

Curso 3.º

<p>Criterio de evaluación</p> <p>1. Adaptar las distintas habilidades motrices básicas y genéricas en situaciones motrices para el desarrollo de la coordinación y del equilibrio.</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>COMPETENCIAS: AA</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 12, 27, 35.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Combinación de las habilidades motrices básicas y genéricas en los juegos motores. 2. Resolución de problemas motores con control motor y variabilidad en las respuestas. 3. Aplicación de las habilidades motrices básicas y genéricas en entornos habituales y en el medio natural. 4. Participación en diversas tareas motrices, con aceptación de los diferentes niveles individuales de habilidad motriz. 5. Desarrollo de la coordinación dinámica general y segmentaria. 6. Equilibrio estático y dinámico en la ejecución de las habilidades motrices básicas y genéricas. 		

<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 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>		COMPETENCIAS: CL, CSC, AA	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>11, 32, 44.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Búsqueda y aplicación de las estrategias básicas del juego motor (juegos de reglas y deportivos modificados). 2. Resolución de retos motores con actitud de ayuda, colaboración y cooperación. 3. Elaboración, aceptación y cumplimiento de las normas en el desarrollo de las tareas y actividades. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>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.</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>		COMPETENCIAS: CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>7, 8, 11, 12.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uso y disfrute del cuerpo, del gesto y del movimiento como instrumentos de expresión y comunicación corporal. 2. Utilización variada de gestos y movimientos corporales para expresar estados (cansancio-pesado, alegre-ligero...). 3. Representación de personajes reales y ficticios y sus contextos dramáticos. 4. Respeto de las distintas formas de expresión mediante el cuerpo. 5. Seguimiento y utilización del ritmo en sus manifestaciones expresivas. 6. Adecuación del movimiento a estructuras espacio-temporales (adelante-atrás, derecha-izquierda, arriba-abajo, agrupamiento-separación) y ejecución de coreografías y danzas sencillas. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>4. Aplicar los conocimientos propios de la Educación Física y de otras áreas en 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 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>COMPETENCIAS: CL</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>13,14, 15, 16, 28, 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 hábitos preventivos en la práctica de la actividad física para la mejora de la salud y del bienestar.</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>		<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, 33, 34, 36, 42, 43.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicación de los hábitos preventivos de higiene corporal, posturales y alimentarios relacionados con la actividad física saludable. 2. Actitud favorable hacia la actividad física con relación a la salud y al bienestar corporal. 3. Aplicación de hábitos en el uso correcto de materiales y espacios para la prevención de accidentes en la actividad física. 4. Esfuerzo personal para la mejora de sus posibilidades y la superación de sus limitaciones. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>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.</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>COMPETENCIAS: AA, SIEE</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>23, 24, 40.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 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). 2. Interés por la mejora de la propia competencia motriz. 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. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>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.</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>COMPETENCIAS: CL, CD</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>37, 38.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización de diferentes aplicaciones informáticas durante la práctica motriz y en otros contextos. 2. Búsqueda y extracción de información relacionada con el área. 3. Resolución de problemas motores a través de información extraída con ayuda de las TIC. 		

<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 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>		COMPETENCIAS: CL, CEC, CSC	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>9, 10, 28.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 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. 		