

# EDUCACIÓN FÍSICA

—

**Curso 1.º**

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>1. Experimentar las habilidades motrices básicas en distintas situaciones motrices (lúdicas y expresivas) para identificar sus posibilidades de movimiento.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es comprobar que el alumnado es capaz de usar, en entornos habituales y no habituales (como es el medio natural), las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) en situaciones motrices sencillas (juegos, actividades físicas y expresivas), ajustando a los requerimientos de la misma los segmentos corporales para el desarrollo de su esquema corporal, el conocimiento de sus posibilidades y limitaciones en el ámbito motor, y mejorando sus capacidades perceptivas motrices.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: AA</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 12.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas.</li> <li>2. Aplicación de las habilidades motrices básicas a distintas situaciones lúdicas y expresivas.</li> <li>3. Participación en juegos motores simbólicos.</li> <li>4. Realización de actividades físicas en el medio natural.</li> <li>5. Experimentación y reconocimiento de su lateralidad corporal y con respecto a los objetos del entorno.</li> <li>6. Exploración y descubrimiento de la coordinación dinámica general y segmentaria.</li> <li>7. Experimentación de situaciones de equilibrio y desequilibrio.</li> <li>8. Desarrollo de su estructuración espacial y temporal.</li> </ol>		

<p><b>Criterio evaluación</b></p> <p><b>2. Resolver retos de situaciones motrices colectivas, demostrando intencionalidad estratégica.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de elegir ante un problema motor la solución más adecuada para cumplir con el objetivo planteado, mostrando —a través de situaciones motrices de componente lúdico (juegos motores simbólicos)— actitudes de ayuda, colaboración y cooperación con los distintos miembros de su grupo, y respetando los acuerdos y normas establecidas en el grupo para adoptar conductas favorecedoras de la relación con las demás personas de forma asertiva e inclusiva.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CSC, AA</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>11.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Participación y disfrute en juegos motores simbólicos.</li> <li>2. Resolución de retos motores, con demostración de actitudes de ayuda, colaboración y cooperación.</li> <li>3. Reconocimiento, aceptación y elaboración de las normas, reglas y roles en el juego motor.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>3. Reconocer las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices para tratar de comunicarse con ellas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar la capacidad del alumnado para identificar el cuerpo y el movimiento como fuentes de expresión de sus sentimientos, emociones, ideas, vivencias, así como reproducciones de personajes, actos, etc., que se desarrollan en las situaciones motrices, valorando en ello su espontaneidad y creatividad en la transmisión y comprensión de estas.</p>		<b>COMPETENCIAS: CEC, SIEE</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>7, 8, 9, 10.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Descubrimiento, exploración y disfrute de las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento.</li> <li>2. Utilización de posturas corporales diferentes para la expresión.</li> <li>3. Representación de emociones y sentimientos a través del cuerpo, del gesto y del movimiento.</li> <li>4. Representación de personajes, objetos y situaciones motrices diversas.</li> <li>5. Respeto de las distintas formas de expresión mediante el cuerpo.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>4. Identificar y usar el vocabulario básico de Educación Física y otras áreas en las situaciones lúdico-motrices y artístico-expresivas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado es capaz de identificar y usar el vocabulario adecuado de cada una de las nociones y procesos implicados en los juegos y actividades artístico-expresivas realizadas.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CL</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>13, 14, 15, 16, 30, 39.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <p>1. Identificación y reconocimiento de las habilidades motrices básicas, las nociones topológicas básicas, la higiene corporal, la higiene postural, la respiración, el tono muscular, la relajación, los bailes y danzas de distintas culturas, los juegos infantiles populares y tradicionales.</p>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>5. Aplicar los principios fundamentales de cuidado del cuerpo, de higiene, postura e hidratación, y respetar las normas básicas de seguridad y el cuidado del entorno.</b></p> <p>Este criterio pretende comprobar si el alumnado es capaz de comunicar y aplicar los principios fundamentales de cuidado del cuerpo, de higiene corporal, postura e hidratación. También se verificará si respeta las normas básicas de seguridad y de cuidado del entorno en las actividades físicas desarrolladas, se trate o no de entornos habituales.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CL, CSC, CMCT</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>17, 18, 19, 20, 21, 36, 43.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal, alimentarios y posturales relacionados con la actividad física y la salud.</li> <li>2. Respeto a las normas básicas de seguridad y prevención de accidentes en el uso de materiales y espacios durante la práctica de actividades físicas.</li> <li>3. Cuidado del entorno.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>6. Practicar actividades lúdico-motrices adecuando sus habilidades motrices a las características de la situación motriz y regulando el tono y la respiración al esfuerzo realizado.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar la adecuación del tono muscular y la respiración a las actividades lúdico-motrices, determinando que hay regulación respecto a las características de la situación motriz, así como en el empleo de las habilidades motrices.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: AA</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>23, 24.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toma de conciencia del propio cuerpo en relación con la tensión, la relajación y la respiración.</li> <li>2. Control sobre las principales posturas corporales (sentado, de pie, acostado, cuadrupedia...) con el tono adecuado para mantenerse en ellas.</li> <li>3. Disposición favorable a la participación en tareas motrices diversas y reconocimiento de los diferentes niveles de habilidad motriz.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>7. Explorar las tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas para el desarrollo de su práctica psicomotriz.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es que el alumnado descubra las posibilidades de uso de las Tecnologías de la información y comunicación (aplicaciones) en el aula ordinaria o aula TIC para el desarrollo de la motricidad fina.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CD</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>37.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas, tanto durante la práctica motriz como en otros contextos.</li> <li>2. Uso de aplicaciones para el desarrollo de la motricidad fina.</li> </ol>		



