



REPÚBLICA
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

IAVE INSTITUTO
DE AVALIAÇÃO
EDUCATIVA, I.P.

Prova de Aferição de Educação Física
Prova 28 | 2.º Ano de Escolaridade | 2024

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

Ficha de Registo da Observação

5 Páginas

FICHA DE REGISTO DA OBSERVAÇÃO

Escola de realização da prova

Escola de origem dos alunos (se diferente da escola de realização)

Data de aplicação

Nome do professor aplicador

Turma

N.º de alunos da turma

N.º de alunos que realizam a prova

Nome do professor classificador

FICHA DE REGISTO DA OBSERVAÇÃO

Tarefas:	Tarefa 1. Equilibrar-se e saltar para um plano superior		Tarefa 2. Deslocar-se e descer o espaldar			Tarefa 3. Realizar a cambalhota e saltar obstáculos		
Descritores de desempenho e códigos	Marcha em frente sobre o banco sueco e salta a pés juntos, colocando primeiro as mãos em cima do plinto e depois os dois joelhos simultaneamente.	20	Desloca-se lateralmente no espaldar com o apoio das mãos e dos pés, até ao local indicado. Desce os degraus do espaldar com apoios alternados das mãos, até chegar ao chão, da forma indicada na tarefa.	20	Realiza a cambalhota, sem interrupções, terminando em pé, sem sair do colchão. Salta a pés juntos por cima de cada um dos dois obstáculos.	20		
	Marcha em frente sobre o banco sueco e salta a pés juntos, colocando primeiro as mãos em cima do plinto, mas apoiando um joelho de cada vez.	11	Desloca-se lateralmente no espaldar com o apoio das mãos e dos pés, até ao local indicado. Desce os degraus do espaldar, mas não faz os apoios alternados das mãos, até chegar ao chão.	11	Realiza a cambalhota, sem interrupções e sem sair do colchão, mas não termina em pé. Salta a pés juntos por cima de cada um dos dois obstáculos.	11		
	Realiza a tarefa, observando-se uma ou mais das situações seguintes: – apoia um pé no chão; – salta para o plinto com impulsão a um pé; – apoia outra parte do corpo no plinto, além das mãos, antes de colocar os joelhos.	12	Realiza a tarefa, observando-se uma ou mais das situações seguintes: – descola-se lateralmente no espaldar, apoiando outras partes do corpo para além das mãos e dos pés; – desce os degraus do espaldar, apoiando outras partes do corpo, além das indicadas nas instruções da tarefa; – termina no chão, não cumprindo as indicações da tarefa.	12	Realiza a tarefa, observando-se uma ou mais das situações seguintes: – interrompe o movimento da cambalhota; – sai do colchão; – salta a um pé sobre os obstáculos; – toca no(s) obstáculo(s).	12		
	Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.	00	Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.	00	Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.	00		
	Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.	99	Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.	99	Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.	99		

Assinalar o código correspondente ao desempenho observado

N.º Aluno	Tarefa 1. Equilibrar-se e saltar para um plano superior					Tarefa 2. Deslocar-se e descer o espaldar					Tarefa 3. Realizar a cambalhota e saltar obstáculos				
	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
1	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
2	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
3	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
4	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
5	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
6	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
7	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
8	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
9	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
10	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
11	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
12	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
13	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
14	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
15	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
16	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
17	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
18	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
19	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
20	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
21	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
22	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
23	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
24	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
25	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
26	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99

