

Curso 6.º

<p>Criterio de evaluación</p> <p>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.</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>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, 41.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización de las habilidades motrices básicas y genéricas en distintas situaciones motrices. 2. Adecuación del movimiento a la toma de decisiones en las distintas situaciones motrices. 3. Resolución de problemas motores con dominio y control corporal desde un planteamiento previo a la acción. 4. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes. 5. Control del equilibrio en situaciones motrices complejas, con y sin objetos. 6. Realización de actividades físicas en el medio natural, con respeto por su conservación. 7. Mejora de la estructuración espacio-temporal en relación con el cuerpo y su aplicación a situaciones motrices complejas. 8. Toma de conciencia, práctica y regulación de la coordinación dinámica general y segmentaria con relación al cuerpo y a los objetos. 		

<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 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>COMPETENCIAS: CSC, AA</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>11, 32, 39, 41, 44.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 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>Criterio de evaluación</p> <p>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.</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>		<p>COMPETENCIAS: CEC, AA</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>7, 8, 9, 10.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mímica, danza y dramatización como medios de expresión de la motricidad. 2. Representación, individual y en grupo, de situaciones reales y ficticias con utilización del lenguaje corporal y de la improvisación, con y sin objetos. 3. Elaboración y ejecución de coreografías a partir de propuestas rítmicas y musicales. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>4. Integrar en las actividades físico-motrices los conocimientos propios de la Educación Física y los introducidos por otras áreas.</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>		COMPETENCIAS: CC, CMCT	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>13, 14, 15, 16, 28, 30, 31, 39.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 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>Criterio de evaluación</p> <p>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.</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>COMPETENCIAS: CL, CSC, 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, 26, 33, 34, 36, 42.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Autonomía en los hábitos preventivos relacionados con la actividad física. 2. Efectos beneficiosos de la actividad física en la salud e identificación de las prácticas poco saludables. 3. Prevención de accidentes en la práctica de actividades físicas y autonomía en el uso correcto de materiales y espacios. 4. Lesiones y enfermedades deportivas más comunes. Primeros auxilios. 5. Valoración crítica de mensajes contrarios a una imagen corporal sana. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>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.</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>		COMPETENCIAS: AA, SIEE	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>22, 23, 24, 25, 40.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adecuación de las capacidades físicas básicas a la mejora de la ejecución motriz. 2. Autoexigencia en la mejora de su competencia motriz. 3. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes. 4. Adaptación del esfuerzo a la intensidad y duración de la actividad. 5. Adaptación de los elementos orgánico-funcionales relacionados con el movimiento: respiración (inspiración-espирación), tono (tensión y laxitud muscular), relajación (global y segmentaria). 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>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.</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>		<p>COMPETENCIAS: CD, AA, CL</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, extracción, transformación y elaboración de información del área. 3. Uso de aplicaciones para compartir la información obtenida. 4. Resolución de problemas motores con prioridad para la información obtenida o elaborada a través de las TIC. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>8. Practicar juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico, social y cultural.</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>		COMPETENCIAS: CI, CEC, AA, CSC	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: REALIDAD CORPORAL Y CONDUCTA MOTRIZ
<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 y deportes 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 y en los deportes populares y tradicionales. 5. Valoración del juego motor y del baile tradicional como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio. 		