<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>8. Practicar juegos motores infantiles y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico y social.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado participa con naturalidad en las diferentes prácticas lúdicas y expresivas de Canarias (juegos motores infantiles y bailes populares y tradicionales), reconociéndolas como portadoras de valores tales como la tolerancia, la solidaridad, el trabajo en equipo, la necesidad de respetar normas y reglas, la creatividad, el placer de satisfacer necesidades propias, etc., que son propios de la sociedad en la que se inserta.</p>		<b>COMPETENCIAS: CEC, CSC</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>9, 10, 28, 29.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Práctica de juegos infantiles populares y tradicionales de Canarias.</li> <li>2. Adecuación del movimiento a la ejecución de bailes tradicionales de Canarias.</li> <li>3. Reconocimiento de los valores de la práctica de juegos y bailes populares y tradicionales</li> <li>4. Reconocimiento y aceptación de las normas, reglas y roles en el juego motor popular y tradicional.</li> </ol>		

## Curso 2.º

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>1. Utilizar las habilidades motrices básicas en distintas situaciones motrices (lúdicas y expresivas) para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es constatar que el alumnado es capaz de emplear las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) en situaciones motrices sencillas (juegos, actividades físicas y expresivas), en entornos habituales y no habituales (como es el medio natural), utilizando los segmentos corporales para tomar conciencia de su lateralidad, mejorar su coordinación y desarrollar sus capacidades perceptivo- motrices, creando la base para acrecentar conductas motrices.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: AA</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 12.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas.</li> <li>2. Aplicación de las habilidades motrices básicas a distintas situaciones lúdicas y expresivas.</li> <li>3. Adaptación de su ejecución motriz.</li> <li>4. Participación en juegos motores simbólicos.</li> <li>5. Realización de actividades físicas en el medio natural.</li> <li>6. Experimentación y reconocimiento de su lateralidad corporal y con respecto a los objetos del entorno.</li> <li>7. Desarrollo de la coordinación dinámica general y segmentaria.</li> <li>8. Experimentación de situaciones de equilibrio y desequilibrio.</li> <li>9. Desarrollo de su estructuración espacial y temporal.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>2. Resolver retos de situaciones motrices colectivas demostrando intencionalidad estratégica.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de elegir ante un problema motor la solución más adecuada para cumplir con el objetivo planteado, lográndolo a través de situaciones motrices de componente lúdico (juegos motores simbólicos y de reglas), mostrando actitudes de ayuda, colaboración y cooperación con los distintos miembros de su grupo y respetando los acuerdos y normas establecidos en el grupo para adoptar conductas favorecedoras de la relación con las demás personas de forma asertiva e inclusiva.</p>		<b>COMPETENCIAS: CSC, AA</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>11, 32.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ayuda, colaboración y cooperación en la resolución del reto motor.</li> <li>2. Respeto de las normas de los juegos.</li> <li>3. Asunción de distintos roles establecidos.</li> <li>4. Utilización de estrategias para la resolución de problemas motores.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>3. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas, de forma espontánea y creativa.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar la capacidad del alumnado para explorar el cuerpo y el movimiento como fuentes de expresión de sus sentimientos, emociones, ideas, vivencias, reproducciones de personajes, actos, etc., que se desarrollan en las situaciones motrices, valorando en ello su espontaneidad y creatividad en la transmisión y comprensión de estas. También se comprobará si domina la incorporación del ritmo y el gesto como elementos de expresión y comunicación en las manifestaciones rítmicas y expresivas de otras culturas (bailes, danzas...), de manera individual y colectiva. Asimismo se verificará si el alumnado es capaz de seguir coreografías individuales o colectivas sencillas, utilizando los recursos expresivos del cuerpo.</p>		<b>COMPETENCIAS: CEC</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>7, 8, 9, 10.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Descubrimiento, exploración y disfrute de las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento.</li> <li>2. Utilización de gestos y movimientos corporales diferentes para la expresión. Las calidades del movimiento: lento, rápido, pesado, ligero.</li> <li>3. Representación de emociones y sentimientos a través del cuerpo, del gesto y del movimiento.</li> <li>4. Representación de personajes, objetos y situaciones motrices diversas.</li> <li>5. Respeto de las distintas formas de expresión a través del cuerpo.</li> <li>6. Seguimiento y utilización del ritmo en coreografías.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>4. Aplicar el vocabulario propio del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado es capaz de identificar, comprender y comunicarse utilizando el vocabulario adecuado en el transcurso de la práctica de juegos motores y actividades artístico-expresivas (bailes, danzas, ritmo...).</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CL</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>15, 16, 30, 39.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <p>1. Identificación y reconocimiento de las habilidades motrices básicas, las nociones topológicas básicas, la higiene corporal, la higiene postural, la respiración, el tono muscular, la relajación, los bailes y danzas de distintas culturas, los juegos infantiles populares y tradicionales.</p>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>5. Aplicar en la práctica de la actividad física los principios básicos para el cuidado del cuerpo relacionados con la salud y el bienestar.</b></p> <p>Este criterio trata de comprobar si el alumnado es capaz de reconocer, explicar y aplicar en la actividad física desarrollada en entornos habituales y no habituales, los hábitos preventivos relacionados con la seguridad, la hidratación, la postura, la higiene corporal y la recuperación de la fatiga por sus efectos beneficiosos para la salud y el bienestar.</p>		<b>COMPETENCIAS: CL, CMCT</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>17, 18, 19, 20, 21, 34, 36, 43.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal, alimentarios y posturales relacionados con la actividad física y la salud.</li> <li>2. Identificación de los efectos positivos de la actividad física como medio de bienestar personal.</li> <li>3. Respeto a las normas básicas de seguridad y prevención de accidentes en el uso de materiales y espacios durante la práctica de actividades físicas.</li> <li>4. Cuidado del entorno.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>6. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, dosificando el tono, el ritmo cardíaco y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar la adecuación del tono muscular, del ritmo cardíaco y de la respiración al uso de las capacidades coordinativas en las actividades físico-motrices, mostrando regulación respecto a las características de la situación motriz y a las habilidades motrices.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: AA</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>23, 24.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interiorización y control sobre la tensión, la relajación global y la respiración (nasal, bucal, torácica).</li> <li>2. Disposición favorable a participar en tareas motrices diversas, y reconocimiento de los diferentes niveles de habilidad motriz.</li> <li>3. Control sobre las principales posturas corporales (sentado, de pie, acostado, cuadrupedia...) con el tono adecuado para su control para su dominio.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>7. Explorar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas para el desarrollo de su práctica psicomotriz.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es que el alumnado descubra las posibilidades de uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (aplicaciones) en el aula ordinaria o aula TIC para el desarrollo de la motricidad fina.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CD</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>37.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas, tanto durante la práctica motriz como en otros contextos.</li> <li>2. Uso de aplicaciones para el desarrollo de la motricidad fina.</li> </ol>		



