. 9/10.5.4.9	El alumno va a situar una carrera de 5 o 6 metros de una zona batida.
P.E. 9/10.5.4.10	El alumno realizará una zona de 30 0 40 metros de largo alinear varios obstáculos bajos para realizar diferentes batidas.
P.E. 9/10.5.4.11	El alumno realizará la técnica del lanzamiento de disco.
P.E. 9/10.5.4.12	El alumno realizará con tres pasos de carrera y saltara sobre un obstáculo girando sobre del al caer al suelo lanzamos un aro.
P.E. 9/10.5.4.13	El alumno realizará con la posición de espaldas su primer giro y realizará el lanzamiento.
P.E. 9/10.5.4.14	El alumno realizará la técnica correcta del lanzamiento de disco.
Categoría 6: Sofbol	
Estandar 1: El alumno desarrolla las diferentes maneras de lazar la pelota.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.6.1.1	El alumno lazará el alumno realizara la forma correcta de tomar la pelota y lazar en diferentes distancias
P.E. 9/10.6.1.2	El alumno lanzara una pelota formando un elevado.

P.E. 9/10.6.1.3	El alumno lanzara una pelota por abajo.
P.E. 9/10.6.1.4	El alumno lanzara una pelota hacia una base específica.
Estandar 2: Cachar El alumno desarrolla las diferentes maneras de atrapar la pelota.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E.9/10.6.2.1	El alumno realizará la forma correcta de tomar la pelota con el guante en diferentes distancias
P.E.9/10.6.2.2	El alumno realizará diferentes actividades para atrapar una pelota de un elevado.
P.E.9/10.6.2.3	El alumno realizará diferentes actividades atrapar la pelota por abajo.
P.E.9/10.6.2.4	El alumno realizará diferentes actividades atrapar una pelota en base.
Estandar 3: El alumno realiza la forma correcta de tomar el bat y realizar el swing y soltar el bat.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.6.3.1	En la base de bateo (pelota estática en base) el alumno aprenderá la forma correcta de tomar el bat y hacer contacto con la pelota.
P.E. 9/10.6.3.2	En una distancia de 6 metros el alumno tratará de pegarle a la pelota con el bat.
P.E. 9/10.6.3.3	En una distancia de 9 metros y con el aumento de fuerza el alumno dará el swing completo.
P.E. 9/10.6.3.4	El alumno tratará de realizar la técnica del toque de pelota.
Estandar 4: La alumno lanza la pelota hacer contacto con la misma hacia posición 4 para los diferentes acciones de Juego.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.6.4.1	Rodado hacia posición 4, el alumno atacará la pelota y lazarán a posición 3.
P.E. 9/10.6.4.2	El alumno realizará con pelota en movimiento con bote atacar la pelota y lazar a posición 3.
P.E. 9/10.6.4.3	El alumno realizará un rodado hacia posición 3 toma la pelota y lazar a posición 4.
Estándar 5: El alumno lanza la pelota para hacer contacto con la misma hacia posición 5 para los diferentes acciones de juego.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.6.5.1	El alumno hará un rodado hacia posición 5 el alumno atacara la pelota y lazaran a posición 3.
P.E. 9/10.6.5.2	El alumno realizará un rodado hacia posición 5 el alumno atacara la pelota y lazaran a posición 4.
P.E. 9/10.6.5.3	El alumno realizará un rodado hacia posición 5 el alumno atacara la pelota y lazaran a posición 4 y 3 doble out.
Estándar 6: El alumno lanza la pelota hacer contacto con la misma hacia posición (6) para los diferentes acciones de juego.	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.6.6.1	El alumno realizará un rodado hacia posición 6 el alumno atacará la pelota y lazarán a posición 3.
P.E. 9/10.6.6.2	El alumno realizará un rodado hacia posición 6 el alumno atacará la pelota y lazarán a posición 4.
P.E. 9/10.6.6.3	El alumno dará un rodado hacia posición 6 el alumno atacara la pelota y lazaran a posición 4 y 3 doble out.

P.E. 9/10.6.3.4	El alumno tratará de realizara la técnica del toque de pelota.
Estandar 7: El alumno desarrolla su habilidad de los diferentes fundamentos para realizar las diferentes acciones de Juego (cuadro).	
Benchmark Code	Benchmark
P.E. 9/10.6.7.1	El alumno realizará una fila pasaran en todas las posiciones de juego así como la de bateo.
P.E. 9/10.6.7.2	El alumno formara parte de dos grupos con los mismos números de participantes.