

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

Guião da Prova

Duração da Prova: 60 minutos | Tolerância: 30 minutos

9 Páginas

Nos termos da lei em vigor, as provas de avaliação externa são obras protegidas pelo Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos. A sua divulgação não suprime os direitos previstos na lei. Assim, é proibida a utilização destas provas, além do determinado na lei ou do permitido pelo IAVE, I.P., sendo expressamente vedada a sua exploração comercial.

GUIÃO

1 – Instruções gerais de realização da prova

A prova tem a duração de 60 minutos, com 30 minutos de tolerância. No Quadro 1, apresenta-se a duração prevista para cada uma das tarefas. A prova deverá decorrer sem interrupções, só terminando quando o desempenho de todos os alunos tenha sido observado.

Quadro 1

Ativação e mobilização articular Explicação da prova e demonstração das tarefas em cada estação Experimentação das tarefas pelos alunos	(20 minutos)
Prova	Duração prevista
Estação I – Tarefas 1 e 2 (equilíbrio, obstáculos)	12 minutos
Estação II – Tarefas 3 e 4 (saltos à corda, cambalhota à frente)	12 minutos
Estação III – Tarefa 5 (pontapé à distância)	8 minutos
Estação IV – Tarefa 6 (lançamento de precisão)	8 minutos
Estação V – Tarefas 7 e 8 (drible, receção da bola)	12 minutos
Estação VI – Tarefa 9 (jogo do «Rabo de raposa»)	8 minutos

A orientação da turma e o acompanhamento durante a prova são da responsabilidade do aplicador, podendo este ser coadjuvado por outro professor.

Os alunos devem realizar as tarefas pela ordem de numeração na lista da turma. Os alunos devem ser identificados com coletes ou *T-shirts* numerados, em função do número na turma. O número deverá ter dimensão suficiente para possibilitar a sua boa leitura por parte dos classificadores.

Antes da realização da prova, em cada estação, os classificadores devem explicar a tarefa e demonstrá-la uma única vez.

Os alunos devem realizar as tarefas respeitando a sequência descrita na Figura 1 – Estações I a VI.

Para a realização da tarefa 9 (jogo do «Rabo de raposa»), a turma deve ser dividida em grupos de seis alunos, respeitando também o número na turma. Caso o número de alunos não seja divisível por seis, o grupo restante, com número inferior de alunos, será completado com outros alunos da turma cujo desempenho tenha sido já observado.

Os alunos que não consigam executar com sucesso, à primeira tentativa, qualquer uma das tarefas, com exceção da tarefa 9 (jogo do «Rabo de raposa»), têm direito a uma segunda tentativa, a não ser que haja indicação contrária por parte dos classificadores, em situações a definir nos procedimentos de classificação.

Após a realização das tarefas, em cada estação, os alunos regressam ao lugar onde se encontravam antes de as terem iniciado.

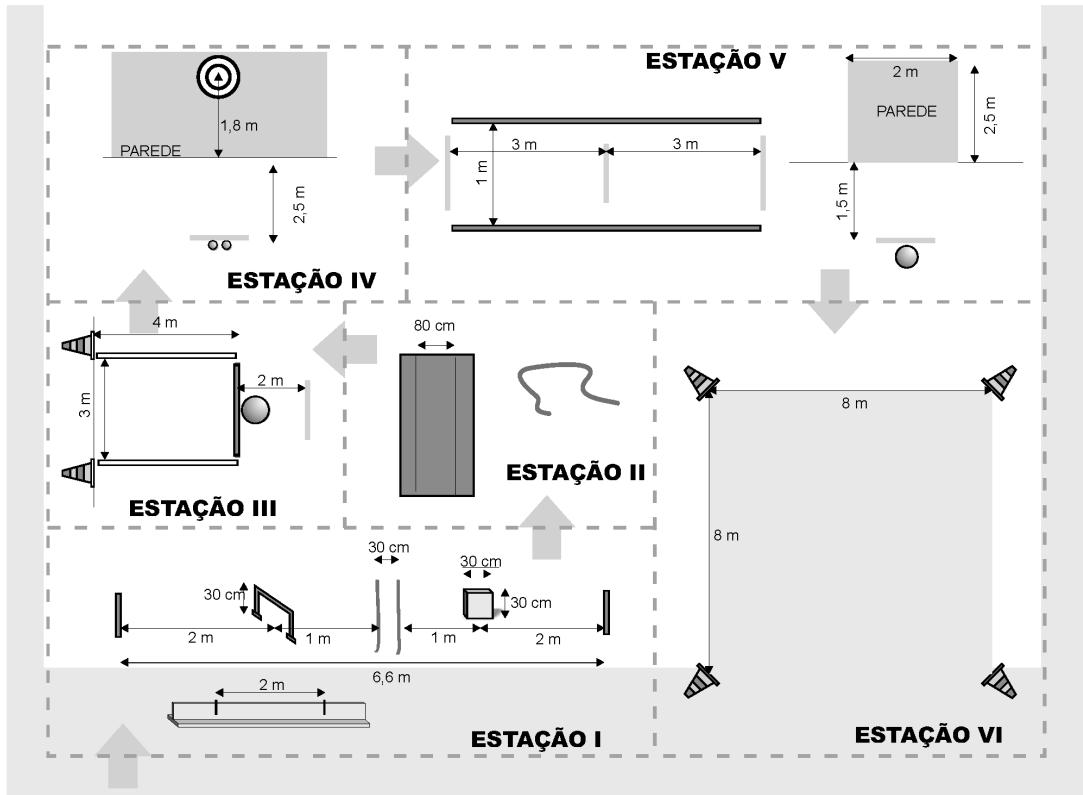
Durante a prova, o registo da observação dos desempenhos dos alunos é efetuado pelos classificadores, de acordo com as instruções e com os critérios de classificação.

