

Agrupamento de Escolas Lima-de-Faria, Cantanhede

Critérios de Avaliação

(procedimentos de recolha de dados: avaliação para as aprendizagens e para a atribuição das classificações)

Departamento: 1.º Ciclo	Grupo de recrutamento: 110
Ciclo / Curso: 1.º ciclo	Disciplina: Educação Física
Ano de escolaridade: 4.º	

Domínios (a identificar de acordo com as AE)	Descritores específicos da disciplina em articulação com o Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória (os descritores são aplicáveis aos vários processos, produtos e instrumentos de avaliação, incluindo os a utilizar em atividades de integração curricular/DAC)			
	Muito Bom (de 90% a 100%)	Nível Intermédio (de 70% a 89%)	Suficiente (de 50% a 69%)	Nível Intermédio (de 0% a 49%)
GINÁSTICA	<p>Muito Bom desempenho relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstos para este domínio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CAMBALHOTA À FRENTE num plano inclinado, terminando com as pernas afastadas e em extensão. - SALTO DE COELHO para o plinto longitudinal, após corrida de balanço e chamada a pés juntos, com apoio na extremidade mais próxima, seguida de SALTO DE EIXO com o apoio das mãos na outra extremidade. - SALTO DE BARREIRA à esquerda e à direita, com apoio das mãos no plinto (baixo), após chamada a pés juntos, com receção no solo em equilíbrio. - RODA, com apoio alternado das mãos na «cabeça» do plinto (transversal), passando as pernas o mais alto possível, com receção equilibrada do outro lado em apoio alternado dos pés. - PINO DE CABEÇA aproximando-se da vertical, beneficiando de ajuda de um companheiro ou de apoio no espaldar. - ROLAMENTO À RECTAGUARDA, suspenso na barra, passando as pernas entre os braços, soltando-se com oportunidade para receção em pé no solo. 	<p>Bom desempenho relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstos para este domínio: (...)</p>	<p>Desempenho Suficiente relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstos para este domínio: (...)</p>	<p>Desempenho Insuficiente relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstos para este domínio: (...)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - BALANÇOS na barra, realizando com coordenação global e oportunidade, os movimentos de fecho e abertura, com saída equilibrada à retaguarda. - SUBIR E DESCER o espaldar e DESLOCAR-SE para ambos os lados de costas para o espaldar. - DESLOCAR-SE ao longo da barra, nos dois sentidos, em suspensão pelas mãos e pernas (cruzadas), de costas para o solo. - SUBIR E DESCER uma corda suspensa, sem nós, pela ação coordenada dos membros inferiores e superiores. - SALTAR À CORDA em corrida e no local (a pés juntos e pé coxinho), com coordenação e fluidez de movimentos. - SALTAR À CO/RDA, movimentada pelos companheiros, entrando e saindo sem lhe tocar. - LANÇAR E RECEBER O ARCO com as duas mãos, no plano horizontal, posicionando-se para ficar dentro do arco na receção. - ROLAR A BOLA sobre diferentes superfícies do corpo, controlando o seu movimento pelo ajustamento dos segmentos corporais. - CAMBALHOTA À RECTAGUARDA, com repulsão dos braços na parte final terminando com os pés juntos na direção do ponto de partida. - SUBIDA PARA PINO apoiando as mãos no colchão e os pés num plano vertical, recuando as mãos e subindo gradualmente o apoio dos pés, aproximando-se da vertical (mantendo o olhar dirigido para as mãos), seguido de cambalhota à frente. - SALTAR para o espaldar, apoiando simultaneamente os pés e as mãos, virar-se de costas e saltar para o colchão com meia-volta, com receção equilibrada. - SALTO DE EIXO no boque, após corrida de balanço e chamada a pés juntos, passando com a bacia elevada e os membros inferiores bem afastados, com receção equilibrada. - COMBINAR posições de equilíbrio estático com marcha lateral, para trás e para a frente, voltas e saltos simples com receção equilibrada, na trave baixa ou banco sueco. - RODAR O ARCO à volta do corpo, mantendo o movimento por ondulações do corpo. - POSIÇÕES DE FLEXIBILIDADE variadas (afastamento lateral e frontal das pernas em pé e no chão, com máxima inclinação do tronco; «mata-borrão»; etc.). 			
--	--	--	--	--

