

CrITÉrios de AvaliaÇ o da Disciplina de Educa  o F sica – 3  Ciclo – 7.  Ano

ALUNOS COM ATESTADO M DICO

Ano Letivo 2018 / 2019
Ano / Turma 7.  Ano / Turma



EDUCA  O



401079 - Escola Secund ria/3
Camilo Castelo Branco - Vila Real

�reas de compet�ncias do perfil dos alunos	Perfil de Aprendizagens Espec�ficas (Aprendizagens Essenciais)	Componente da avalia��o	Descritores operativos das aprendizagens essenciais	Instrumentos de avalia��o	Fator de pondera��o
A. Linguagens e textos B. Informa��o e comunica��o C. Racioc�nio e resolu��o de problemas D. Pensamento cr�tico e pensamento criativo E. Relacionamento interpessoal F. Desenvolvimento pessoal e autonomia G. Bem-estar, sa�de e ambiente H. Sensibilidade est�tica e art�stica I. Saber cient�fico, t�cnico e tecnol�gico J. Consci�ncia e dom�nio do corpo	1. Conhecer os conceitos de Aptid�o F�sica e Sa�de, bem como as suas interpela��es. 2. Conhecer as dimens�es dos desportos e das atividades f�sicas. 3. Conhecer os principais fatos hist�ricos das modalidades, o objetivo do jogo, a fun��o e modo de execu��o das a��es t�cnico-t�ticas. 4. Conhecer as regras fundamentais do jogo e os principais sinais utilizados na arbitragem.	1. �rea do conhecimento	1. Relacionar a Aptid�o F�sica e Sa�de, identificando os fatores associados a um estilo de vida saud�vel, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composi��o corporal, a alimenta��o, o repouso, a higiene, a afetividade e a qualidade do meio ambiente. 2. Interpretar a dimens�o sociocultural dos desportos e da atividade f�sica na atualidade e ao longo dos tempos, identificando fen�menos associados a limita��es e possibilidades de pr�tica dos desportos e das atividades f�sicas, tais como: o sedentarismo e a evolu��o tecnol�gica, a polui��o, o urbanismo e a industrializa��o, relacionando-os com a evolu��o das sociedades. 3. Conhece os objetivos dos jogos, a fun��o e o modo de execu��o das a��es t�cnico-t�ticas abordadas. 4. Conhece e aplica as regras fundamentais dos jogos / modalidades e respetivos regulamentos. 5. Conhece os principais sinais utilizados na arbitragem.	1. Realiza��o de dois (2) testes escritos em cada per�odo letivo, em que o segundo � id�ntico aos restantes colegas. Estes testes t�m a seguinte pondera��o: a) Primeiro teste, 25,0% (25 Pontos); b) Segundo teste, 25,0% (25 Pontos). 2. Aos alunos ser� fornecida a matriz para a realiza��o do teste escrito. 3. Grelhas de registo dos relat�rios, que s�o executados em modelo espec�fico para o efeito. Estes t�m a seguinte pondera��o 20,0% (20 Pontos). 4. Aos alunos ser� fornecido um gui�o de elabora��o do relat�rio de aula, bem como o respetivo modelo.	70,0 % (70 Pontos)
	1. Participar ativamente em todas as situa��es e procura o �xito pessoal e do grupo; cumprindo com as tarefas solicitadas dentro dos prazos definidos; utilizando corretamente a l�ngua portuguesa; revelando aten��o e concentra��o; gerindo o tempo corretamente; cumprindo com as regras de conduta, higiene e seguran�a; preservando e valorizando o patrim�nio escolar; respeitando a comunidade escolar.	1. �rea das atitudes	1. Cidadania a) Revela sentido de toler�ncia b) Revela capacidade de di�logo c) Preserva o patrim�nio d) Respeita os valores partilhados pela comunidade. 2. Responsabilidade a) Cumpre as regras da sala de aula b) Faz-se acompanhar de material necess�rio � realiza��o das atividades;	1. Grelhas de observa��o de registo di�rio sobre os seguintes par�metros: a) Cidadania (5,0 % = 5 Pontos) b) Responsabilidade (15,0 % = 15 Pontos)	30,0 % (30 Pontos)

			<p>c) Realiza as tarefas propostas.</p> <p>3. Colaboração</p> <p>a) Contribui com ideias e opiniões;</p> <p>b) Colabora com professores e colegas , na sala de aula.</p> <p>c) Participa em atividades e/ou projetos.</p> <p>4. Autonomia</p> <p>a) Participa em atividades e/ou projetos</p> <p>b) Revela capacidade de organização</p> <p>c) Demonstra capacidade de gerir o tempo</p>	<p>c) Colaboração (5,0 % = 5 Pontos)</p> <p>d) Autonomia (5,0 % = 5 Pontos)</p>	
--	--	--	--	--	--