A prova é dada por terminada após todos os alunos terem sido observados na tarefa 9.

2 – Organização do espaço de realização da prova

Antes de os alunos iniciarem a prova, os classificadores preparam o espaço e os materiais, de acordo com o esquema apresentado na Figura 1.

Figura 1 - Esquema de organização e distribuição do material pelo espaço de prova



3 – Instruções para o APLICADOR

Cabe ao aplicador:

- garantir que os alunos se apresentam na prova equipados com calções e *T-shirt* OU fato de treino e com ténis OU sapatilhas OU outro equipamento que o aplicador considere adequado para a prática de exercício físico em aulas de Expressões Físico-Motoras;
- identificar os alunos através de *T-shirts* ou coletes numerados, em função do número na turma;
- orientar os alunos na realização de exercícios de ativação geral e mobilização articular;
- certificar-se de que os alunos experimentam todas as tarefas, duas vezes, após a demonstração dos classificadores;
- dar indicações para o início da prova;
- durante a prova, orientar e acompanhar a realização das tarefas pelos alunos, em articulação com os classificadores, à medida que estes forem fazendo os registo de observação.

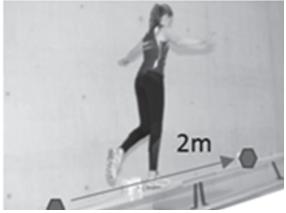
Nota: Não é permitido ao aplicador intervir junto dos seus alunos durante a realização das tarefas.

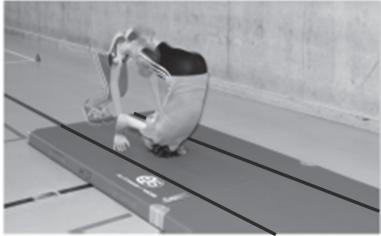
4 – Instruções para os CLASSIFICADORES

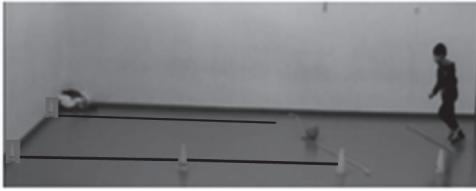
Cabe à equipa de classificadores:

