

**Prova de Aferição de Expressões Físico-Motoras  
Prova 28 | 2.º Ano de Escolaridade | 2017**

Decreto-Lei n.º 17/2016, de 4 de abril

**Critérios de Classificação**

5 Páginas

---

EXEMPLO

## CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

1. Todas as tarefas são classificadas através de códigos que correspondem a níveis diferenciados de desempenho. Cabe aos classificadores analisar cada desempenho dos alunos, enquadrá-lo no descritor adequado e, após concertação entre ambos, atribuir-lhe o código correspondente.  
Para cada tarefa, os classificadores registam na grelha de classificação apenas um dos códigos previstos.
2. O código atribuído a cada tarefa não corresponde a uma pontuação.
3. Os critérios estão organizados por descritores de desempenho, aos quais correspondem determinados códigos. Dependendo dos níveis de desempenho previstos para cada tarefa, um descritor de desempenho máximo pode corresponder a um **código 10**, a um **código 20** ou a um **código 30**.
4. 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.
5. É atribuído o **código 00** aos desempenhos inadequados à tarefa solicitada. É igualmente atribuído o **código 00** nos casos em que o aluno executa uma tarefa, mas sem respeitar as instruções.

EXEMPLO

BLOCOS	REFERENCIAL/OBJETIVO PROGRAMA EEFM	TAREFA	DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
DESLOCAMENTOS E EQUILÍBRIOS	3.4. DESLOCAR-SE para a frente, para os lados e para trás sobre superfícies reduzidas e elevadas, mantendo o equilíbrio.	1. Equilibra-se num pé, em cima do banco sueco, durante 5 segundos.*	Equilibra-se num pé, em cima do banco sueco, durante 5 segundos, mantendo-se imóvel.	20
			Equilibra-se num pé, em cima do banco sueco, durante 5 segundos, mas sem se imobilizar.	10
			Desequilibra-se, colocando o outro pé no chão, ou sai do banco, antes de decorridos 5 segundos.	00
			Não realiza a tarefa.	99
	5.3. SALTAR de um plano superior, realizando, durante o voo, uma figura à sua escolha, ou voltas, com receção em pé e equilibrada.	2. Salta de cima do banco sueco para uma zona marcada no colchão, com receção em pé e equilibrada.*	Salta de cima do banco sueco para uma zona marcada no colchão, com receção em pé e equilibrada.	20
			Salta de cima do banco sueco para uma zona marcada no colchão, com receção em pé, mas dá um ou mais passos.	10
			Salta de cima do banco sueco para o colchão, mas cai ou não alcança a zona definida.	00
			Não realiza a tarefa.	99
		3. Salta na vertical, a pés juntos, e realiza uma pirueta (uma volta completa), com receção numa zona marcada no colchão.*	Salta na vertical, a pés juntos, e realiza uma pirueta completa, com receção equilibrada em dois pés na zona marcada no colchão.	20
			Salta na vertical, a pés juntos, com desequilíbrio na receção, mantendo-se na zona marcada.	10
			Não completa uma pirueta OU na receção sai da zona marcada no colchão OU salta com pés em apoios alternados.	00
			Não realiza a tarefa.	99

\* Caso não consiga executar a tarefa com sucesso à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa.