<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>8. Practicar juegos motores infantiles y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico y social.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado conoce las diferentes prácticas lúdicas y expresivas de Canarias (juegos motores infantiles y bailes populares y tradicionales) y participa con naturalidad en ellas, reconociéndolas como portadoras de valores tales como la tolerancia, la solidaridad, el trabajo en equipo, la necesidad de respetar normas y reglas, la creatividad, el placer de satisfacer necesidades propias, etc., que son propios de la sociedad a la que pertenece. También se constatará si el alumnado los reconoce en la práctica como una forma de ocupar su tiempo de ocio.</p>		<b>COMPETENCIAS: CEC, CSC</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>9, 10, 28, 29.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimiento y práctica de juegos infantiles populares y tradicionales de Canarias.</li> <li>2. Adecuación del movimiento a la ejecución de bailes tradicionales de Canarias.</li> <li>3. Reconocimiento de los valores inherentes a la práctica de juegos y bailes populares y tradicionales</li> <li>4. Reconocimiento y aceptación de las normas, reglas y roles en el juego motor popular y tradicional.</li> <li>5. Valoración del juego motor y del baile tradicional como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.</li> </ol>		

### Curso 3.º

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>1. Adaptar las distintas habilidades motrices básicas y genéricas en situaciones motrices para el desarrollo de la coordinación y del equilibrio.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es comprobar que el alumnado es capaz de adaptar las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) y genéricas (golpeos, conducciones, transportes, botes...) a situaciones motrices de baja complejidad (juegos, actividades físicas y expresivas) en entornos habituales y no habituales (como es el medio natural), ajustando la ejecución a sus limitaciones y posibilidades y manteniendo su equilibrio postural.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: AA</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 12, 27, 35.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Combinación de las habilidades motrices básicas y genéricas en los juegos motores.</li> <li>2. Resolución de problemas motores con control motor y variabilidad en las respuestas.</li> <li>3. Aplicación de las habilidades motrices básicas y genéricas en entornos habituales y en el medio natural.</li> <li>4. Participación en diversas tareas motrices, con aceptación de los diferentes niveles individuales de habilidad motriz.</li> <li>5. Desarrollo de la coordinación dinámica general y segmentaria.</li> <li>6. Equilibrio estático y dinámico en la ejecución de las habilidades motrices básicas y genéricas.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>2. Resolver retos de situaciones motrices colectivas, demostrando intencionalidad estratégica.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de elegir estrategias grupales para la resolución de la práctica motriz, optando por la solución más adecuada para cumplir con el objetivo planteado, en un contexto de situaciones motrices de componente lúdico y deportivo (juegos motores de reglas y deportivos modificados), mostrando actitudes de ayuda, colaboración y cooperación con los distintos miembros de su grupo, respetando los acuerdos y normas establecidos para adoptar conductas favorecedoras de la relación con las demás personas de forma asertiva e inclusiva.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CL, CSC, AA</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>11, 32, 44.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Búsqueda y aplicación de las estrategias básicas del juego motor (juegos de reglas y deportivos modificados).</li> <li>2. Resolución de retos motores con actitud de ayuda, colaboración y cooperación.</li> <li>3. Elaboración, aceptación y cumplimiento de las normas en el desarrollo de las tareas y actividades.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>3. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento para comunicar sensaciones, emociones e ideas de forma espontánea y creativa, así como para seguir estructuras rítmicas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende valorar la capacidad del alumnado para comunicar de forma creativa y comprensible sus sentimientos, emociones, ideas, vivencias, personajes o actos etc., a partir de su motricidad, siendo capaz de transmitir los elementos expresivos con estilo propio. Se verificará asimismo si el alumnado reconoce y practica distintas manifestaciones rítmicas y expresivas de otras culturas (bailes, danzas...) siguiendo coreografías sencillas.</p>		<b>COMPETENCIAS: CEC</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>7, 8, 11, 12.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uso y disfrute del cuerpo, del gesto y del movimiento como instrumentos de expresión y comunicación corporal.</li> <li>2. Utilización variada de gestos y movimientos corporales para expresar estados (cansancio-pesado, alegre-ligero...).</li> <li>3. Representación de personajes reales y ficticios y sus contextos dramáticos.</li> <li>4. Respeto de las distintas formas de expresión mediante el cuerpo.</li> <li>5. Seguimiento y utilización del ritmo en sus manifestaciones expresivas.</li> <li>6. Adecuación del movimiento a estructuras espacio-temporales (adelante-atrás, derecha-izquierda, arriba-abajo, agrupamiento-separación) y ejecución de coreografías y danzas sencillas.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>4. Aplicar los conocimientos propios de la Educación Física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado es capaz de identificar, comprender y emplear el vocabulario adecuado, tanto de Educación Física como de otras áreas del currículo, para comunicarse en el transcurso de la práctica de juegos motores y actividades artístico-expresivas (habilidades, bailes, danzas, ritmo...).</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CL</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>13,14, 15, 16, 28, 30, 39.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <p>1. Identificación y reconocimiento de las habilidades motrices básicas, las nociones topológicas básicas, la higiene corporal, la higiene postural, la respiración, el tono muscular, la relajación, los bailes y danzas de distintas culturas, los juegos infantiles populares y tradicionales.</p>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>5. Aplicar hábitos preventivos en la práctica de la actividad física para la mejora de la salud y del bienestar.</b></p> <p>Este criterio trata de comprobar si el alumnado es capaz de aplicar, en la actividad física desarrollada en entornos habituales y no habituales, los hábitos preventivos relacionados con la seguridad, la hidratación, la postura, la higiene corporal y la recuperación de la fatiga por sus efectos beneficiosos para la salud y el bienestar.</p>		<b>COMPETENCIAS: CL, CMCT</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>17, 18, 19, 20, 21, 33, 34, 36, 42, 43.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplicación de los hábitos preventivos de higiene corporal, posturales y alimentarios relacionados con la actividad física saludable.</li> <li>2. Actitud favorable hacia la actividad física con relación a la salud y al bienestar corporal.</li> <li>3. Aplicación de hábitos en el uso correcto de materiales y espacios para la prevención de accidentes en la actividad física.</li> <li>4. Esfuerzo personal para la mejora de sus posibilidades y la superación de sus limitaciones.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>6. Adaptar sus elementos orgánico-funcionales a las situaciones físico-motrices, regulando el tono, ritmo cardíaco y respiración a la intensidad del esfuerzo para mejorar sus posibilidades motrices.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de adecuar el tono muscular, el ritmo cardíaco, la respiración y la relajación en las distintas actividades físico-motrices, demostrando a través de su autorregulación una mejora global de sus posibilidades motrices con respecto a su nivel inicial.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: AA, SIEE</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>23, 24, 40.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Descubrimiento y control de los elementos orgánico-funcionales relacionados con el movimiento: respiración (inspiración-espирación), tono (tensión y laxitud muscular), relajación (global y segmentaria).</li> <li>2. Interés por la mejora de la propia competencia motriz.</li> <li>3. Aceptación del esfuerzo personal para la mejora de sus posibilidades y la superación de sus limitaciones en la realización de juegos y tareas motrices.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>7. Explorar y aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la búsqueda y extracción de información, como para la resolución de problemas motores.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es evaluar si el alumnado percibe las posibilidades del uso de las Tecnologías de la información y comunicación (aplicaciones), tanto en la práctica como en otros contextos (aula ordinaria, aula TIC, medio natural,...), localizando y extrayendo la información necesaria para utilizarla en la resolución de problemas motores propuestos en la práctica motriz.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CL, CD</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>37, 38.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas durante la práctica motriz y en otros contextos.</li> <li>2. Búsqueda y extracción de información relacionada con el área.</li> <li>3. Resolución de problemas motores a través de información extraída con ayuda de las TIC.</li> </ol>		