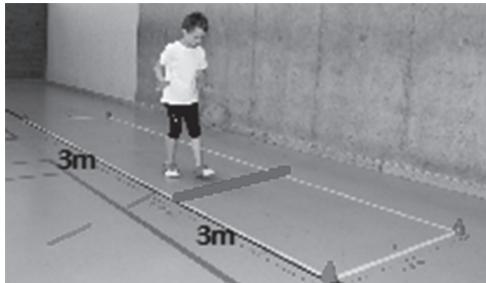
- apresentar-se no local de realização da prova com a antecedência necessária para preparar o espaço e os materiais, de acordo com as instruções, garantindo o tempo previsto no Quadro 1 para a ativação e mobilização articular, a explicação da prova e demonstração das tarefas em cada estação e a experimentação das tarefas pelos alunos;
- explicar as tarefas e demonstrá-las uma única vez, de acordo com as indicações para apresentação das tarefas aos alunos, constantes no ponto 5 deste guia; na impossibilidade de ser um classificador a demonstrar a tarefa, deverá convidar-se um aluno que não frequente o 2.º ano de escolaridade para o fazer;
- colocar-se num local favorável à observação dos desempenhos dos alunos, deslocando-se de forma a garantir o melhor ângulo de visão para verificação dos critérios de classificação;
- proceder ao preenchimento dos registo de observação, concertando os registo com o outro classificador, tarefa a tarefa;
- gerir o tempo da prova, cuja duração total não pode exceder 90 minutos (60 minutos + 30 minutos de tolerância);
- decidir o início e o fim do período de observação em cada estação e, em articulação com o aplicador, gerir a transição dos alunos de estação para estação; o tempo previsto para observação em cada estação poderá ser excedido ou encortado, desde que seja garantida a observação do desempenho de todos os alunos;
- solicitar a repetição da tarefa em situações excepcionais (por exemplo, quando o desempenho não tenha sido observado pelos classificadores ou quando o desempenho tenha sido afetado por uma influência externa não imputável ao aluno);
- dar por terminada a prova após ter confirmado que existem registo da observação dos desempenhos de todos os alunos;
- preencher a grelha de classificação após a conclusão da prova.

5 – Descrição de cada uma das tarefas da prova

	Estação I (12 minutos)	
	Tarefa 1 (Equilíbrio)	Tarefa 2 (Obstáculos)
Imagen		
Tarefa	Marcha para a frente na trave inferior de um banco sueco invertido.	Percorre a distância definida a correr, transpondo os três obstáculos.
Indicações para apresentação das tarefas aos alunos	«Andar no banco desde a marca inicial até à marca final.»	«Correr a partir da marca inicial até à final, passando por cima dos três obstáculos.»
Condições de realização da tarefa	<p>Banco sueco, no solo, virado ao contrário. O aluno inicia o deslocamento na extremidade do banco e percorre em marcha a distância de 2 metros.</p> <p>A marcação de início e de final da marcha é feita com fita.</p> <p>Se o banco tiver uma dimensão superior a 2 metros, marca-se com fita a distância de 2 metros.</p> <p>Caso não consiga realizar a tarefa com sucesso (código 20) à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa.</p> <p>A seguir, executa a tarefa 2.</p>	<p>O aluno parte de trás da linha de partida, marcada no chão com fita adesiva, e termina a tarefa ao ultrapassar a linha que define o final do percurso.</p> <p>O primeiro obstáculo, com 30 cm de altura, está colocado a 2 metros da linha de partida.</p> <p>O segundo obstáculo corresponde a uma zona delimitada por duas cordas ou fitas, separadas por uma distância de 30 cm, estando a primeira corda ou fita situada a 1 metro do obstáculo anterior.</p> <p>O terceiro obstáculo, com 30 a 40 cm de altura e 30 a 40 cm de largura, está situado à distância de 1 metro do limite mais próximo do obstáculo anterior.</p> <p>A linha final está a 2 metros deste último obstáculo.</p> <p>Caso não consiga realizar a tarefa com sucesso (código 20) à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa.</p> <p>No final desta tarefa, o aluno volta ao lugar onde estava no início.</p>
Materiais	Banco sueco de madeira, com o comprimento mínimo de 2 metros.	<p>2 cones de sinalização de PVC, com 30 cm de altura, e 1 bastão de PVC ou de madeira, com 2,5 cm de diâmetro e com o comprimento de 80 cm a 1 metro.</p> <p>2 cordas ou fita sinalizadora.</p> <p>1 caixa de cartão ou bloco de espuma, com 30 a 40 cm de altura, com 30 a 40 cm de largura e com 40 a 50 cm de comprimento.</p>

