

**AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE GRÂNDOLA**  
**1º CICLO**  
**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO –EDUCAÇÃO FÍSICA- 1º Ano de escolaridade**

Temas/ Domínios	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Áreas de Competência - Perfil do Aluno	Ponderações por Domínio
<p><b>ÁREA DAS ATIVIDADES FÍSICAS</b></p> <p><b>PERÍCIAS E MANIPULAÇÃO</b></p>	<p>➤ Realizar, em concurso individual, perícias e manipulações, através de ações motoras básicas com aparelhos portáteis, segundo uma estrutura rítmica, encadeamento ou combinação de movimentos, conjugando as qualidades da ação própria ao efeito pretendido de movimentação do aparelho.</p>	<p><b>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</b></p> <p><b>Criativo/ Expressivo (A, C, D, J)</b></p>	<p><b>20%</b></p>
<p><b>DESLOCAMENTOS E EQUILÍBRIOS</b></p> <p><b>SUBÁREA Patinagem</b></p>	<p>➤ Realizar, deslocamentos e equilíbrios, em percursos que integram várias habilidades, através de ações motoras básicas de deslocamento, no solo e em aparelhos, segundo uma estrutura rítmica, encadeamento, ou combinação de movimentos, coordenando a sua ação, no sentido de aproveitar as qualidades motoras possibilitadas pela situação.</p> <p>➤ Realizar ações motoras básicas de deslocamento, em patins, segundo uma estrutura rítmica, encadeamento, ou combinação de movimentos, coordenando a sua ação para aproveitar as qualidades motoras possibilitadas pela situação.</p>	<p><b>Crítico/Analítico e Autoavaliador/ Heteroavaliador (Transversal a todas as áreas)</b></p> <p><b>Indagador/ Investigador e Sistematizador/ Organizador (A, B, C, D, F, H, I, J)</b></p> <p><b>Respeitador da diferença (A, B, E, F, H)</b></p>	<p><b>30%</b></p>
<p><b>JOGOS</b></p>	<p>➤ Participar em jogos ajustando a iniciativa própria, e as qualidades motoras na prestação, às possibilidades</p>		<p><b>20%</b></p>

	<p>oferecidas pela situação de jogo e ao seu objetivo, realizando habilidades básicas e ações técnico-táticas fundamentais, com oportunidade e correção de movimentos.</p> <p>➤ Utilizar conhecimento para participar de forma adequada e resolver problemas em contextos dos jogos.</p>	<p><b>Questionador e Comunicador</b> (A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p><b>Participativo/ colaborador/ Cooperante/ Responsável/ Autónomo</b> (B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p><b>Cuidador de si e do outro</b> (B, E, F, G)</p>	
<b>PERCURSOS NA NATUREZA</b>	<p>➤ Escolher e realizar habilidades apropriadas em percursos na natureza, de acordo com as características do terreno e os sinais de orientação, colaborando com os colegas e respeitando as regras de segurança e preservação do ambiente.</p>		<b>10%</b>
<b>NATAÇÃO</b>	<p>➤ Deslocar-se, com intencionalidade, no meio aquático, com ou sem apoios, coordenando a respiração nas diferentes situações.</p> <p>➤ Flutuar em equilíbrio com e sem apoios, associando o mergulho às diferentes posições de flutuação, em tarefas simples.</p>		<b>20%</b>

**Nota:** Em situação de domínios não abordados as ponderações serão distribuídas pelos outros domínios.

**Áreas de competências do Perfil do aluno (ACPA):** **A** - Linguagens e textos **B** - Informação e comunicação; **C** - Raciocínio e resolução de problemas; **D** - Pensamento crítico e pensamento criativo; **E** - Relacionamento interpessoal; **F** - Desenvolvimento pessoal e autonomia; **G** - Bem-estar, saúde e ambiente; **H** - Sensibilidade estética e artística; **I** - Saber científico, técnico e tecnológico; **J** – Consciência e domínio do corpo.

**Instrumentos de avaliação e processos de recolha de informação:** Conhecimentos, capacidades e atitudes: - Observação direta, da execução dos exercícios em concurso individual, de pares; grelha de registo de observação de auto e heteroavaliação; grelha de observação dos comportamentos.