

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO CURSOS PROFISSIONAIS (Secundário)

Curso Profissional Técnico de Desporto

2ºAno / Desportos Coletivos - Voleibol
COMPONENTE DA FORMAÇÃO TÉCNICA

No final da disciplina os alunos deverão ter adquirido conhecimentos, procedimentos e atitudes que lhe permitam:
Reconhecer o regulamento da modalidade. Identificar a terminologia específica. Adequar a organização de competições ao número de participantes.

DOMINIO	APRENDIZAGENS	ÁREAS DE COMPETÊNCIAS do PERFIL do ALUNO	Nº INSTRUMENTOS/TÉCNICAS de AVALIAÇÃO	PONDERAÇÃO	
				PARCIAL	TOTAL
CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	ATIVIDADES DESPORTIVAS <u>Voleibol</u>	<p><u>Módulo 9444- 25 horas</u> <u>Voleibol- Iniciação</u></p> <p>- Descrever os regulamentos básicos do Gira Vólei, Mini A e Mini B. - Aplicar regras facilitadoras de aprendizagem adaptadas no escalão Mini A (definição; regulamentos; o jogo 1x1; o jogo 2x2 e o jogo 3x3). - Relacionar a lógica inerente à organização defensiva e ofensiva do 4x4 (organização na receção do serviço; organização na bola morta; organização na transição; cobertura no ataque; e regras do jogo) e suas especificidades com a evolução futura para o jogo 6x6. - Aplicar regras didáticas que potenciam a aprendizagem ao escalão Mini B (definição; regulamentos).</p>	A, B, C, D, E, F, G, H, J	<p><u>Componente Teórica</u></p> <p>- Teste escrito ou trabalho (1 por Módulo); - Fichas de trabalho;</p>	35%
				<p><u>Componente Prática</u></p> <p>- Grelhas de observação; - Situações práticas de execução e dinamização;</p>	40%
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL	<ul style="list-style-type: none"> Participação. (6%) Autonomia. (6%) Responsabilidade. (7%) Cooperação. (6%) 	A, B, C, D, E, F, G, H, I	<ul style="list-style-type: none"> - observação direta - grelhas de observação (... por Módulo) 	25%	

APURAMENTO DAS CLASSIFICAÇÕES NO MÓDULO

Para o apuramento das classificações a atribuir no módulo são considerados os elementos de avaliação recolhidos ao longo do mesmo, em cada um dos domínios.

ATESTADO MÉDICO

- 1). Atestados médicos com uma **duração até três semanas inclusive (1 vez por trimestre)**, não implicam quaisquer adaptações aos critérios de avaliação definidos, uma vez que eventuais limitações apresentadas pelos alunos são recuperáveis nos restantes tempos de lecionação.
- 2). Atestados médicos com uma **duração superior a três semanas (1 vez por trimestre)** implicam as seguintes alterações, a saber:

2.1) Situação 1- Ausência total da componente física/motora. A classificação resulta da aplicação da seguinte fórmula:

75% - Ginástica Aeróbica – A Aula (teórica) + 25% - Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal
--

Áreas de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA):

- | | |
|--|---|
| A Linguagens e textos | F Desenvolvimento pessoal e autonomia; |
| B Informação e comunicação | G Bem-estar, saúde e ambiente |
| C Raciocínio e resolução de problemas | H Sensibilidade estética e artística |
| D Pensamento crítico e pensamento criativo | I Saber científico, técnico e tecnológico |
| E Relacionamento interpessoal | J Consciência e domínio do corpo |

