

## PERFIL POR ÁREA / MATERIA

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %	Método de calificación
EF1.1	EF.03.01. Resolver situaciones motrices de forma eficaz seleccionando, combinando y aplicando las habilidades motrices (perceptivas, básicas, genéricas, ) requeridas en función de los estímulos y condicionantes espacio-temporales planteados por la tarea, valorando el esfuerzo y la perseverancia como elementos necesarios en la consecución de metas.	12	Evaluación aritmética
EF1.2	EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.	5	Evaluación aritmética
EF1.3	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	4	Evaluación aritmética
EF1.4	EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas	12	Evaluación aritmética
EF1.5	EF.03.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconomiendo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.	10	Evaluación aritmética
EF1.6	EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones,).	8	Evaluación aritmética

EF1.7	EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	6	Evaluación aritmética
EF1.8	EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.	8	Evaluación aritmética
EF2.1	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	0	Evaluación aritmética
EF2.2	EF.03.05. Reconocer y explicar los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar, valorando la importancia de una alimentación sana, hábitos posturales correctos y una higiene corporal responsable, integración de hábitos preventivos en la actividad física, manifestando una actitud contraria y crítica hacia los malos hábitos y los mensajes que se aparten de una imagen corporal sana.	8	Evaluación aritmética
EF2.3	EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas.	0	Evaluación aritmética
EF2.4	EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones.).	0	Evaluación aritmética
EF2.5	EF.03.11. Identificar y explicar la importancia de la aplicación de hábitos de prevención y medidas de seguridad necesarias ante los posibles riesgos propios de la actividad física, mostrando una actitud activa y responsable para su uso.	3	Evaluación aritmética

EF2.6	EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	0	Evaluación aritmética
EF3.1	EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.	0	Evaluación aritmética
EF3.2	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	0	Evaluación aritmética
EF3.3	EF.03.08. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.	6	Evaluación aritmética
EF3.4	EF.03.09. Participar en debates relacionados con posibles situaciones conflictivas que puedan surgir en la práctica de actividades lúdicas y deportivas, opinando coherentemente con actitud crítica y asertiva, aceptando las opiniones de los demás.	8	Evaluación aritmética
EF3.5	EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	0	Evaluación aritmética
EF3.6	EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.	0	Evaluación aritmética
EF4.1	EF.03.03. Elegir y utilizar adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas, para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades, respetando los acuerdos, normas y reglas por las que se rigen.	10	Evaluación aritmética

EF4.2	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	0	Evaluación aritmética
EF4.3	EF.03.08. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela	0	Evaluación aritmética
EF4.4	EF.03.09. Participar en debates relacionados con posibles situaciones conflictiva que puedan surgir en la práctica de actividades lúdicas y deportivas, opinando coherentemente con actitud crítica y asertiva, aceptando las opiniones de los demás.	0	Evaluación aritmética
EF4.5	EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones,).	0	Evaluación aritmética
EF4.6	EF.03.11. Identificar y explicar la importancia de la aplicación de hábitos de prevención y medidas de seguridad necesarias ante los posibles riesgos propios de la actividad física, mostrando una actitud activa y responsable para su uso.	0	Evaluación aritmética
EF4.7	EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	0	Evaluación aritmética
EF4.8	EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.	0	Evaluación aritmética