<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>8. Practicar juegos motores infantiles y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico y social.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado participa con naturalidad en las diferentes prácticas lúdicas y expresivas de Canarias (juegos motores infantiles y bailes populares y tradicionales), reconociéndolas como portadoras de valores tales como la tolerancia, la solidaridad, el trabajo en equipo, la necesidad de respetar normas y reglas, la creatividad, el placer de satisfacer necesidades propias, etc., que son propios de la sociedad en la que se inserta.</p>		<b>COMPETENCIAS: CL, CEC, CSC</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>9, 10, 28.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Práctica de juegos infantiles populares y tradicionales de Canarias.</li> <li>2. Adecuación del movimiento a la ejecución de bailes tradicionales de Canarias.</li> <li>3. Reconocimiento de los valores inherentes a la práctica de juegos y bailes populares y tradicionales</li> <li>4. Reconocimiento y aceptación de las normas, reglas y roles en el juego motor popular y tradicional.</li> </ol>		

### Curso 4.º

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>1. Adaptar las distintas habilidades motrices básicas y genéricas necesarias a la resolución de problemas motores para el desarrollo de la coordinación y del equilibrio.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es verificar que el alumnado es capaz de adaptar las diferentes habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) y genéricas (golpeos, conducciones, transportes, botes...) para resolver situaciones motrices (juegos, actividades físicas y expresivas) y problemas motores sencillos, en entornos habituales y no habituales (como es el medio natural), adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz, y manteniendo el equilibrio postural.</p>		<b>COMPETENCIAS: AA</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 12, 27, 35, 41.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Combinación de habilidades motrices básicas y genéricas en juegos motores y actividades físicas.</li> <li>2. Aplicación de las habilidades motrices básicas y genéricas en entornos habituales y en el medio natural.</li> <li>3. Resolución de problemas motores con exigencia de control motor y variabilidad en las respuestas.</li> <li>4. Realización de actividades físicas, deportivas y lúdicas y recreativas en el medio natural, y respeto por su conservación.</li> <li>5. Interés por la mejora de la propia competencia motriz.</li> <li>6. Participación en diversas tareas motrices, con aceptación de los diferentes niveles individuales de habilidad motriz.</li> <li>7. Mejora de la coordinación dinámica general y segmentaria.</li> <li>8. Desarrollo del equilibrio estático y dinámico en la ejecución de las habilidades motrices básicas y genéricas.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>2. Resolver retos de situaciones motrices demostrando intencionalidad estratégica.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de elegir estrategias individuales y grupales para la resolución de la práctica motriz, optando por la estrategia adecuada para cumplir con el objetivo planteado, en un contexto de situaciones motrices de componente lúdico y deportivo con una lógica interna más compleja. Además, se constatará si muestra actitudes de ayuda, colaboración y cooperación con los distintos miembros de su grupo, respetando los acuerdos y normas establecidos en ellos para adoptar conductas favorecedoras de la relación con las demás personas de forma asertiva e inclusiva.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CL, SIEE, CSC, AA</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>11, 32, 41, 44.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Búsqueda y aplicación de las estrategias básicas del juego motor (juegos deportivos modificados) relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.</li> <li>2. Resolución de retos motores y demostración de actitudes de ayuda, colaboración y cooperación.</li> <li>3. Elaboración, aceptación y cumplimiento de las normas en el desarrollo de las tareas motrices y actividades.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>3. Aplicar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para comunicar sensaciones, emociones e ideas de forma espontánea, creativa y estética, así como para seguir y crear estructuras rítmicas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende valorar la capacidad del alumnado para comunicar de forma creativa, comprensible y estética sus sentimientos, emociones, vivencias, ideas, personajes o actos etc., a partir de su motricidad, siendo capaces de transmitirlos con estilo propio. Se verificará también si el alumnado diferencia entre las distintas manifestaciones rítmicas y expresivas de otras culturas (bailes, danzas...) y las practica de manera individual y colectiva siguiendo sencillas coreografías individuales y colectivas.</p>		<b>COMPETENCIAS: AA, CEC</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>7, 8, 9, 10.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uso y disfrute del cuerpo, del gesto y del movimiento como instrumentos de expresión y comunicación corporal.</li> <li>2. Participación en situaciones necesitadas de comunicación corporal, y valoración de las diferentes propuestas expresivas.</li> <li>3. Aplicación del gesto y del movimiento corporal en dramatizaciones.</li> <li>4. Adecuación del movimiento a estructuras espacio-temporales y ejecución de coreografías y danzas sencillas.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>4. Utilizar en las actividades físico-motrices los conocimientos propios de la Educación Física y los introducidos por otras áreas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado comprende la explicación de los aprendizajes que sustentan la práctica de la diversidad de situaciones motrices (actividades físicas, deportivas, bailes, danzas, ritmo), relacionándolos con los desarrollados en otras áreas (como el aparato locomotor, las funciones vitales...).</p>		<b>COMPETENCIAS: CL, CMCT</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>13, 14,15, 16, 28, 30, 31, 39.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <p>1. Identificación y reconocimiento de las habilidades motrices básicas, las nociones topológicas básicas, la higiene corporal, la higiene postural, la respiración, el tono muscular, la relajación, la cooperación, los bailes y danzas de distintas culturas, los juegos infantiles populares y tradicionales.</p>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>5. Realizar la actividad física incorporando los hábitos preventivos y relacionar sus efectos sobre la salud y el bienestar.