DIMENSÃO DA AVALIAÇÃO - CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO

DESCRITORES DE DESEMPENHO

18 a 20 VALORES	14 a 17 VALORES	10 a 13 VALORES	7 a 9 VALORES	1 a 6 VALORES
<p><u>Módulo 9444- 25 horas</u> <u>Voleibol- Iniciação</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Descreve integralmente os regulamentos básicos do Gira Vôlei, Mini A e Mini B. - Aplica claramente regras facilitadoras de aprendizagem adaptadas no escalão Mini A. - Relaciona claramente a lógica inerente à organização defensiva e ofensiva do 4x4 e suas especificidades com a evolução futura para o jogo 6x6. - Aplica adequadamente regras didáticas que potenciam a aprendizagem ao escalão Mini B. 	<p>NÍVEL INTERMÉDIO</p>	<p><u>Módulo 9444- 25 horas</u> <u>Voleibol- Iniciação</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Descreve parcialmente os regulamentos básicos do Gira Vôlei, Mini A e Mini B. - Aplica parcialmente regras facilitadoras de aprendizagem adaptadas no escalão Mini A. - Relaciona parcialmente a lógica inerente à organização defensiva e ofensiva do 4x4 e suas especificidades com a evolução futura para o jogo 6x6. - Aplica parcialmente regras didáticas que potenciam a aprendizagem ao escalão Mini B 	<p>NÍVEL INTERMÉDIO</p>	<p><u>Módulo 9444- 25 horas</u> <u>Voleibol- Iniciação</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Não descreve os regulamentos básicos do Gira Vôlei, Mini A e Mini B. - Não aplica regras facilitadoras de aprendizagem adaptadas no escalão Mini A. - Não relaciona a lógica inerente à organização defensiva e ofensiva do 4x4 e suas especificidades com a evolução futura para o jogo 6x6. - Não aplicar regras didáticas que potenciam a aprendizagem ao escalão Mini B.

DOMINIO	APRENDIZAGENS	ÁREAS DE COMPETÊNCIAS do PERFIL do ALUNO	Nº INSTRUMENTOS/TÉCNICAS de AVALIAÇÃO	PONDERAÇÃO		
				PARCIAL	TOTAL	
CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	ATIVIDADES DESPORTIVAS <u>Hóquei em Patins</u>	<p>Módulo 9442- 50horas</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Hóquei em Patins - Metodologia da Patinagem</u> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar a história da patinagem (origem e materiais). - Identificar os conceitos gerais da patinagem (definição; noções de equilíbrio, centro de gravidade e base de sustentação; descrição técnica específica). - Distinguir os diferentes tipos de patins e componentes. - Aplicar as regras de segurança da patinagem (equipamento, ajudas e pegas). - Aplicar as técnicas da patinagem (Posição básica, quedas, levantar, marcha, primeiros passos, técnicas de iniciação à patinagem). - Identificar os erros mais comuns na patinagem (componentes críticas e erros comuns). - Identificar progressões pedagógicas para o ensino da patinagem. 	A, B, C, D, E, F, G, H, J	<p>Componente Teórica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teste escrito ou trabalho (1 por Módulo); - Fichas de trabalho; 	35%	
				Componente Prática	40%	
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL	<ul style="list-style-type: none"> • Participação. (6%) • Autonomia. (6%) • Responsabilidade. (7%) • Cooperação. (6%) 	A, B, C, D, E, F, G, H, I		<ul style="list-style-type: none"> - observação direta - grelhas de observação (... por Módulo) 		25%

APURAMENTO DAS CLASSIFICAÇÕES NO MÓDULO

Para o apuramento das classificações a atribuir no módulo são considerados os elementos de avaliação recolhidos ao longo do mesmo, em cada um dos domínios.

ATESTADO MÉDICO

- 1). Atestados médicos com uma **duração até três semanas inclusive (1 vez por trimestre)**, não implicam quaisquer adaptações aos critérios de avaliação definidos, uma vez que eventuais limitações apresentadas pelos alunos são recuperáveis nos restantes tempos de lecionação.
- 2). Atestados médicos com uma **duração superior a três semanas (1 vez por trimestre)** implicam as seguintes alterações, a saber:

- 2.1) Situação 1- Ausência total da componente física/motora.** A classificação resulta da aplicação da seguinte fórmula:

75% - Ginástica Aeróbica – A Aula (teórica) + 25% - Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal
--

