

**Criterio de Evaluación 1:**

1. Experimentar las habilidades motrices básicas en distintas situaciones motrices (lúdicas y expresivas) para identificar sus posibilidades de movimiento.

EXPLICACIÓN DEL CRITERIO:

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.

CONTENIDOS:

1. Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas.
2. Aplicación de las habilidades motrices básicas a distintas situaciones lúdicas y expresivas.
3. Participación en juegos motores simbólicos.
4. Realización de actividades físicas en el medio natural.
5. Experimentación y reconocimiento de su lateralidad corporal y con respecto a los objetos del entorno.
6. Exploración y descubrimiento de la coordinación dinámica general y segmentaria.
7. Experimentación de situaciones de equilibrio y desequilibrio.
8. Desarrollo de su estructuración espacial y temporal.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES RELACIONADOS:

1, 2, 3, 4, 5, 12.

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.

12. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

COMPETENCIAS CLAVE:

AA

RÚBRICA:

SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Prueba sus habilidades motrices básicas, siguiendo pautas concretas , en las diferentes situaciones motrices sencillas desarrolladas en entornos habituales y no habituales, mostrando en algunas ocasiones coordinación y poca adecuación en su equilibrio.	Prueba sus habilidades motrices básicas, siguiendo pautas abiertas y priorizando el disfrute antes que la técnica de la ejecución en las diferentes situaciones motrices sencillas desarrolladas en entornos habituales y no habituales, mostrando coordinación fluida y adecuación en su equilibrio.	Prueba sus habilidades motrices básicas, con iniciativa propia y priorizando el disfrute antes que la técnica de la ejecución , en las diferentes situaciones motrices sencillas desarrolladas en entornos habituales y no habituales, mostrando coordinación fluida y adecuación en su equilibrio.

Criterio de Evaluación 2:

2. Resolver retos de situaciones motrices colectivas, demostrando intencionalidad estratégica.

EXPLICACIÓN DEL CRITERIO:

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.

CONTENIDOS:

1. Participación y disfrute en juegos motores simbólicos.
2. Resolución de retos motores, con demostración de actitudes de ayuda, colaboración y cooperación.
3. Reconocimiento, aceptación y elaboración de las normas, reglas y roles en el juego motor.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES RELACIONADOS:

11. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

COMPETENCIAS CLAVE:

APRENDER A APRENDER

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS



RÚBRICA:

SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Elige soluciones apropiadas siguiendo pautas ofrecidas por el profesorado y sus compañeros y compañeras para la resolución de la práctica motriz desarrollada en diferentes contextos, mostrando regularmente actitudes de ayuda, colaboración y cooperación con los demás miembros del grupo y respetando ocasionalmente los acuerdos y las normas establecidas.	Elige mediante pautas ofrecidas por sus compañeros y compañeras soluciones apropiadas para la resolución de la práctica motriz desarrollada en diferentes contextos, mostrando regularmente actitudes de ayuda, colaboración y cooperación con los demás miembros del grupo y respetando ocasionalmente los acuerdos y las normas establecidas.	Elige, siguiendo pautas abiertas , soluciones apropiadas para la resolución por sí mismo de la práctica motriz desarrollada en diferentes contextos, mostrando habitualmente actitudes de ayuda, colaboración y cooperación con los demás miembros del grupo y respetando frecuentemente los acuerdos y las normas establecidas.

Criterio de Evaluación 3:

3. Reconocer las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices para tratar de comunicarse con ellas.

EXPLICACIÓN DEL CRITERIO:

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.

CONTENIDOS:

1. Descubrimiento, exploración y disfrute de las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento.
2. Utilización de posturas corporales diferentes para la expresión.
3. Representación de emociones y sentimientos a través del cuerpo, del gesto y del movimiento.
4. Representación de personajes, objetos y situaciones motrices diversas.
5. Respeto de las distintas formas de expresión mediante el cuerpo.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES RELACIONADOS:

7, 8, 9, 10.

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.

