

Prova de Aferição de Educação Física
Prova 28 | 2.º Ano de Escolaridade | 2024

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

Critérios de Classificação

5 Páginas

CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

1. Os desempenhos nas tarefas são classificados através de códigos que correspondem a níveis diferenciados de desempenho. Cabe aos professores classificadores analisar cada desempenho dos alunos, enquadrá-lo no descritor adequado e, após concertação entre ambos, atribuir-lhe o código correspondente.
2. Para cada tarefa, os professores classificadores registam na Ficha de Registo da Observação apenas um dos códigos previstos.
3. Os códigos atribuídos não correspondem a pontuações.
4. Os critérios de classificação estão organizados por descritores de desempenho, aos quais correspondem determinados códigos. Um descritor de desempenho máximo corresponde ao **código 20**. Estes códigos podem ser desdobrados noutros códigos que permitem identificar desempenhos específicos, como o **código 11** e o **código 12**.
5. É atribuído o **código 00** aos desempenhos que não se enquadrem em nenhum dos descritores dos códigos anteriores. É igualmente atribuído o **código 00** caso o desempenho do aluno seja realizado com ajuda ou manipulação do professor aplicador.
6. Em algumas tarefas, além do **código 00**, também podem estar previstos outros códigos, por exemplo, o **código 01**, que identifica desempenhos específicos não aceitáveis.
7. Sempre que o aluno não realize uma tarefa, é atribuído o **código 99**. Este código só é atribuído se não houver qualquer evidência de que o aluno tentou realizar a tarefa.

Tarefa 1. Equilibrar-se e saltar para um plano superior

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Marcha em frente sobre o banco sueco e salta a pés juntos, colocando primeiro as mãos em cima do plinto e depois os dois joelhos simultaneamente.	20
Marcha em frente sobre o banco sueco e salta a pés juntos, colocando primeiro as mãos em cima do plinto, mas apoiando um joelho de cada vez.	11
Realiza a tarefa, observando-se uma ou mais das situações seguintes: – apoia um pé no chão; – salta para o plinto com impulsão a um pé; – apoia outra parte do corpo no plinto, além das mãos, antes de colocar os joelhos.	12
Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.	00
Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.	99

Tarefa 2. Deslocar-se e descer o espaldar

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Desloca-se lateralmente no espaldar com o apoio das mãos e dos pés, até ao local indicado. Desce os degraus do espaldar com apoios alternados das mãos, até chegar ao chão, da forma indicada na tarefa.	20
Desloca-se lateralmente no espaldar com o apoio das mãos e dos pés, até ao local indicado. Desce os degraus do espaldar, mas não faz os apoios alternados das mãos, até chegar ao chão.	11
Realiza a tarefa, observando-se uma ou mais das situações seguintes: – desloca-se lateralmente no espaldar, apoiando outras partes do corpo para além das mãos e dos pés; – desce os degraus do espaldar, apoiando outras partes do corpo, além das indicadas nas instruções da tarefa; – termina no chão, não cumprindo as indicações da tarefa.	12
Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.	00
Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.	99

Tarefa 3. Realizar a cambalhota e saltar obstáculos

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Realiza a cambalhota, sem interrupções, terminando em pé, sem sair do colchão. Salta a pés juntos por cima de cada um dos dois obstáculos.	20
Realiza a cambalhota, sem interrupções e sem sair do colchão, mas não termina em pé. Salta a pés juntos por cima de cada um dos dois obstáculos.	11
Realiza a tarefa, observando-se uma ou mais das situações seguintes: – interrompe o movimento da cambalhota; – sai do colchão; – salta a um pé sobre os obstáculos; – toca no(s) obstáculo(s).	12
Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.	00
Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.	99

Tarefa 4. Lançar e agarrar o arco

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Lança o arco com uma mão, acima da cabeça, e volta a agarrá-lo com as duas mãos, sem que este toque em nenhuma outra parte do corpo ou no chão, mantendo-se em pé, na zona indicada.	20
Lança o arco com uma mão, acima da cabeça, e volta a agarrá-lo com as duas mãos, mantendo-se em pé, na zona indicada, mas o arco toca em alguma outra parte do corpo.	11
Realiza a tarefa, observando-se uma ou mais das situações seguintes: – agarra o arco fora da zona marcada; – o arco toca no chão; – lança o arco abaixo da cabeça.	12
Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.	00
Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.	99

Tarefa 5. Conduzir a bola com o pé

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Conduz a bola, dentro dos limites do corredor, passa os obstáculos sem lhes tocar e termina parando a bola com o pé, dentro da zona indicada.	20
Conduz a bola, dentro dos limites do corredor, e termina parando a bola com o pé dentro da zona indicada, mas toca no(s) obstáculo(s).	11
Realiza a tarefa, observando-se uma ou mais das situações seguintes: – para a bola com o pé, terminando fora da zona indicada; – para a bola com outra parte do corpo, que não o pé, terminado dentro da zona indicada; – sai dos limites do corredor.	12
Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.	00
Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.	99

Tarefa 6. Acertar no alvo, com uma bola

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Acerta diretamente no alvo, de acordo com as indicações da tarefa.	20
Acerta no alvo, de acordo com as indicações da tarefa, mas de forma indireta.	11
Realiza a tarefa, observando-se uma ou mais das situações seguintes: – a bola não acerta no alvo; – sai da zona marcada.	12
Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.	00
Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.	99

Tarefa 7. Jogo da «Espetada de frutos»

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Participa no jogo, cumprindo as regras, e, no final, tem, pelo menos, três pinos empilhados com cores alternadas dentro do seu arco.	20
Participa no jogo, cumprindo as regras, e, no final, tem dois pinos empilhados de cores diferentes dentro do seu arco.	11
Participa no jogo, cumprindo as regras, e, no final, observa-se uma das situações seguintes: – ficou com pinos seguidos da mesma cor empilhados dentro do seu arco; – ficou apenas com um pino dentro do seu arco; – ficou sem pinos dentro do arco.	12
No jogo, não cumpre as regras.	01
Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.	00
Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.	99