<p>JOGOS</p>	<p>No jogo do MATA, com bola ou ringue:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Em posse da bola, PASSAR a um companheiro ou REMATAR (para acertar no adversário), de acordo com as posições dos jogadores. Criar condições favoráveis a estas ações, utilizando fintas de passe ou de remate. - CRIAR LINHAS DE PASSE para receber a bola deslocando-se e utilizando fintas, se necessário. - Optar por INTERCETAR o passe ou ESQUIVAR-SE, quando a sua equipa não tem bola, deslocando-se na sua área, com oportunidade, conforme a circulação da bola. <p>Em concurso individual e ou a pares (Futebol):</p> <ul style="list-style-type: none"> - PONTAPEAR a bola, parada e em movimento, com a parte ântero-superior e ântero-interna do pé, após duas ou três passadas de balanço, colocando corretamente o apoio, imprimindo à bola uma trajetória alta e comprida, na direção de um alvo. - Manter a bola no ar, com TOQUES DE SUSTENTAÇÃO com os pés, coxa e ou cabeça, posicionando-se de modo a dar continuidade à ação. - CABECEAR a bola (com a testa), em posição frontal à baliza, após passe com as mãos (lateral) de um companheiro, acertando na baliza. <p>No jogo da ROLHA:</p> <p>Na situação de atacante («caçador»):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escolher e PERSEGUIR um dos fugitivos para o tocar, utilizando mudanças de direção e velocidade, procurando desviá-lo para perto das linhas limites do campo; - Ao «guardar» um fugitivo já apanhado, enquadrando-se para impedir que outros o «salvem». <p>Em situação de defesa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - FUGIR E ESQUIVAR-SE do «caçador», utilizando mudanças de direção e velocidade, evitando colocar-se perto das linhas limites do campo; - Coordenar a sua ação com um companheiro criando situações de superioridade numérica (2 x 1) para «salvar» um fugitivo «apanhado». No jogo «PUXA-EMPURRA»: - Respeitar as regras de segurança estabelecidas e a integridade física do parceiro, mesmo à custa da sua vantagem. - Colocar o parceiro fora dos limites de um quadrado ou círculo, puxando-o ou empurrando-o diretamente ou em rotação, pelos braços e ou tronco, aproveitando a ação 			
--------------	---	--	--	--

	<p>do oponente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evitar ser colocado fora do quadrado ou círculo «esquivando-se» às ações do parceiro, aproveitando -se para passar ao ataque. <p>Em concurso individual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - SALTAR EM COMPRIMENTO após corrida de balanço e chamada a um pé numa zona, com queda na caixa de saltos ou colchão fixo (receção a dois pés). - SALTAR EM ALTURA após curta corrida de balanço e chamada a um pé, passando o elástico com salto de «tesoura», com receção equilibrada. - LANÇAR A BOLA (tipo ténis) em distância, após curta corrida de balanço e ter «armado» o braço, em extensão, à retaguarda. <p>Em CORRIDA DE ESTAFETAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar o seu percurso rapidamente, entregando e recebendo o testemunho em movimento e com segurança. <p>Em concurso a pares:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Com uma raqueta e uma bola (tipo ténis), DEVOLVER a bola ao companheiro, após ressalto numa zona à frente do corpo, em equilíbrio, dando continuidade ao movimento do braço. <p>Em concurso individual de Voleibol:</p> <ul style="list-style-type: none"> - SUSTENTAR a bola/balão com toques de dedos (com as duas mãos acima da cabeça), com flexão e extensão de braços e pernas, posicionando-se no ponto de queda da bola. <p>Nos jogos coletivos com bola, tais como: RABIA, JOGO DE PASSES, BOLA AO POSTE, BOLA AO CAPITÃO, BOLA NO FUNDO, agir em conformidade com a situação:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RECEBER a bola com as duas mãos, ENQUADRAR-SE ofensivamente e PASSAR a um companheiro desmarcado utilizando, se necessário, fintas de passe e rotações sobre um pé. - DESMARCAR-SE para receber a bola, criando linhas de passe, finto o seu adversário direto. - MARCAR o adversário escolhido quando a sua equipa perde a bola. 			
--	---	--	--	--