</b></p> <p>Este criterio trata de comprobar si el alumnado es capaz de incorporar los hábitos preventivos relacionados con la seguridad, la hidratación, la postura, la higiene corporal y la recuperación de la fatiga por sus efectos beneficiosos para la actividad física, la salud y el bienestar.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CSC, CMCT, SIEE</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>17, 18, 19, 20, 21, 26, 33, 34, 35, 36, 42, 43.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplicación de los hábitos preventivos de higiene corporal, posturales y alimentarios relacionados con la actividad física saludable.</li> <li>2. Actitud favorable hacia la actividad física con relación a la salud y al bienestar corporal</li> <li>3. Aplicación de hábitos en el uso correcto de materiales y espacios para la prevención de accidentes en la actividad física.</li> <li>4. Esfuerzo personal para la mejora de sus posibilidades y la superación de sus limitaciones.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>6. Ajustar sus elementos orgánico-funcionales a las exigencias de situaciones físico-motrices de diversa complejidad para regular su esfuerzo en las tareas motrices y mejorar sus posibilidades motrices.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de controlar el tono muscular, el ritmo cardíaco, la respiración y la relajación en las distintas situaciones motrices a las que se enfrenta, afianzando su control postural y posibilidades motrices y demostrando que a través de la autorregulación del esfuerzo mejora con respecto al nivel inicial.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: AA</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>22, 23, 24, 25, 40.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adaptación de los elementos orgánico-funcionales relacionados con el movimiento: respiración (inspiración-espирación), tono (tensión y laxitud muscular), relajación (global y segmentaria).</li> <li>2. Conciencia postural respecto a ejes, planos y disposición de segmentos.</li> <li>3. Interés por la mejora de la propia competencia motriz.</li> <li>4. Aceptación del esfuerzo personal para la mejora de sus posibilidades y la superación de sus limitaciones en la realización de juegos y tareas motrices.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>7. Utilizar las Tecnologías de la información y comunicación partiendo de las situaciones motrices practicadas, tanto para la búsqueda y extracción de información como para la resolución de problemas motores.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es que el alumnado utilice las Tecnologías de la información y comunicación (aplicaciones), tanto en la práctica como en otros contextos (aula ordinaria, aula TIC, medio natural,...), para localizar y extraer información útil para resolver problemas motores propuestos en la práctica motriz.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CL, CD</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>37, 38.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas durante la práctica motriz y en otros contextos.</li> <li>2. Búsqueda, extracción y selección de la información necesaria para la práctica motriz.</li> <li>3. Resolución de problemas motores a través de la información extraída con ayuda de las TIC.</li> </ol>		



<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>8. Practicar juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico, social y cultural.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado conoce y participa con naturalidad en las diferentes prácticas lúdicas y expresivas de Canarias (juegos motores infantiles y bailes populares y tradicionales), reconociéndolas como portadoras de valores tales como la tolerancia, la solidaridad, el trabajo en equipo, la necesidad de respetar normas y reglas, la creatividad, el placer de satisfacer necesidades propias, etc., que son propios de la cultura en la que se inserta. También se constatará si el alumnado los reconoce en la práctica como un referente del acervo cultural canario, como una forma de ocupar y organizar su tiempo de ocio, además de mostrar una postura crítica y reflexiva ante ellos.</p>		<b>COMPETENCIAS: CEC, CL, CSC</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>9, 10, 28, 29.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimiento y práctica de juegos infantiles populares y tradicionales de Canarias.</li> <li>2. Adecuación del movimiento a la ejecución de bailes tradicionales de Canarias.</li> <li>3. Reconocimiento de los valores inherentes a la práctica de juegos y bailes populares y tradicionales.</li> <li>4. Reconocimiento y aceptación de las normas, reglas y roles en el juego motor popular y tradicional.</li> <li>5. Valoración del juego motor y del baile tradicional como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.</li> </ol>		

### Curso 5.º

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>1. Aplicar las habilidades motrices básicas y genéricas a la resolución de problemas motores con condicionantes espacio-temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es verificar si el alumnado es capaz de ejecutar las diferentes habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) y genéricas (golpeos, conducciones, transportes, botes...) para resolver las exigencias de situaciones motrices (juegos, actividades físicas, deportivas y expresivas) con parámetros espacio-temporales (velocidad, cadencia, limitaciones de espacio y tiempo, ampliación de espacio y tiempo,...) o con distintos estímulos (visuales, kinestésicos y auditivos) en entornos habituales y no habituales (como es el medio natural), ajustando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz, y manteniendo un correcto equilibrio postural.</p>		<b>COMPETENCIAS: AA</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 12, 27, 35, 41.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilización de las habilidades motrices genéricas y específicas en distintas situaciones motrices.</li> <li>2. Adecuación de la toma de decisiones a las distintas situaciones motrices.</li> <li>3. Resolución de problemas motores con dominio y control corporal desde un planteamiento previo a la acción.</li> <li>4. Realización de actividades físicas en el medio natural y respeto por su conservación.</li> <li>5. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.</li> <li>6. Control del equilibrio en situaciones motrices complejas, con y sin objetos.</li> <li>7. Mejora de la estructuración espacio-temporal en relación con el cuerpo y su aplicación a situaciones motrices complejas.</li> <li>8. Toma de conciencia, práctica y regulación (control) de la coordinación dinámica general y segmentaria con relación al cuerpo y a los objetos.</li> </ol>		

