

Curso 2.º

<p>Criterio de evaluación</p> <p>1. Utilizar las habilidades motrices básicas en distintas situaciones motrices (lúdicas y expresivas) para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices.</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>		COMPETENCIAS: AA	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 12.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. Adaptación de su ejecución motriz. 4. Participación en juegos motores simbólicos. 5. Realización de actividades físicas en el medio natural. 6. Experimentación y reconocimiento de su lateralidad corporal y con respecto a los objetos del entorno. 7. Desarrollo de la coordinación dinámica general y segmentaria. 8. Experimentación de situaciones de equilibrio y desequilibrio. 9. Desarrollo de su estructuración espacial y temporal. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>2. Resolver retos de situaciones motrices colectivas demostrando intencionalidad estratégica.</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>		COMPETENCIAS: CSC, AA	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>11, 32.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ayuda, colaboración y cooperación en la resolución del reto motor. 2. Respeto de las normas de los juegos. 3. Asunción de distintos roles establecidos. 4. Utilización de estrategias para la resolución de problemas motores. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>3. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas, de forma espontánea y creativa.</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>		COMPETENCIAS: CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>7, 8, 9, 10.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descubrimiento, exploración y disfrute de las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento. 2. Utilización de gestos y movimientos corporales diferentes para la expresión. Las calidades del movimiento: lento, rápido, pesado, ligero. 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 a través del cuerpo. 6. Seguimiento y utilización del ritmo en coreografías. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>4. Aplicar el vocabulario propio del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.</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>COMPETENCIAS: CL</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>15, 16, 30, 39.</p>	<p>Contenidos</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>Criterio de evaluación</p> <p>5. Aplicar en la práctica de la actividad física los principios básicos para el cuidado del cuerpo relacionados con la salud y el bienestar.</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>		<p>COMPETENCIAS: CL, CMCT</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>17, 18, 19, 20, 21, 34, 36, 43.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal, alimentarios y posturales relacionados con la actividad física y la salud. 2. Identificación de los efectos positivos de la actividad física como medio de bienestar personal. 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. 4. Cuidado del entorno. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>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.</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>COMPETENCIAS: AA</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>23, 24.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Interiorización y control sobre la tensión, la relajación global y la respiración (nasal, bucal, torácica). 2. Disposición favorable a participar en tareas motrices diversas, y reconocimiento de los diferentes niveles de habilidad motriz. 3. Control sobre las principales posturas corporales (sentado, de pie, acostado, cuadrupedia...) con el tono adecuado para su control para su dominio. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>7. Explorar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas para el desarrollo de su práctica psicomotriz.</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>COMPETENCIAS: CD</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>37.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas, tanto durante la práctica motriz como en otros contextos. 2. Uso de aplicaciones para el desarrollo de la motricidad fina. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>8. Practicar juegos motores infantiles y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico y social.</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>		<p>COMPETENCIAS: CEC, CSC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>9, 10, 28, 29.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocimiento y 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 inherentes a 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. 5. Valoración del juego motor y del baile tradicional como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio. 		