	<p>Em situação de exercício (com superioridade numérica dos atacantes — 3 × 1 ou 5 × 2) e de jogo de Futebol 4 × 4 (num espaço amplo), com guarda-redes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceitar as decisões da arbitragem e adequar as suas ações às regras do jogo: início e recomeço do jogo, marcação de golos, bola fora, lançamento pela linha lateral, lançamento da baliza, principais faltas, marcação de livres e de grande penalidade. - RECEBER a bola controlando-a e ENQUADRAR-SE ofensivamente, optando, conforme a leitura da situação, por: <ol style="list-style-type: none"> 1. REMATAR, se tem a baliza ao seu alcance; 2. PASSAR a um companheiro desmarcado; 3. CONDUZIR a bola na direção da baliza, para REMATAR (se entretanto conseguiu posição) ou PASSAR. - DESMARCAR-SE após passe e para se libertar do defensor, criando linhas de passe, ofensivas de apoio procurando o espaço livre. ACLARAR o espaço de penetração do jogador com a bola. - Na defesa, MARCAR o adversário escolhido. - Como guarda-redes, ENQUADRAR-SE com a bola para impedir o «golo». Ao recuperar a bola, PASSAR a um jogador desmarcado. <p>No jogo «BITOQUE» RAGUEBI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RECEBER a bola controlando-a e ENQUADRAR-SE ofensivamente, optando, conforme a sua leitura da situação de jogo, por: <ul style="list-style-type: none"> - PROGREDIR para finalizar (ensaio), utilizando, se necessário, fintas e mudanças de direção; - PASSAR a um companheiro em posição favorável. 10. PASSAR a bola a um companheiro ou deixá-la cair na vertical, quando é tocado pelo opositor («bitoque»). - CRIAR LINHAS DE PASSE para receber a bola, deslocando-se ao lado ou atrás do companheiro com bola. - Quando a sua equipa não tem bola, deslocar-se para INTERCETAR o passe ou TOCAR com as duas mãos («bitoque») nas coxas ou cintura do adversário obrigando-o a passar ou largar a bola. <p>Com uma raquete e uma bola (tipo ténis), em concurso individual ou a pares:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impulsionar a bola na vertical e BATÊ-LA acima da cabeça, imprimindo à bola uma 			
--	--	--	--	--

	<p>trajetória tensa, numa direção determinada.</p> <p>Em situação de concurso em grupos de quatro (dois de cada lado da rede):</p> <ul style="list-style-type: none"> - JOGAR com os companheiros efetuando TOQUES COM AS DUAS MÃOS (por cima) e/ou TOQUES POR BAIXO COM OS ANTEBRAÇOS (estendidos), para manter a bola no ar, com número limitado de toques sucessivos de cada lado. 			
<p>Relacionamento interpessoal/ desenvolvimento pessoal/ autónomo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cumprir instruções e tarefas que lhe são destinadas. - Gerir o seu espaço pessoal sem interferir no espaço dos outros. - Autoregular o seu comportamento, adequando-o às várias situações de interação em aula e dos espaços da escola de acordo com as regras estabelecidas. - Ouvir, pedir esclarecimentos quando necessário de forma cordial, dialogar tendo em conta as intervenções dos colegas, negociar e procurar gerar consensos. - Valorizar as diferentes perspetivas em debate e procurar solucionar desacordos de forma pacífica, revelando respeito pelo outro. - Ser persistente na realização das tarefas e procurar ativamente soluções para os problemas que encontrar. - Cumprir as tarefas que lhe foram atribuídas e contribuir com valor para os resultados alcançados pelo grupo restrito, grupo turma ou grupos interturmas. - Solicitar o apoio dos professores quando necessário. - Analisar e discutir ideias e processos. - Apresentar argumentos para sustentar ou recusar posições. - Identificar dificuldades e valorizar a cooperação como forma de as superar. - Procurar ativamente melhorar a sua ação. - Manifestar uma crescente autonomia na realização das tarefas. - Manter o material escolar organizado. 			
<p>Procedimentos, produtos e instrumentos de recolha de dados</p>	<p>Procedimentos – Aplicação de instrumentos de avaliação formativa, em suporte de papel e em suporte digital e interativo, que permitam aos alunos a resolução das atividades propostas, em duas fases. Numa primeira fase o aluno resolve as tarefas propostas recorrendo apenas ao seu conhecimento, numa segunda fase, recorrerá aos mais variados tipos e suportes de consulta (incluindo-se aqui o apoio docente) para aperfeiçoar</p>			