<b>Criterio de evaluación</b>  <b>2. Resolver retos de situaciones motrices demostrando intencionalidad estratégica.</b>  Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de elegir estrategias individuales y grupales para la resolución de la práctica motriz, optando por la estrategia más adecuada para cumplir con el objetivo planteado en contextos de situaciones motrices de componente lúdico y deportivo. También se comprobará si muestra actitudes de ayuda, colaboración y cooperación con los distintos miembros de su grupo, respetando los acuerdos y normas establecidas para adoptar conductas favorecedoras de la relación con las demás personas de forma asertiva e inclusiva.		<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>  <b>COMPETENCIAS: SIEE, CSC, AA</b>
<b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b>  11, 32, 39, 41, 42, 44.	<b>Contenidos</b>  1. Uso de las estrategias básicas de juego motor en juegos deportivos modificados individuales, de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición.  2. Resolución de retos motores con actitudes de ayuda, colaboración y cooperación.  3. Elaboración, aceptación y cumplimiento de las normas en el desarrollo de las tareas motrices.	

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>3. Ejecutar las diferentes formas de expresión corporal de forma espontánea, creativa y estética, identificando el ritmo, el gesto y el movimiento como instrumento de expresión y comunicación, reconociendo su aplicación a diferentes manifestaciones culturales, rítmicas y expresivas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende valorar la capacidad del alumnado para comunicar de forma comprensible y creativa sus sentimientos, emociones, ideas, vivencias, personajes o actos, etc., a partir de su motricidad, siendo capaz de transmitirlos con cierta aptitud estética. Se verificará si el alumnado diferencia entre las diferentes manifestaciones rítmicas de otras culturas (bailes, danzas...) con cierto grado de complejidad y las practica de manera individual y colectiva, participando en la creación de coreografías individuales y colectivas a partir de estímulos musicales o verbales establecidos.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: AA, CEC</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>7, 8, 9, 10.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mímica, danza y dramatización como medios de expresión de la motricidad.</li> <li>2. Representación, individual y en grupo de situaciones reales y ficticias con utilización del lenguaje corporal y de la improvisación, con y sin objetos.</li> <li>3. Elaboración y ejecución de coreografías a partir de propuestas rítmicas y musicales.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>4. Utilizar en las actividades físico-motrices el vocabulario propio de la Educación Física y los introducidos por otras áreas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado comprende y utiliza correctamente el vocabulario propio del área de Educación Física en la práctica de la diversidad de situaciones motrices (actividades físicas, deportivas, bailes, danzas, ritmo), incorporando los desarrollados en otras áreas (como el aparato locomotor, las funciones vitales...).</p>		<b>COMPETENCIAS: CL, CMCT</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>13, 14, 15, 16, 28, 30, 31, 39.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <p>1. Identificación y reconocimiento de las habilidades motrices básicas, las capacidades físicas básicas, las nociones tipológicas básicas, la higiene corporal, la higiene postural, la respiración, el tono muscular, la relajación, la frecuencia cardíaca, la cooperación, los bailes y danzas de distintas culturas, los juegos infantiles populares y tradicionales y los deportes colectivos e individuales.</p>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>5. Realizar la actividad física incorporando hábitos preventivos relacionando sus efectos sobre la salud y el bienestar y valorando críticamente los mensajes que se aparten de una imagen corporal sana.</b></p> <p>Este criterio trata de comprobar si el alumnado es capaz de reconocer los efectos beneficiosos de la actividad física para la salud desde su práctica, desarrollada en entornos habituales o no habituales, mostrando interés por incorporar medidas de seguridad y hábitos preventivos como el calentamiento, la hidratación, la higiene postural y corporal y la recuperación de la fatiga. Se constatará también que el alumnado describe, una vez informado con diferentes recursos bibliográficos y digitales, los perjuicios del sedentarismo. Finalmente, el criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de identificar y evaluar los mensajes referidos al cuerpo distorsionantes de una imagen corporal sana presentes en su entorno habitual, y especialmente en los medios de comunicación.</p>		<b>COMPETENCIAS: CL, CSC, CMCT</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>17, 18, 19, 20, 21, 26, 33, 34, 36, 42, 43.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Autonomía en los hábitos preventivos relacionados con la actividad física.</li> <li>2. Efectos beneficiosos de la actividad física en la salud e identificación de las prácticas poco saludables.</li> <li>3. Prevención de accidentes en la práctica de actividades físicas y autonomía en el uso correcto de materiales y espacios.</li> <li>4. Reconocimiento del bienestar colectivo en la práctica de las actividades físicas.</li> <li>5. Valoración crítica de mensajes contrarios a una imagen corporal sana.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>6. Regular y dosificar su esfuerzo a las exigencias de las situaciones físico-motrices, adaptando sus elementos orgánico-funcionales y mejorando sus capacidades físicas básicas, coordinativas y sus posibilidades motrices.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de identificar y adaptar distintos parámetros de valoración de su esfuerzo (frecuencia cardíaca y respiratoria) en situaciones físico-motrices de distintas intensidades o con distinta duración, regulando su nivel competencial a partir de los resultados en los juegos motores con intervención de las capacidades físicas y coordinativas. También se comprobará si muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas y actitudes de autosuperación y perseverancia para la consecución de sus propios logros.</p>		<b>COMPETENCIAS: AA, SIEE</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>22, 23, 24, 25, 40.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ajuste de las capacidades físicas básicas a la mejora de la ejecución motriz.</li> <li>2. Autoexigencia en la mejora de la competencia motriz.</li> <li>3. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.</li> <li>4. Adaptación de los elementos orgánico-funcionales relacionados con el movimiento: respiración (inspiración-espирación), tono (tensión y laxitud muscular), relajación (global y segmentaria).</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es constatar que el alumnado utiliza las Tecnologías de la información y comunicación (aplicaciones), tanto en la práctica como en otros contextos (aula ordinaria, aula TIC, medio natural,...), localizando, extrayendo, transformando y compartiendo la información, teniendo como referente la práctica motriz y las pautas dadas de presentación, coherencia, cohesión y adecuación.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CD, AA, CL</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>37, 38.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas durante la práctica motriz y en otros contextos.</li> <li>2. Búsqueda, extracción, transformación y elaboración de información del área.</li> <li>3. Uso de aplicaciones para la interacción grupal con la información obtenida.</li> <li>4. Resolución de problemas motores con prioridad para la información obtenida o elaborada a través de las TIC.</li> </ol>		