**COMPETENCIAS CLAVE:**

SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

RÚBRICA:

SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Identifica cierta facilidad el cuerpo y el movimiento como fuentes de expresión para comunicar a través de su motricidad sentimientos, emociones, vivencias, ideas, personajes o actos, con estilo propio, por iniciativa de sus compañeros, esforzándose en ser creativo y con cierta facilidad a veces para comprender y valorar el producto final conseguido.	Identifica con facilidad el cuerpo y el movimiento como fuentes de expresión, comunicando a través de su motricidad sentimientos, emociones, vivencias, ideas, personajes o actos, con estilo propio, de manera espontánea en la mayoría de las producciones, con aportaciones creativas, comprendiendo y valorando en la mayoría de ejecuciones el producto final conseguido.	Identifica con facilidad el cuerpo y el movimiento como fuentes de expresión, comunicando a través de su motricidad sentimientos, emociones, vivencias, ideas, personajes o actos, con estilo propio, de manera espontánea, de forma creativa y comprensible en la ejecución, valorando reflexivamente el producto final conseguido.

Criterio de Evaluación 4:

4. Identificar y usar el vocabulario básico de Educación Física y otras áreas en las situaciones lúdico-motrices y artístico-expresivas.

EXPLICACIÓN DEL CRITERIO:

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.

CONTENIDOS:

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.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES RELACIONADOS:

13, 14, 15, 16, 30, 39.

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.

30. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

39. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y

limpieza y utilizando programas de presentación.

COMPETENCIAS CLAVE:

CL

RÚBRICA:

SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Emplea en bastantes ocasiones el vocabulario básico aprendido en Educación Física en las situaciones motrices lúdicas para comunicarse, cometiendo algunas incoherencias en el transcurso de la práctica.	Emplea de forma continua el vocabulario básico aprendido en Educación Física en las situaciones motrices lúdicas para comunicarse con coherencia en el transcurso de la práctica.	Emplea de forma continua y con precisión el vocabulario básico aprendido de Educación Física en las situaciones motrices lúdicas para comunicarse con coherencia en el transcurso de la práctica.

Criterio de Evaluación 5:

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.

EXPLICACIÓN DEL CRITERIO:

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.

CONTENIDOS:

1. Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal, alimentarios y posturales relacionados con la actividad física y la salud.
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.
3. Cuidado del entorno.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES RELACIONADOS:

17, 18, 19, 20, 21, 36, 43.

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.).

20. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.

21. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.

36. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

43. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.

COMPETENCIAS CLAVE:

CL, CSC, CMCT

RÚBRICA:

SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
<p>Aplica con regularidad —cometiendo algunas imprecisiones— en las actividades físicas desarrolladas en entornos habituales y no habituales y expresa oralmente con cierta corrección con orientaciones del profesorado o de los compañeros y compañeras los principios fundamentales aprendidos de cuidado del cuerpo, de higiene corporal, postura e hidratación, respetando en bastantes situaciones las normas básicas de seguridad y de cuidado del entorno.</p>	<p>Aplica frecuentemente en las actividades físicas desarrolladas en entornos habituales y no habituales y expresa oralmente con cierta corrección con ayuda eventual de los compañeros y compañeras los principios fundamentales aprendidos de cuidado del cuerpo, de higiene corporal, postura e hidratación, respetando con regularidad las normas básicas de seguridad y de cuidado del entorno.</p>	<p>Aplica siempre en las actividades físicas desarrolladas en entornos habituales y no habituales y expresa bien oralmente a partir de pautas abiertas los principios fundamentales aprendidos de cuidado del cuerpo, de higiene corporal, postura e hidratación, respetando en todo momento las normas básicas de seguridad y de cuidado del entorno.</p>

Criterio de Evaluación 6:

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.

EXPLICACIÓN DEL CRITERIO:

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.

CONTENIDOS:

1. Toma de conciencia del propio cuerpo en relación con la tensión, la relajación y la respiración.
2. Control sobre las principales posturas corporales (sentado, de pie, acostado, cuadrupedia...) con el tono adecuado para mantenerse en ellas.
3. Disposición favorable a la participación en tareas motrices diversas y reconocimiento de los diferentes niveles de habilidad motriz.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES RELACIONADOS:

23, 24

23. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

24. Identifica su frecuencia cardiaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

COMPETENCIAS CLAVE:

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

COMPETENCIA MATEMÁTICA

Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

RÚBRICA:

SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Adapta regularmente, siguiendo indicaciones cerradas , sus posibilidades motrices a la mayoría de las actividades lúdico-motrices planteadas, demostrando en algunas de sus actuaciones cierto grado de control y ajuste del tono muscular, de la respiración y de la relajación.	Adapta regularmente, siguiendo indicaciones abiertas , sus posibilidades motrices a las distintas actividades lúdico-motrices planteadas, demostrando en un buen número de sus actuaciones control y ajuste del tono muscular, de la respiración y de la relajación.	Adapta regularmente y de forma autónoma sus posibilidades motrices a las distintas actividades lúdico-motrices planteadas, demostrando en la mayoría de sus actuaciones control y ajuste del tono muscular, de la respiración y de la relajación.

Criterio de Evaluación 7:

7. Explorar las tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas para el desarrollo de su práctica psicomotriz.

EXPLICACIÓN DEL CRITERIO:

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.

CONTENIDOS:

- Utilización de diferentes aplicaciones informáticas, tanto durante la práctica motriz como en otros contextos.
- Uso de aplicaciones para el desarrollo de la motricidad fina.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES RELACIONADOS:

- 37.
37. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

COMPETENCIAS CLAVE:

CD

RÚBRICA:

SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
-----------------------	---------------	----------------------



Obtiene información solicitada de modo general acerca de las situaciones motrices con el uso de las TIC a partir de pautas cerradas ofrecidas por el profesorado , comunicándola oralmente con alguna dificultad y aplicándola en ocasiones y de forma inadecuada a la práctica motriz.	Obtiene la información solicitada y útil de las situaciones motrices con el uso de las TIC a partir de pautas cerradas ofrecidas por los compañeros y compañeras , comunicándola oralmente y aplicándola de forma adecuada a la práctica motriz.	Obtiene la información correcta solicitada y útil de las situaciones motrices con el uso de las TIC a partir de pautas cerradas para comunicarla oralmente y aplicarla de forma adecuada a la práctica motriz.
---	--	--

Criterio de Evaluación 8:

8. Practicar juegos motores infantiles y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico y social.

EXPLICACIÓN DEL CRITERIO:

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.

CONTENIDOS:

1. Práctica de juegos infantiles populares y tradicionales de Canarias.
2. Adecuación del movimiento a la ejecución de bailes tradicionales de Canarias.
3. Reconocimiento de los valores de la práctica de juegos y bailes populares y tradicionales
4. Reconocimiento y aceptación de las normas, reglas y roles en el juego motor popular y tradicional.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES RELACIONADOS:

9, 10, 28, 29.

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.

28. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.

29. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

COMPETENCIAS CLAVE:

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

RÚBRICA:



SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
<p>Participa en las diferentes prácticas lúdicas y expresivas de Canarias, reconociendo con ayuda del profesorado y ejercitando con frecuencia valores presentes en esos contenidos como tolerancia, solidaridad, trabajo en equipo, respeto a las normas y reglas, creatividad y satisfacción de las necesidades propias. Reconoce con ayuda de pautas cerradas estas prácticas motrices como forma de ocupar y organizar su tiempo de ocio.</p>	<p>Participa con naturalidad en las diferentes prácticas lúdicas y expresivas de Canarias, reconociendo cuando se le pide y ejercitando con regularidad valores presentes en esos contenidos como tolerancia, solidaridad, trabajo en equipo, respeto a normas y reglas, creatividad y satisfacción de las necesidades propias. Reconoce con ayuda de pautas abiertas estas prácticas motrices como forma de ocupar y organizar su tiempo de ocio.</p>	<p>Participa con interés y naturalidad en las diferentes prácticas lúdicas y expresivas de Canarias, reconociendo cuando se le pide y ejercitando en todo momento valores presentes en esos contenidos como tolerancia, solidaridad, trabajo en equipo, respeto a las normas y reglas, creatividad y satisfacción de las necesidades propias. Reconoce con ayuda de pautas abiertas estas prácticas motrices como forma de ocupar y organizar su tiempo de ocio.</p>