

COMPETÊNCIAS	Domínios/Parâmetros	Instrumentos e Técnicas	Contributos do Perfil do Aluno (Competências)	Ponderação	
				Parcial	Total
Conhecimentos e Capacidades	<p>Desenvolver as capacidades psicomotoras fundamentais, exigidas pelos diferentes estádios de desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo nos seguintes domínios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perícias e manipulações; • Deslocamentos e equilíbrios; • Jogos; • Ginástica (3.º e 4.º anos); 	<ul style="list-style-type: none"> • Registos de observação (indireta/direta) • Participação Oral 	A, B, C, D, G, H, I, J	70% (A)	70%
	<p>Interesse Revela interesse e sentido de participação/intervenção pelas atividades de âmbito escolar desenvolvidas; Cooperar com os seus pares, professores e outros sempre que solicitado a participar nas atividades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observação direta/Registos 	E, F	6% (B ₁)	30%
	<p>Empenho É empenhado nas tarefas propostas e/ou de iniciativa própria; É organizado e metódico, apresentando hábitos de trabalho.</p>			6% (B ₂)	
	<p>Sociabilidade Tem sentido de oportunidade, de intervenção e respeita a opinião dos outros; É cumpridor das regras de comportamento respeitando os colegas, professores, assistentes operacionais e outros.</p>			6% (C ₃)	
	<p>Autonomia É autónomo na realização das tarefas; Tem capacidade de reflexão, sentido crítico e capacidade de auto e heteroavaliação.</p>			6% (B ₄)	
<p>Responsabilidade É assíduo e pontual; realiza o trabalho proposto; zela pelas instalações, materiais (próprios e da escola) e equipamentos escolares; Cumpre com as tarefas para casa (recados, pesquisas,...); é responsável por trazer o material necessário.</p>	6% (B ₅)				

AValiação

- Em cada período, a classificação será obtida pela aplicação dos fatores de ponderação apresentados. Será sempre arredondada às unidades.
- Atendendo a que a avaliação é um processo contínuo, a **avaliação sumativa** no final de cada período, AS, será obtida de acordo com a seguinte expressão: $AS = A \times 70\% + B_1 \times 6\% + B_2 \times 6\% + B_3 \times 6\% + B_4 \times 6\% + B_5 \times 6\%$, em que A, B e C representam as médias dos resultados obtidos nos diferentes instrumentos de avaliação desde o início do ano letivo até ao momento da avaliação.

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS

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.

VALORES

Todos os alunos devem ser encorajados a desenvolver e a pôr em prática valores:

- Responsabilidade
- Excelência e exigência
- Curiosidade, reflexão e inovação
- Cidadania e participação
- Liberdade

Correspondência entre as percentagens, Menção Qualitativa e Menção Quantitativa										
1.º Ciclo	Insuficiente			0% a 49%	Suficiente	50% a 69%	Bom	70% a 89%	Muito Bom	90% a 100%
2.º Ciclo	Nível 1	0% a 19%	Nível 2	20% a 49%	Nível 3	50% a 69%	Nível 4	70% a 89%	Nível 5	90% a 100%

Aprendizagens comuns, por domínio, que sejam abrangentes e transversais em cada disciplina no 1.º ciclo ou no 2.º ciclo

- **Perícia e manipulação**
- Realizar ações motoras básicas com aparelhos portáteis, segundo uma estrutura rítmica, encadeamento ou combinação de movimentos, conjugando as qualidades de ação própria ao efeito pretendido de movimentação do aparelho.
- **Deslocamentos e equilíbrios**
- Realizar ações motoras básicas de deslocamento, no solo e em aparelhos, segundo uma estrutura rítmica, encadeamento ou combinação de movimentos, coordenando a sua ação para aproveitar as qualidades motoras possibilitadas pela situação.
- **Jogos**
- 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.