

**Prova de Aferição de Educação Física  
Prova 28 | 2.º Ano de Escolaridade | 2022**

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. Para cada tarefa, os professores classificadores registam na Ficha de Registo da Observação apenas um dos códigos previstos.
2. Os códigos atribuídos não correspondem a pontuações.
3. Os critérios de classificação 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 ao **código 20** ou ao **código 30**. Estes códigos podem ser desdobrados noutros códigos, que permitem identificar desempenhos específicos, como o **código 11** e o **código 12**.
4. É atribuído o **código 00** aos desempenhos inadequados ou se for necessária ajuda ou manipulação por parte do professor aplicador. É igualmente atribuído o **código 00** nos casos em que o aluno executa uma tarefa diferente da solicitada, sem respeitar as instruções.
5. 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. Saltar obstáculos

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Corre, transpondo os obstáculos sem interrupções e sem lhes tocar. Salta, apoiando um pé antes do colchão e realizando a receção a dois pés, depois da linha marcada no colchão.	20
Corre, transpondo os obstáculos sem interrupções. Salta, apoiando um pé antes do colchão e realizando a receção depois da linha marcada no colchão, mas toca num dos obstáculos <b>ou</b> a receção não é a dois pés.	12
Observa-se uma ou mais das situações seguintes: – interrompe a tarefa; – toca em mais do que um obstáculo; – executa o salto com apoio nos dois pés; – executa o salto com apoio no colchão; – termina o salto antes da linha marcada no colchão.	11
Faz outra tarefa.	00
Não realiza a tarefa.	99

### Tarefa 2. Realizar a cambalhota

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Realiza a cambalhota, no colchão, com uma esponja entre os joelhos, sem interrupções, terminando em pé.	20
Realiza a cambalhota, no colchão, sem interrupções, terminando em pé, mas, durante o movimento, deixa cair a esponja.	12
Observa-se uma ou mais das situações seguintes: – interrompe o movimento; – sai do colchão.	11
Faz outra tarefa.	00
Não realiza a tarefa.	99

### Tarefa 3. Equilibrar-se no banco sueco

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Equilibra-se no banco sueco, colocado em posição inclinada, percorrendo-o, a andar, com apoios alternados e sem interrupções.	20
Equilibra-se no banco sueco, colocado em posição inclinada, percorrendo-o, a andar, com apoios alternados, mas com uma interrupção.	12
Observa-se uma ou mais das situações seguintes: – desloca-se sem alternância dos pés; – interrompe o movimento mais do que uma vez; – apoia a(s) mão(s) no banco sueco; – cai do banco.	11
Faz outra tarefa.	00
Não realiza a tarefa.	99

**Tarefa 4. Subir ao espaldar e saltar**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
No espaldar, sobe, desloca-se lateralmente, passa sobre o bastão e desce os degraus. Salta do plano superior para o colchão, passando por cima da esponja, com receção em pé e em equilíbrio.	20
No espaldar, sobe, desloca-se lateralmente, passa sobre o bastão e desce os degraus. Salta do plano superior para o colchão, passando por cima da esponja, com receção em pé, mas toca na esponja <b>ou</b> faz a receção com desequilíbrios (toca com a(s) mão(s) no chão <b>ou</b> sai do colchão).	12
Observa-se uma ou mais das situações seguintes: – não passa por cima do bastão; – não salta por cima da esponja; – não faz a receção em pé.	11
Faz outra tarefa.	00
Não realiza a tarefa.	99

**Tarefa 5. Driblar, lançar e receber a bola**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Dribla, alternando as mãos, percorrendo a distância definida dentro dos limites do corredor. Conclui o percurso, lançando a bola com as duas mãos, na vertical. Executa o movimento com as mãos, enquanto a bola está no ar, e recebe-a com as duas mãos, dentro da zona marcada no chão.	20
Dribla, alternando as mãos, percorrendo a distância definida. Conclui o percurso, lançando a bola com as duas mãos, na vertical. Executa o movimento com as mãos, enquanto a bola está no ar, e recebe-a com as duas mãos, mas sai do corredor uma vez <b>ou</b> não recebe a bola dentro da zona marcada.	12
Observa-se uma ou mais das situações seguintes: – dribla sem alternar as mãos; – sai do corredor mais do que uma vez; – deixa cair a bola.	11
Faz outra tarefa.	00
Não realiza a tarefa.	99

**Tarefa 6. Pontapear a bola**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Corre e pontapeia a bola, para a parede, sem interromper o movimento, cumprindo as indicações da tarefa.	20
Corre e pontapeia a bola, para a parede, cumprindo as indicações da tarefa, mas com interrupção do movimento.	12
A bola não reproduz a indicação descrita na tarefa.	11
Faz outra tarefa.	00
Não realiza a tarefa.	99

**Tarefa 7. Realizar toques de bola com a raqueta**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Realiza o número indicado de toques de bola com a raqueta, sem interrupções, de acordo com as indicações da tarefa, controlando a bola com a raqueta e respeitando os limites do espaço definidos.	20
Realiza o número indicado de toques de bola com a raqueta, sem interrupções, de acordo com as indicações da tarefa, mas não respeita os limites do espaço definidos.	12
Consegue realizar toques de bola, mas não de acordo com as indicações da tarefa.	11
Faz outra tarefa.	00
Não realiza a tarefa.	99

**Tarefa 8. Saltar com controlo do objeto**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Realiza o movimento do objeto e coordena-o com a ação de saltar, cumprindo as indicações da tarefa.	20
Realiza o movimento do objeto, mas há descoordenação entre o movimento do objeto e o salto.	12
Observa-se uma ou mais das situações seguintes: – não realiza o(s) salto(s) indicado(s); – cai.	11
Faz outra tarefa.	00
Não realiza a tarefa.	99

**Tarefa 9. Jogo da «Raposa na toca»**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Participa no jogo, cumprindo as regras, e, no final, tem, pelo menos, duas bolas na sua «toca» e uma «cauda».	30
Participa no jogo, cumprindo as regras, e, no final, tem dois objetos quaisquer.	20
Participa no jogo, cumprindo as regras, mas, no final, tem apenas um dos objetos.	10
Observa-se uma ou mais das situações seguintes: – não tem nenhum objeto no final do jogo; – não participa no jogo (não se movimenta); – não cumpre as regras definidas.	00
Não realiza a tarefa.	99