Áreas de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA):

- | | |
|--|---|
| A Linguagens e textos | F Desenvolvimento pessoal e autonomia; |
| B Informação e comunicação | G Bem-estar, saúde e ambiente |
| C Raciocínio e resolução de problemas | H Sensibilidade estética e artística |
| D Pensamento crítico e pensamento criativo | I Saber científico, técnico e tecnológico |
| E Relacionamento interpessoal | J Consciência e domínio do corpo |

DIMENSÃO DA AVALIAÇÃO - CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO

DESCRITORES DE DESEMPENHO

18 a 20 VALORES	14 a 17 VALORES	10 a 13 VALORES	7 a 9 VALORES	1 a 6 VALORES
<p><u>Módulo 9442- 50horas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Hóquei em Patins</u> <p>- Identifica claramente a história da patinagem. - Identifica os conceitos gerais da patinagem. - Distingue os diferentes tipos de patins e componentes. - Aplica claramente as regras de segurança da patinagem. - Aplica adequadamente as técnicas da patinagem abordadas. - Identifica claramente os erros mais comuns na patinagem. - Identifica adequadamente progressões pedagógicas para o ensino da patinagem.</p>	<p>NÍVEL INTERMÉDIO</p>	<p><u>Módulo 9442- 50horas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Hóquei em Patins</u> <p>- Identifica parcialmente a história da patinagem. - Identifica alguns os conceitos gerais da patinagem. - Distingue alguns tipos de patins e componentes. - Aplica parcialmente as regras de segurança da patinagem. - Aplica algumas técnicas da patinagem abordadas. - Identifica alguns dos erros mais comuns na patinagem. - Identifica algumas progressões pedagógicas para o ensino da patinagem.</p>	<p>NÍVEL INTERMÉDIO</p>	<p><u>Módulo 9442- 50horas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Hóquei em Patins</u> <p>- Não identifica a história da patinagem. - Não identifica os conceitos gerais da patinagem. - Não distingue os diferentes tipos de patins e componentes. - Não aplica as regras de segurança da patinagem. - Não aplica as técnicas da patinagem. - Não identifica os erros mais comuns na patinagem. - Não identifica progressões pedagógicas para o ensino da patinagem.</p>

DOMINIO	APRENDIZAGENS	ÁREAS DE COMPETÊNCIAS do PERFIL do ALUNO	Nº INSTRUMENTOS/TÉCNICAS de AVALIAÇÃO	PONDERAÇÃO	
				PARCIAL	TOTAL
CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO	Atividades Desportivas <u>Rugby</u>	<p>Módulo 9443 - 25 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> Rugby - Iniciação <p>- Reconhecer os valores do rugby e código de conduta (objetivos, estrutura e filosofia, código de conduta). - Conhecer o Programa Rugby Ready. - Aplicar os conceitos relativos ao plano de segurança e procedimentos em caso de lesão e emergência. - Conhecer os riscos sobre técnicas de contacto. - Conhecer e aplicar as aleis dos jogos preparatórios aos escalões Sub8 a Sub 14, diferenciando as faltas técnicas de outras infrações. - Identificar a metodologia de ensino dos jogos preparatórios - Tag Rugby e/ou Bitoque Rugby (codificação do contacto, objetivo do jogo, formas de jogar, regulamento adaptado). - Organizar um Torneio de Tag Rugby ou Bitoque rugby. - Saber definir as zonas do campo e as formas de jogar.</p>	A, B, C, D, E, F, I, J	<p>Componente Teórica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teste escrito ou trabalho (1 por Módulo); - Fichas de trabalho; 	35%
				<p>Componente Prática</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grelhas de observação; - Situações práticas de execução e/ou dinamização; 	40%
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL	<ul style="list-style-type: none"> Participação. (6%) Autonomia. (6%) Responsabilidade. (7%) Cooperação. (6%) 	A, B, C, D, E, F, G, H, I	<ul style="list-style-type: none"> - observação direta - grelhas de observação (... por Módulo) 	25%	

APURAMENTO DAS CLASSIFICAÇÕES NO MÓDULO

Para o apuramento das classificações a atribuir no módulo são considerados os elementos de avaliação recolhidos ao longo do mesmo, em cada um dos domínios.