Estação II (12 minutos)		
	Tarefa 3 (Saltos à corda)	Tarefa 4 (Cambalhota à frente)
Imagen		
Tarefa	Salta à corda 6 vezes seguidas, com ou sem deslocamento.	Faz uma cambalhota à frente no colchão, dentro dos limites do corredor definido.
Indicações para apresentação das tarefas aos alunos	«Saltar à corda 6 vezes seguidas.»	«Fazer uma cambalhota à frente, no espaço entre as duas linhas.»
Condições de realização da tarefa	<p>Pode saltar sem se deslocar ou em deslocamento, com pés alternados, a pés juntos ou ao pé-coixinho.</p> <p>Caso não consiga realizar a tarefa com sucesso (código 20) à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa.</p> <p>A seguir, executa a tarefa 4.</p>	<p>Colchão de ginástica no chão, com um corredor delimitado por duas linhas paralelas, à distância de 80 cm, marcadas com fita adesiva ou giz.</p> <p>As linhas são parte integrante do corredor de execução.</p> <p>Para se levantar, pode apoiar as mãos no chão.</p> <p>Caso não consiga realizar a tarefa com sucesso (código 20) à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa.</p> <p>No final desta tarefa, o aluno volta ao lugar onde estava no início.</p>
Materiais	Corda de saltar com 1 cm de diâmetro e com 2 a 2,5 metros de comprimento.	Colchão de ginástica com cobertura de PVC ou lona, com 5 cm de espessura, 2,5 metros de comprimento e 1,25 metros de largura. Fita adesiva ou giz.

	Estação III (8 minutos)	Estação IV (8 minutos)
	Tarefa 5 (Pontapé à distância)	
Imagen		
Tarefa	Corre para pontapear uma bola colocada a 4 metros da parede, de modo a que a bola ressalte, dentro dos limites do corredor assinalado, e retorne à linha onde estava colocada.	Lança a bola com o braço elevado por cima da cabeça, com a «mão melhor», tentando acertar num alvo colocado na parede.
Indicações para apresentação das tarefas aos alunos	«Correr a partir da linha dos 6 metros para dar um pontapé na bola, com força suficiente para que a bola, depois de bater na parede, volte à linha onde estava colocada.»	«Colocado atrás da linha, lançar a bola com uma mão, por cima da cabeça, e acertar no meio do alvo.»
Condições de realização da tarefa	<p>Corredor com 4 metros de comprimento, delimitado por duas linhas paralelas, à distância de 3 metros, marcadas no solo com fita adesiva, com cordas ou com giz. Zona alvo no final do corredor assinalado, delimitada na parede por 2 cones, distanciados 3 metros entre si.</p> <p>Linha de colocação da bola marcada no solo, a 4 metros da parede.</p> <p>Linha de partida marcada no solo, a 6 metros da parede.</p> <p>O aluno inicia a tarefa atrás da linha de partida (a 6 metros da parede), corre e pontapeia a bola, que está colocada a 4 metros da parede.</p> <p>Os limites são considerados parte do corredor de realização da tarefa.</p> <p>Caso não consiga realizar a tarefa com sucesso (código 20) à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa.</p> <p>No final desta tarefa, o aluno volta ao lugar onde estava no início.</p>	<p>Alvo representado por dois círculos concêntricos na parede, com o centro a uma altura de 1,8 metros do chão.</p> <p>O diâmetro do alvo menor mede 50 cm e o do alvo maior mede 80 cm.</p> <p>Linha marcada no solo, a 2,5 metros da parede, junto à qual se encontram 2 bolas de ténis.</p> <p>O aluno coloca-se atrás desta linha e lança uma das bolas de ténis com o braço elevado por cima da cabeça, com a «mão melhor», tentando acertar no alvo mais pequeno.</p> <p>Os limites são considerados parte da zona do alvo.</p> <p>Caso não consiga realizar a tarefa com sucesso (código 20) à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa.</p> <p>No final desta tarefa, o aluno volta ao lugar onde estava no início.</p>
Materiais	<p>1 bola de material sintético, de textura suave, com diâmetro de 20 a 25 cm.</p> <p>Fita, cordas ou giz.</p> <p>2 cones de sinalização.</p>	<p>2 bolas de ténis.</p> <p>1 arco com diâmetro de 50 cm e 1 arco com diâmetro de 80 cm ou giz de cor para desenhar na parede.</p> <p>Fita, corda ou cones de sinalização.</p>

		Estação V (12 minutos)	
		Tarefa 7 (Drible)	Tarefa 8 (Receção da bola)
Imagen			
Tarefa		Percorre a distância definida em drible, dentro dos limites do corredor, driblando com uma mão em metade do percurso e com a outra mão na outra metade do percurso.	Lança a bola à parede para a receber diretamente com as duas mãos.
Indicações para apresentação das tarefas aos alunos		«Driblar com uma mão, desde a linha inicial até à linha do meio, e depois com a outra mão até à linha final.»	«Colocado atrás da linha, lançar a bola à parede e voltar a agarrá-la com as duas mãos.»
Condições de realização da tarefa		Corredor com 6 metros de comprimento, delimitado por duas linhas paralelas, à distância de 1 metro, marcado com fita adesiva no solo, ou com cordas, ou com cones, e assinalado a meio do percurso (3 metros) com fita ou cone. O aluno coloca-se atrás da linha inicial e percorre metade do corredor, driblando com uma mão; quando chega a meio do percurso, sem agarrar a bola, troca de mão e dribla com a outra mão até à linha final. Caso não consiga realizar a tarefa com sucesso (código 20) à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa. As linhas são consideradas parte do corredor de execução da tarefa. A seguir, realiza a tarefa 8.	Parede lisa e livre de obstáculos, com 2,5 metros de altura e 2 metros de largura, no mínimo. Linha assinalada a 1,5 metros da parede. O aluno coloca-se atrás da linha e lança a bola à parede, de modo a poder recebê-la simultaneamente com as duas mãos, sem que a bola toque no solo ou lhe toque noutra parte do corpo. O aluno pode lançar a bola com uma ou com as duas mãos, por cima ou por baixo. O aluno pode deslocar-se para receber a bola. Caso não consiga realizar a tarefa com sucesso (código 20) à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa. No final desta tarefa, o aluno volta ao lugar onde estava no início.
Materiais		Bola de material sintético, de textura suave, com diâmetro de 20 a 25 cm. Fita, cordas ou cones para sinalizar o percurso.	Bola de material sintético, de textura suave, com diâmetro de 20 a 25 cm. Fita, cordas ou cones para sinalizar a linha. Parede lisa e livre de obstáculos, numa área com 2,5 metros de altura por 2 metros de largura.

	<p>Estação VI (8 minutos)</p> <p>Tarefa 9 (Jogo do «Rabo de raposa»)</p>
Imagen	
Tarefa	Joga o jogo do «Rabo de raposa» com os companheiros, de acordo com o objetivo e as regras do jogo.
Indicações para apresentação da tarefa aos alunos	<p>«Prender o “rabo de raposa” na parte de trás dos calções ou das calças. O objetivo do jogo é conseguir tirar o maior número de “ratos de raposa” sem perder o seu.</p> <p>Não se pode segurar o seu “rabo de raposa” para evitar que ele seja tirado; não se pode tirar “ratos de raposa” que já tenham sido conquistados e estejam na mão dos outros jogadores; devem manter na mão todos os “ratos de raposa” conquistados.</p> <p>Podem movimentar-se livremente, mas sem sair da zona do jogo.</p> <p>Devem jogar sem agarrar ou empurrar os outros.</p> <p>Quando se ouvir o sinal de final do jogo, param imediatamente e ficam “em estátua”.»</p>
Condições de realização da tarefa	<p>Espaço de jogo delimitado com cones de sinalização (8 metros x 8 metros). Grupos de seis alunos.</p> <p>Se houver um grupo com um número inferior a 6 alunos, tem de ser completado com outros alunos da turma cujo desempenho já tenha sido observado.</p> <p>Antes do início do jogo, os alunos prendem na parte de trás dos calções ou das calças o lenço ou fita que representa o seu «rabo de raposa».</p> <p>Os alunos distribuem-se de forma equilibrada no espaço, afastados uns dos outros, e, ao sinal do classificador, iniciam o jogo.</p> <p>O jogo tem a duração de 30 segundos.</p> <p>No final do tempo, o classificador dá por terminado o jogo, momento em que os alunos devem virar-se para os classificadores para que estes contem os «ratos de raposa» na posse de cada aluno.</p> <p>No final desta tarefa, o aluno volta ao lugar onde estava no início, tendo terminado a prova.</p>
Materiais	<p>6 lenços ou panos, de forma quadrada, com 25 a 30 cm de lado. Fita, cordas ou cones, para sinalizar a área de jogo.</p> <p>Cronómetro e apito.</p>
Descrição	<p>O objetivo do jogo é tirar o maior número possível de «ratos de raposa» aos companheiros, tentando evitar que os outros tirem o seu. Devem manter na mão os «ratos de raposa» conquistados. Não é permitido tirar «ratos de raposa» já conquistados. Não é permitido agarrar o seu «rabo de raposa» para impedir que este seja tirado.</p> <p>O jogador sem «rabo de raposa» continua em jogo, tentando tirar «ratos de raposa» aos outros jogadores.</p> <p>Os jogadores podem deslocar-se livremente pelo espaço de jogo. Não é permitido contacto físico (agarrem-se ou empurrem-se).</p> <p>Ao sinal de fim do jogo, os alunos devem imobilizar-se no local onde se encontram.</p>

FIM DA PROVA