

1.º ciclo							
Domínios (AE)	Critérios Transversais Competências	Descritores de desempenho					Técnicas e Instrumentos de avaliação
		Nível 5	Nível 4	Nível 3 *	Nível 2	Nível 1	
ATIVIDADES FÍSICAS Perícias e Manipulações Deslocamentos e Equilíbrio Jogos	Intelectuais Metodológicas Comunicativas Sociais e pessoais	Compreende e pratica ações motoras básicas, de manipulação e de deslocamento segundo uma estrutura rítmica, encadeamento ou combinação de movimentos conjugando as qualidades da ação para o efeito pretendido.	Compreende e pratica ações motoras básicas, de manipulação e de deslocamento segundo uma estrutura rítmica, encadeamento ou combinação de movimentos conjugando as qualidades da ação para o efeito pretendido com falhas que não comprometem o efeito pretendido	Compreende e pratica ações motoras básicas, de manipulação e de deslocamento segundo uma estrutura rítmica, encadeamento ou combinação de movimentos conjugando as qualidades da ação para o efeito pretendido, com falhas que comprometem parcialmente o efeito pretendido.	Reproduce ações motoras básicas, segundo uma estrutura rítmica, encadeamento ou combinação de movimentos, conjugando as qualidades da ação, com falhas que comprometem acentuadamente o efeito pretendido	Reproduce ações motoras básicas, , segundo uma estrutura rítmica, encadeamento ou combinação de movimentos, conjugando as qualidades da ação , com falhas que comprometem integralmente o efeito pretendido.	Testagem: - Situação de exercício prático (individual), a pares ou em grupo. Observação direta: -Registo de observação.

1.º ciclo							
Domínios (AE) Ponderações	Critérios Transversais Competências	Descritores de desempenho					Técnicas e Instrumentos de avaliação
		Nível 5	Nível 4	Nível 3 *	Nível 2	Nível 1	
		Participa e coopera nos 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	Participa e coopera nos 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, com falhas que não comprometem o efeito Pretendido	Participa e coopera nos 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, com falhas que comprometem parcialmente o efeito pretendido.	Participa de forma irregular nos Jogos, sem ajustar 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, com falhas que comprometem acentuadamente o efeito pretendido	Participa de forma esporádica nos Jogos sem ajustar a iniciativa própria e as qualidades motoras na prestação às possibilidades oferecidas pela situação de jogo e ao seu objetivo e realizando habilidades básicas e ações técnico-tática com falhas que comprometem integralmente o efeito pretendido.	

Domínios/Ponderações	1.º e 2.º ano	3.º e 4.º ano
Perícias e Manipulações	35%	30%
Deslocamentos e Equilíbrio	35%	30%
Jogos	30%	40%

O «Ponto de corte da escala» corresponde ao que o aluno deve fazer para atingir o nível mínimo de desempenho que lhe permita ter sucesso.

Nota : O número de instrumentos de avaliação a aplicar será definido em reunião de coordenação de ano, tendo em conta o ano de escolaridade a que se destinam.

- A classificação de cada domínio corresponde à média aritmética simples desse domínio nos instrumentos que o avaliam.
- A classificação em cada momento do ano letivo resulta da média ponderada das classificações atribuídas aos domínios em avaliação.
- A componente pessoal e social é transversal e passível de ser avaliada em todos os domínios.

Aprovados na reunião do Conselho Pedagógico de dia 09/10/2025