

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO do PRÉ - ESCOLAR

Perfis de Desempenho

A avaliação do professor é qualitativa e é sempre analisada em termos de maior ou menor dificuldade evidenciada pelo aluno nos diferentes blocos.

PERÍCIAS E MANIPULAÇÕES

Realiza ações motoras básicas de exploração e domínio de aparelhos portáteis (bolas, cordas, arcos, raquetes, balões, etc.) permitindo à criança explorar a relação do corpo com os objetos em movimento no espaço e o controlo dos objetos, utilizando as mãos e os pés, bem como outras partes do corpo, controlando assim movimentos de perícia e manipulação, como: com bola passar e receber (mão e pé); driblar parado e em progressão; pontapear; condução com o pé; lançar à distância; em concurso de pares: passar a bola a um companheiro com duas mãos; manipulação com raquete - sustentação da bola; manipulação de arcos - rolar; rolar e saltar para dentro do arco etc.

DESLOCAMENTOS E EQUILÍBRIOS

Domina movimentos que implicam deslocamentos e equilíbrios realizando percursos, circuitos e jogos integrando as seguintes habilidades: rastejar (ventral e dorsal); rodar (eixo longitudinal) Rolar (ventral); fazer enrolamentos (cambalhota à frente em plano inclinado); saltar (com um pé e pés juntos); subir, descer e deslocar (espaldar); marchar (banco sueco); subir, saltar e transpor (obstáculos como pinos, plinto, banco sueco e barreiras amarelas); equilíbrio (no banco sueco; caminhar nas andas, macaca a 1 e 2 pés).

JOGOS

Participa 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.

ATIVIDADES RÍTMICAS EXPRESSIVAS (ARE)

Combina deslocamentos, movimentos não locomotores e equilíbrios adequados às ações rítmicas, tais como: Exploração individual do movimento; jogos com música; jogo das cadeiras com dança; jogo do espelho e jogo da estátua.

NATAÇÃO

Realiza imersão, respiração (“bolhinhas”) e desloca-se em segurança no meio aquático com e sem material auxiliar.

PERCURSOS da NATUREZA

Realiza jogos (ex. caça ao tesouro) apropriados ao espaço exterior da escola.