ATESTADO MÉDICO

1). Atestados médicos com uma **duração até três semanas inclusive (1 vez por trimestre)**, não implicam quaisquer adaptações aos critérios de avaliação definidos, uma vez que eventuais limitações apresentadas pelos alunos são recuperáveis nos restantes tempos de lecionação.

2). Atestados médicos com uma **duração superior a três semanas (1 vez por trimestre)** implicam as seguintes alterações, a saber:

2.1) Situação 1- Ausência total da componente física/motora. A classificação resulta da aplicação da seguinte fórmula:

75% - Ginástica Aeróbica – A Aula (teórica) + 25% - Desenvolvimento Pessoal e Interpessoal

Áreas de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA):

- | | |
|--|---|
| A Linguagens e textos | F Desenvolvimento pessoal e autonomia; |
| B Informação e comunicação | G Bem-estar, saúde e ambiente |
| C Raciocínio e resolução de problemas | H Sensibilidade estética e artística |
| D Pensamento crítico e pensamento criativo | I Saber científico, técnico e tecnológico |
| E Relacionamento interpessoal | J Consciência e domínio do corpo |

DIMENSÃO DA AVALIAÇÃO - CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO

DESCRITORES DE DESEMPENHO

18 a 20 VALORES	14 a 17 VALORES	10 a 13 VALORES	7 a 9 VALORES	1 a 6 VALORES
<p>Módulo 9443 - 25 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rugby - Iniciação <ul style="list-style-type: none"> - Reconhece claramente os valores do rugby e código de conduta. - Conhece integralmente o Programa Rugby Ready. - Aplica adequadamente os conceitos relativos ao plano de segurança e procedimentos em caso de lesão e emergência. -Conhece claramente os riscos sobre técnicas de contacto. -Conhece e aplica adequadamente as leis dos jogos preparatórios aos escalões Sub8 a Sub 14. - Identifica claramente a metodologia de ensino dos jogos preparatórios-Tag Rugby e/ou Bitoque Rugby. - Organiza adequadamente um Torneio de Tag Rugby ou Bitoque rugby. - Define adequadamente as zonas do campo e as formas de jogar. 	NÍVEL INTERMÉDIO	<p>Módulo 9443 - 25 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rugby - Iniciação <ul style="list-style-type: none"> - Reconhece os valores do rugby e código de conduta. - Conhece parcialmente o Programa Rugby Ready. - Aplica parcialmente os conceitos relativos ao plano de segurança e procedimentos em caso de lesão e emergência. -Conhece alguns riscos sobre técnicas de contacto. -Conhece e aplica parcialmente as leis dos jogos preparatórios aos escalões Sub8 a Sub 14. - Identifica parcialmente a metodologia de ensino dos jogos preparatórios-Tag Rugby e/ou Bitoque Rugby. - Organiza com falhas um Torneio de Tag Rugby ou Bitoque rugby. - Define com imprecisões as zonas do campo e as formas de jogar. 	NÍVEL INTERMÉDIO	<p>Módulo 9443 - 25 horas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rugby - Iniciação <ul style="list-style-type: none"> - Não reconhece os valores do rugby e código de conduta. - Não conhece o Programa Rugby Ready. -Não aplica os conceitos relativos ao plano de segurança e procedimentos em caso de lesão e emergência. - Não conhece os riscos sobre técnicas de contacto. -Não conhece, nem aplica as leis dos jogos preparatórios aos escalões Sub8 a Sub 14. - Não identifica a metodologia de ensino dos jogos preparatórios - Tag Rugby e/ou Bitoque Rugby. - Não consegue organizar um Torneio de Tag Rugby ou Bitoque rugby. - Não sabe definir as zonas do campo e as formas de jogar.