<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>8. Practicar juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico, social y cultural.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado conoce las diferentes prácticas lúdicas y expresivas de Canarias (juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales) y participa con naturalidad en ellas, reconociéndolas como portadoras de valores como la tolerancia, la solidaridad, el trabajo en equipo, el respeto de normas y reglas, la creatividad, el placer de satisfacer necesidades propias, etc., que son propios de la cultura en la que se inserta. También se constatará si el alumnado los reconoce en la práctica como un referente del acervo cultural canario, como una forma de ocupar y organizar su tiempo de ocio, además de mostrar una postura crítica y reflexiva ante ellos.</p>		<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>  <b>COMPETENCIAS: CEC, AA, CSC</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>9, 10, 28, 29.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimiento y práctica de juegos infantiles y deportes populares y tradicionales de Canarias.</li> <li>2. Adecuación del movimiento a la ejecución de bailes tradicionales de Canarias.</li> <li>3. Reconocimiento de los valores inherentes a la práctica de juegos y bailes populares y tradicionales.</li> <li>4. Reconocimiento y aceptación de las normas, reglas y roles en el juego motor y en los deportes populares y tradicionales.</li> <li>5. Valoración del juego motor y el baile tradicional como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.</li> </ol>	

## Curso 6.º

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>1. Aplicar las distintas habilidades motrices básicas y genéricas a la resolución de problemas motores con condicionantes espacio-temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es comprobar que el alumnado es capaz de ejecutar las diferentes habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) y genéricas (golpeos, conducciones, transportes, botes...) para resolver las exigencias de situaciones motrices (juegos, actividades físicas, deportivas y expresivas) en entornos habituales y no habituales (como es el medio natural), ajustando su realización a sus posibilidades, a los parámetros espacio-temporales (velocidad, cadencia, limitaciones de espacio y tiempo, ampliación de espacio y tiempo,...) y los distintos estímulos (visuales, sensoriales y auditivos) que se le presenten manteniendo un correcto equilibrio postural.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: AA</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 12, 27, 35, 41.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilización de las habilidades motrices básicas y genéricas en distintas situaciones motrices.</li> <li>2. Adecuación del movimiento a la toma de decisiones en las distintas situaciones motrices.</li> <li>3. Resolución de problemas motores con dominio y control corporal desde un planteamiento previo a la acción.</li> <li>4. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.</li> <li>5. Control del equilibrio en situaciones motrices complejas, con y sin objetos.</li> <li>6. Realización de actividades físicas en el medio natural, con respeto por su conservación.</li> <li>7. Mejora de la estructuración espacio-temporal en relación con el cuerpo y su aplicación a situaciones motrices complejas.</li> <li>8. Toma de conciencia, práctica y regulación de la coordinación dinámica general y segmentaria con relación al cuerpo y a los objetos.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>2. Resolver retos de situaciones motrices colectivas, demostrando intencionalidad estratégica.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de elegir estrategias individuales y grupales para la resolución de la práctica motriz, optando por la estrategia más adecuada para cumplir con el objetivo planteado, en un contexto de situaciones motrices de componente lúdico y deportivo que requieran actitudes de ayuda, colaboración y cooperación, respetando los acuerdos, normas, reglas y roles favorecedores de la relación con las demás personas de forma asertiva e inclusiva.</p>		<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p> <p><b>COMPETENCIAS: CSC, AA</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>11, 32, 39, 41, 44.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uso de las estrategias básicas de juego motor en juegos deportivos modificados individuales, de cooperación, de oposición y de cooperación- oposición.</li> <li>2. Resolución de retos motores con actitudes de ayuda, colaboración y cooperación.</li> <li>3. Elaboración, aceptación y cumplimiento de las normas en el desarrollo de las tareas motrices.</li> </ol>	