<p>para a avaliação</p>	<p>as primeiras respostas.</p> <p>Aplicação de instrumentos de avaliação sumativa, em suporte de papel (fichas de avaliação trimestral) e em suporte digital e interativo (formulários eletrónicos; questionários de escolha múltipla; questionários/jogos interativos).</p> <p>Preenchimento de grelhas de observação direta; de classificação dos vários produtos elaborados pelos alunos, quer em suporte físico, quer em suporte digital.</p> <p>Produtos – apresentações digitais, publicações em ambientes digitais, jogos interativos, protocolos de pesquisa em ambientes digitais, dramatizações, vídeos, infografias, ilustrações, execução física ou musical, ensaio, relatório, texto literário, portfólio digital ou físico, produtos tridimensionais, formulários digitais, cartazes.</p> <p>Instrumentos - Fichas de trabalho/Fichas de avaliação formativas/Fichas de Avaliação Trimestral/Registos de observação/Registo dos trabalhos individuais, a pares e de grupo/Intervenções Orais/Produções Escritas/ Formulários de Escolha-Múltipla/ Atividades de avaliação interativas (Kahoot's; Quizziz's; Plickers; Socrative; Google Classroom; Blogger; Tricider; Padlet; Voki).</p>
<p>Algoritmo de ponderação para balanço sumativo global, traduzido numa classificação final</p>	<p><u>REGIME DE ENSINO PRESENCIAL</u></p> <p>Ponderação dos domínios:</p> <p>Todos os domínios terão o mesmo peso/ponderação na avaliação final da disciplina.</p> <p>Ponderação dos vários procedimentos de avaliação:</p> <p>Fichas trimestrais de avaliação sumativa – 30%</p> <p>Outros instrumentos de recolha de dados para avaliação sumativa – 40%</p> <p>Instrumentos de recolha de dados sobre “Relacionamento interpessoal/ desenvolvimento pessoal/autónomo” – 30%.</p> <p>Ponderação por períodos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No segundo período far-se-á primeiro a avaliação do desempenho do aluno ao longo do período e depois uma ponderação entre os dois períodos, com um peso relativo de 40% para o primeiro período e 60% para o segundo período. - No terceiro período far-se-á primeiro uma avaliação do desempenho ao longo do terceiro período e depois uma ponderação entre a nota obtida e a classificação atribuída no segundo período, com um peso relativo de 60% para esta última classificação e 40% para a nota obtida no terceiro período. <p><u>ENSINO EM REGIME MISTO</u></p> <p>Ponderação dos domínios:</p> <p>Todos os domínios terão o mesmo peso/ponderação na avaliação final da disciplina.</p>

Ponderação dos vários procedimentos de avaliação:

As mesmas do ensino em regime presencial.

Ponderação por períodos:

As mesmas do ensino em regime presencial.

Ponderação por modalidades de ensino:

No caso da ocorrência, no mesmo período, de ensino em regime presencial e misto, atribui-se maior preponderância ao que tiver decorrido em regime presencial (70%), seguido do decorrido em regime misto (30%)

Ponderação no Ensino À Distância do Ensino Misto:

As atividades das aulas síncronas terão uma valoração de 70% e as das assíncronas 30%.

ENSINO EM REGIME NÃO PRESENCIAL (Ensino À Distância)

Ponderação dos domínios:

Todos os domínios terão o mesmo peso/ponderação na avaliação final da disciplina.

Ponderação dos vários procedimentos de avaliação:

As mesmas do ensino em regime presencial.

Ponderação por períodos:

As mesmas do ensino em regime presencial. No caso da ocorrência de ensino em regime presencial; misto e não-presencial, ao longo do mesmo período, atribui-se maior preponderância ao que tiver decorrido em regime presencial (50%), seguido do decorrido em regime misto (30%) e, por fim, o do regime não-presencial (20%).

Ponderação no Ensino À Distância:

As atividades das aulas síncronas terão uma valoração de 70% e as das assíncronas 30%.