Tarefas:	Tarefa 4. Lançar e agarrar o arco					Tarefa 5. Conduzir a bola com o pé					Tarefa 6. Acertar no alvo, com uma bola							
Descritores de desempenho e códigos	Lança o arco com uma mão, acima da cabeça, e volta a agarrá-lo com as duas mãos, sem que este toque em nenhuma outra parte do corpo ou no chão, mantendo-se em pé, na zona indicada.					20	Conduz a bola, dentro dos limites do corredor, passa os obstáculos sem lhes tocar e termina parando a bola com o pé, dentro da zona indicada.					20	Acerta diretamente no alvo, de acordo com as indicações da tarefa.					20
	Lança o arco com uma mão, acima da cabeça, e volta a agarrá-lo com as duas mãos, mantendo-se em pé, na zona indicada, mas o arco toca em alguma outra parte do corpo.					11	Conduz a bola, dentro dos limites do corredor, e termina parando a bola com o pé dentro da zona indicada, mas toca no(s) obstáculo(s).					11	Acerta no alvo, de acordo com as indicações da tarefa, mas de forma indireta.					11
	Realiza a tarefa, observando-se uma ou mais das situações seguintes: – agarra o arco fora da zona marcada; – o arco toca no chão; – lança o arco abaixo da cabeça.					12	Realiza a tarefa, observando-se uma ou mais das situações seguintes: – para a bola com o pé, terminando fora da zona indicada; – para a bola com outra parte do corpo, que não o pé, terminado dentro da zona indicada; – sai dos limites do corredor.					12	Realiza a tarefa, observando-se uma ou mais das situações seguintes: – a bola não acerta no alvo; – sai da zona marcada.					12
	Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.					00	Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.					00	Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.					00
	Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.					99	Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.					99	Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.					99

Assinalar o código correspondente ao desempenho observado

N.º Aluno	Tarefa 4. Lançar e agarrar o arco					Tarefa 5. Conduzir a bola com o pé					Tarefa 6. Acertar no alvo, com uma bola				
	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
1	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
2	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
3	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
4	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
5	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
6	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
7	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
8	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
9	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
10	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
11	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
12	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
13	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
14	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
15	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
16	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
17	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
18	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
19	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
20	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
21	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
22	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
23	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
24	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
25	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99
26	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99	20	11	12	00	99

Tarefa:	Tarefa 7. Jogo da «Espetada de frutos»	
Descritores de desempenho e códigos	Participa no jogo, cumprindo as regras, e, no final, tem, pelo menos, três pinos empilhados com cores alternadas dentro do seu arco.	20
	Participa no jogo, cumprindo as regras, e, no final, tem dois pinos empilhados de cores diferentes dentro do seu arco.	11
	Participa no jogo, cumprindo as regras, e, no final, observa-se uma das situações seguintes: – ficou com pinos seguidos da mesma cor empilhados dentro do seu arco; – ficou apenas com um pino dentro do seu arco; – ficou sem pinos dentro do arco.	12
	No jogo, não cumpre as regras.	01
	Realiza uma tarefa cujo desempenho não está enquadrado nos descritores dos códigos anteriores.	00
	Não realiza a tarefa, não evidenciando qualquer tentativa para a iniciar.	99

Assinalar o código correspondente ao desempenho observado

N.º Aluno	Tarefa 7. Jogo da «Espetada de frutos»					
	20	11	12	01	00	99
1	20	11	12	01	00	99
2	20	11	12	01	00	99
3	20	11	12	01	00	99
4	20	11	12	01	00	99
5	20	11	12	01	00	99
6	20	11	12	01	00	99
7	20	11	12	01	00	99
8	20	11	12	01	00	99
9	20	11	12	01	00	99
10	20	11	12	01	00	99
11	20	11	12	01	00	99
12	20	11	12	01	00	99
13	20	11	12	01	00	99
14	20	11	12	01	00	99
15	20	11	12	01	00	99
16	20	11	12	01	00	99
17	20	11	12	01	00	99
18	20	11	12	01	00	99
19	20	11	12	01	00	99
20	20	11	12	01	00	99
21	20	11	12	01	00	99
22	20	11	12	01	00	99
23	20	11	12	01	00	99
24	20	11	12	01	00	99
25	20	11	12	01	00	99
26	20	11	12	01	00	99

Assinatura do professor classificador