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>3. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para comunicar sensaciones, opciones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas, introduciendo nuevas estructuras rítmicas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende valorar la capacidad del alumnado para comunicar de forma creativa y comprensible sus sentimientos, emociones, ideas, vivencias, personajes o actos, etc., a partir de su motricidad, siendo capaz de transmitirlos con cierta aptitud estética. Se verificará si el alumnado reconoce y practica distintas manifestaciones rítmicas de otras culturas (bailes, danzas...) de manera individual y colectiva, participando en la creación de coreografías individuales y colectivas, utilizando los recursos expresivos del cuerpo con estímulos musicales, plásticos o verbales elegidos por los participantes.</p>		<b>COMPETENCIAS: CEC, AA</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>7, 8, 9, 10.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mímica, danza y dramatización como medios de expresión de la motricidad.</li> <li>2. Representación, individual y en grupo, de situaciones reales y ficticias con utilización del lenguaje corporal y de la improvisación, con y sin objetos.</li> <li>3. Elaboración y ejecución de coreografías a partir de propuestas rítmicas y musicales.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>4. Integrar en las actividades físico-motrices los conocimientos propios de la Educación Física y los introducidos por otras áreas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado comprende la explicación de los conocimientos que sustentan la práctica de la diversidad de situaciones motrices (actividades físicas, deportivas, bailes, danzas, ritmo) incorporando los desarrollados en otras áreas (como el aparato locomotor, las funciones vitales...) y los describe con coherencia en el transcurso de la misma.</p>		<b>COMPETENCIAS: CC, CMCT</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>13, 14, 15, 16, 28, 30, 31, 39.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <p>1. Identificación y reconocimiento de las habilidades motrices básicas, las capacidades físicas básicas, las nociones topológicas básicas, la higiene corporal, la higiene postural, la respiración, el tono muscular, la relajación, la frecuencia cardíaca, aeróbico-anaeróbico, la cooperación, los bailes y danzas de distintas culturas, los juegos infantiles populares y tradicionales, deportes colectivos e individuales.</p>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>5. Realizar la actividad física, identificar y aplicar hábitos preventivos para la salud y el bienestar, manifestando una actitud contraria a los malos hábitos y valorando críticamente los mensajes que se aparten de una imagen corporal sana.</b></p> <p>Este criterio trata de comprobar si el alumnado es capaz de reconocer desde la práctica de la actividad física los efectos beneficiosos de la actividad física para la salud desarrollada en entornos habituales y no habituales, mostrando interés por incorporar medidas de seguridad y hábitos preventivos como el calentamiento, la alimentación (horarios de comidas, calidad y cantidad de los alimentos ingeridos, hidratación, etc.), higiene postural y corporal, y recuperación de la fatiga. Se constata también que el alumnado, una vez informado con diferentes recursos bibliográficos y digitales, es capaz de reconocer, reflexionar y compartir oralmente los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias, relacionándolo con la salud. Finalmente, el criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de valorar críticamente los mensajes referidos al cuerpo distorsionantes de una imagen corporal sana, presentes en su entorno habitual y especialmente en los medios de comunicación.</p>		<p><b>COMPETENCIAS: CL, CSC, CMCT</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>17, 18, 19, 20, 21, 26, 33, 34, 36, 42.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Autonomía en los hábitos preventivos relacionados con la actividad física.</li> <li>2. Efectos beneficiosos de la actividad física en la salud e identificación de las prácticas poco saludables.</li> <li>3. Prevención de accidentes en la práctica de actividades físicas y autonomía en el uso correcto de materiales y espacios.</li> <li>4. Lesiones y enfermedades deportivas más comunes. Primeros auxilios.</li> <li>5. Valoración crítica de mensajes contrarios a una imagen corporal sana.</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>6. Regular y dosificar eficazmente la intensidad o duración del esfuerzo en las situaciones físico-motrices de diversa complejidad, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas y sus posibilidades motrices.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de adaptar su esfuerzo (frecuencia cardíaca y respiratoria) a las situaciones físico-motrices de distintas intensidades y duraciones a las que se enfrenta, demostrando una mejoría en su nivel competencial en los juegos motores y tareas motrices, en los que intervengan directamente las capacidades físicas y coordinativas, mostrando actitudes de autosuperación y perseverancia para la consecución de sus propios logros y una mejora global con respecto a su nivel inicial de las capacidades físicas y sus posibilidades motrices.</p>		<b>COMPETENCIAS: AA, SIEE</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>22, 23, 24, 25, 40.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adecuación de las capacidades físicas básicas a la mejora de la ejecución motriz.</li> <li>2. Autoexigencia en la mejora de su competencia motriz.</li> <li>3. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.</li> <li>4. Adaptación del esfuerzo a la intensidad y duración de la actividad.</li> <li>5. Adaptación de los elementos orgánico-funcionales relacionados con el movimiento: respiración (inspiración-espирación), tono (tensión y laxitud muscular), relajación (global y segmentaria).</li> </ol>		

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>7. Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información, como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es que el alumnado utilice las Tecnologías de la información y comunicación (aplicaciones), tanto en la práctica como en otros contextos (aula ordinaria, aula TIC, medio natural,...), localizando, extrayendo, transformando, elaborando (con pautas de presentación, coherencia, cohesión y adecuación dadas) y compartiendo la información necesaria para resolver los problemas motores que se le presentan.</p>		<b>COMPETENCIAS: CD, AA, CL</b>	<b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>37, 38.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas durante la práctica motriz y en otros contextos.</li> <li>2. Búsqueda, extracción, transformación y elaboración de información del área.</li> <li>3. Uso de aplicaciones para compartir la información obtenida.</li> <li>4. Resolución de problemas motores con prioridad para la información obtenida o elaborada a través de las TIC.</li> </ol>		



<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>8. Practicar juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico, social y cultural.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado conoce las diferentes prácticas lúdicas y expresivas de Canarias (juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales) y participa con naturalidad en ellas, reconociéndolas como portadoras de valores como la tolerancia, la solidaridad, el trabajo en equipo, el respeto de normas y reglas, la creatividad, el placer de satisfacer necesidades propias, etc., que son propios de la cultura en la que se inserta. También se constatará si el alumnado los reconoce en la práctica como un referente del acervo cultural canario, como una forma de ocupar y organizar su tiempo de ocio, además de mostrar una postura crítica y reflexiva ante ellos.</p>		<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</b></p> <p><b>COMPETENCIAS: CL, CEC, AA, CSC</b></p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</b></p> <p>9, 10, 28, 29.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimiento y práctica de juegos infantiles y deportes populares y tradicionales de Canarias.</li> <li>2. Adecuación del movimiento a la ejecución de bailes tradicionales de Canarias.</li> <li>3. Reconocimiento de los valores inherentes a la práctica de juegos y bailes populares y tradicionales</li> <li>4. Reconocimiento y aceptación de las normas, reglas y roles en el juego motor y en los deportes populares y tradicionales.</li> <li>5. Valoración del juego motor y del baile tradicional como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.</li> </ol>	

## Estándares de aprendizaje evaluables

1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
2. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.
4. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.
5. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.
6. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.
7. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
8. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
9. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.
10. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.
11. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
12. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
13. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.
14. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.
15. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.
16. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.
17. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.

18. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).
19. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.
20. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.
21. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
22. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.
23. Identifica su frecuencia cardiaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.
24. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.
25. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.
26. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.
27. Toma conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.
28. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
29. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
30. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
31. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.
32. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
33. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
34. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.
35. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.
36. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.
37. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
38. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.
39. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
40. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.
41. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas

motores con espontaneidad, creatividad.

42. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.
43. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.
44. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.