BLOCOS	REFERENCIAL/OBJETIVO PROGRAMA EEFM	TAREFA	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	CÓDIGO
PERÍCIAS E MANIPULAÇÕES	5.5. LANÇAR o arco na vertical e RECEBÊ-LO, com as duas mãos.	4. Lança o arco com uma mão na vertical, acima da cabeça, e recebe-o com as duas mãos numa zona marcada.*	Lança o arco na vertical, acima da cabeça, e recebe-o com as duas mãos numa zona marcada no solo.	20
			Lança o arco na vertical, acima da cabeça, e recebe-o com as duas mãos fora da zona marcada no solo.	10
			Deixa cair o arco.	00
			Não realiza a tarefa.	99
	2.4. PONTAPEAR a bola em precisão a um alvo, com um e outro pé, dando continuidade ao movimento da perna e mantendo o equilíbrio.	5. Pontapeia uma bola, com o «pé melhor», tentando acertar num alvo colocado junto à parede.*	Pontapeia a bola e acerta no alvo mais pequeno.	20
			Pontapeia a bola e acerta apenas no alvo maior.	10
			Pontapeia a bola, mas não acerta no alvo OU falha a bola no pontapé.	00
			Não realiza a tarefa.	99
	2.1. LANÇAR uma bola em distância com a «mão melhor» (a mão mais forte) e com as duas mãos, para além de uma marca.	6. Lança a bola por cima, com a «mão melhor», tentando acertar acima da linha marcada na parede.*	Lança a bola por cima e acerta acima da linha mais alta marcada na parede.	20
			Lança a bola por cima, mas acerta apenas acima da linha mais baixa marcada na parede.	10
			Lança a bola por baixo OU não acerta acima das linhas.	00
			Não realiza a tarefa.	99
	6.1. DRIBLAR «alto e baixo», com a mão esquerda e direita, em deslocamento, sem perder o controlo da bola.	7. Percorre em drible a distância definida, alternando com uma mão e com a outra mão, dentro dos limites do corredor.*	Percorre em drible a distância definida, dentro dos limites do corredor, alternando o drible com uma mão e com a outra.	20
			Percorre as distâncias sinalizadas, mas sai do corredor OU interrompe o drible OU perde o controlo da bola uma vez.	10
			Desloca-se lateralmente OU sai do corredor OU perde o controlo da bola mais do que uma vez OU não dribla alternadamente com uma mão e com a outra mão.	00
			Não realiza a tarefa.	99

\* Caso não consiga executar a tarefa com sucesso à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa.

BLOCOS	REFERENCIAL/OBJETIVO PROGRAMA EEFM	TAREFA	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	CÓDIGO
PERÍCIAS E MANIPULAÇÕES	2.2. LANÇAR para cima (no plano vertical) uma bola (grande) e RECEBÊ-LA com as duas mãos acima da cabeça (o mais alto possível) e perto do solo (o mais baixo possível).	8. Lança a bola na vertical, com as duas mãos, e recebe-a também com as duas mãos, dentro da zona definida.*	Lança a bola mais alto do que a cabeça e recebe-a apenas com as mãos (sem que a bola lhe toque noutra parte do corpo), dentro da zona definida.	<b>20</b>
			Lança a bola mais alto do que a cabeça e recebe-a apenas com as mãos (sem que a bola lhe toque noutra parte do corpo), mas fora da zona definida.	<b>10</b>
			Não consegue lançar e receber a bola OU toca com a bola no corpo durante a receção.	<b>00</b>
			Não realiza a tarefa.	<b>99</b>
JOGOS INFANTIS	PARTICIPAR EM JOGOS ajustando a iniciativa própria, e as qualidades motoras na prestação, às possibilidades oferecidas pela situação de jogo e ao seu objetivo, realizando habilidades básicas e ações técnico-táticas fundamentais, com oportunidade e correção de movimentos.	9. Participa no «jogo das 2 bolas de ténis», durante 30 segundos, com os colegas, procurando o êxito pessoal nas suas ações.	Participa no jogo, cumprindo as regras, e, quando este termina, mantém a sua bola e conseguiu ficar com, pelo menos, uma bola de um dos colegas.	<b>30</b>
			Participa no jogo, cumprindo as regras, e, quando este termina, tem, pelo menos, uma bola (a sua ou a de um colega).	<b>20</b>
			Participa no jogo, cumprindo as regras, mas, quando este termina, não tem nenhuma bola (nem sua nem dos colegas).	<b>10</b>
			Não participa no jogo (não se movimenta OU não age de acordo com o objetivo do jogo) OU não cumpre as regras.	<b>00</b>
			Não realiza a tarefa.	<b>99</b>

\* Caso não consiga executar a tarefa com sucesso à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa.