

DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **EDUCAÇÃO FÍSICA**

Ciclo: **2º CEB**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.	Domínio 1 – ÁREA DA APTIDÃO FÍSICA Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa Fitescola®, para a sua idade e sexo.	15%	Teste Trabalho de pesquisa Observação direta Apresentação oral
	Valores a, b, c, d, e.	Domínio 2 – ÁREA DO CONHECIMENTO - Identificar as capacidades físicas: resistência, força, velocidade, flexibilidade, agilidade e coordenação (geral), de acordo com as características do esforço realizado (5º e 6º ano). - Interpretar as principais adaptações do funcionamento do seu organismo durante a atividade física. (6º ano).	10%	Debate Relatório Questionamento Intervenções do aluno na aula Questionamento oral Arbitragem
	Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 3 - ÁREA DAS ATIVIDADES FÍSICAS DESPORTIVAS <u>5º Ano</u> De cada um dos níveis de matérias de Subdomínios diferentes <u>6º Ano</u> 1 Nível de uma matéria dos subdomínios: Jogos ou JDC 1 Nível de uma matéria do Subdomínio GIN 2 Níveis de 2 matérias dos restantes Subdomínios, cada um de Subdomínios diferentes.	75%	Ajudas Portfólio



Domínios (100%)	Aprendizagens Essenciais					
		Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5
Aptidão Física (15%)	Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa Fitescola®, para a sua idade e sexo.	O aluno recusa-se a realizar os testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular, adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade.	O aluno não demonstra capacidades nos testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade. O aluno não se encontra na Zona Saudável de Aptidão Física em 50% dos testes.	O aluno realiza os testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade. O aluno encontra-se na Zona Saudável de Aptidão Física em mais de 49% dos testes.	O aluno realiza os testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade. O aluno encontra-se na Zona Saudável de Aptidão Física em mais de 69% dos testes.	O aluno realiza os testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade. O aluno encontra-se na Zona Saudável de Aptidão Física em mais de 89% dos testes.
Conhecimento (10%)	Identificar as capacidades físicas: resistência, força, velocidade, flexibilidade, agilidade e coordenação (geral), de acordo com as características do esforço realizado (5º e 6º ano) . Interpreta as principais adaptações do funcionamento do seu organismo durante a atividade física. (6º ano) .	O aluno não compreende nem identifica as capacidades físicas: Resistência, Força, Velocidade, Flexibilidade, Agilidade e Coordenação (Geral), de acordo com as características do esforço realizado. O aluno não compreende nem interpreta as principais adaptações do funcionamento do seu organismo durante a atividade física.	O aluno não identifica as capacidades físicas: Resistência, Força, Velocidade, Flexibilidade, Agilidade e Coordenação (Geral), de acordo com as características do esforço realizado. O aluno não interpreta as principais adaptações do funcionamento do seu organismo durante a atividade física.	O aluno identifica razoavelmente as capacidades físicas: Resistência, Força, Velocidade, Flexibilidade, Agilidade e Coordenação (Geral), de acordo com as características do esforço realizado. O aluno interpreta razoavelmente as principais adaptações do funcionamento do seu organismo durante a atividade física.	O aluno identifica a maioria das capacidades físicas: Resistência, Força, Velocidade, Flexibilidade, Agilidade e Coordenação (Geral), de acordo com as características do esforço realizado. O aluno interpreta razoavelmente as principais adaptações do funcionamento do seu organismo durante a atividade física.	O aluno identifica as capacidades físicas: Resistência, Força, Velocidade, Flexibilidade, Agilidade e Coordenação (Geral), de acordo com as características do esforço realizado. O aluno interpreta as principais adaptações do funcionamento do seu organismo durante a atividade física.

Atividades Físicas (75%)	5º Ano De cada um dos níveis de matérias de Subdomínios diferentes	O aluno não conhece nem aplica os conhecimentos práticos ensinados do Nível Introdução (3 no 5º Ano e 4 no 6º Ano).	O aluno conhece mas não consegue aplicar os conhecimentos práticos ensinados do Nível Introdução (3 no 5º Ano e 4 no 6º Ano).	O aluno conhece e aplica razoavelmente os conhecimentos práticos ensinados do Nível Introdução (3 no 5º Ano e 4 no 6º Ano).	O aluno conhece e aplica a maioria dos conhecimentos práticos ensinados do Nível Introdução (3 no 5º Ano e 4 no 6º Ano).	O aluno conhece e aplica os conhecimentos práticos ensinados do Nível Introdução (3 no 5º Ano e 4 no 6º Ano).
	6º Ano 1 Nível de uma matéria dos subdomínios: Jogos ou JDC 1 Nível de uma matéria do Subdomínio GIN 2 Níveis de 2 matérias dos restantes Subdomínios, cada um de Subdomínios diferentes.					

Aluno com atestado médico: o aluno será avaliado nos 3 domínios com a mesma percentagem que os restantes alunos, havendo diferenciação apenas nos instrumentos de avaliação.



DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **EDUCAÇÃO MUSICAL**

Ciclo: **2º CEB**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes

Perfil do Aluno à Saída da
Escolaridade Obrigatória

Domínios específicos de avaliação

Ponderação

Possíveis Instrumentos de
avaliação

Competências chave
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.

Valores
a, b, c, d, e.

**Competência chave e valor a
privilegiar na EBS de Velas:**

D - Pensamento crítico e
criativo
a - Responsabilidade e
Integridade

Domínio 1 - APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO

- Comparar características rítmicas, melódicas, harmónicas, dinâmicas, formais, tímbricas e de textura em peças musicais de épocas, estilos e géneros musicais diversificados.
- Utilizar, com crescente domínio, vocabulário e simbologias para documentar, descrever e comparar diversas peças musicais;
- Comparar criticamente estilos e géneros musicais, tendo em conta os enquadramentos socioculturais do passado e do presente;
- Relacionar a sua experiência musical com outras áreas do conhecimento, através de atividades diversificadas que integrem e potenciem a transversalidade do saber;
- Identificar criticamente a música, enquanto modo de conhecer e dar significado ao mundo, relacionando-a com o seu dia a dia, e os seus mundos pessoais e sociais.

30%

Observação direta
Questão de aula
Debates
Trabalhos individuais
Trabalhos de grupo
Fichas de Avaliação
Grelhas de auto e
heteroavaliação
Execução vocal
Execução instrumental
Apresentações

Domínio 2 - INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO

- Cantar, a solo e em grupo, a uma e duas vozes, repertório variado com e sem acompanhamento instrumental, evidenciando confiança e domínio básico da técnica vocal.
- Tocar diversos instrumentos acústicos e eletrónicos, a solo e em grupo, repertório variado, controlando o tempo, o ritmo e a dinâmica, com progressiva destreza e confiança.
- Interpretar, através do movimento corporal, contextos musicais contrastantes.
- Mobilizar sequências de movimentos corporais em contextos musicais diferenciados.
- Publicar, na internet, criações musicais (originais ou de outros), construindo, por exemplo, playlists, podcasts e blogs.

50%



- Apresentar publicamente atividades artísticas em que se articula a música com outras áreas do conhecimento.

Domínio 3 - EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO

- Improvisar peças musicais, combinando e manipulando vários elementos da música (timbre, altura, dinâmica, ritmo, forma, texturas), utilizando múltiplos recursos (fontes sonoras convencionais e não convencionais, imagens, esculturas, textos, vídeos, gravações, etc.) e com técnicas e tecnologias gradualmente mais complexas;
- Compor peças musicais com diversos propósitos, combinando e manipulando vários elementos da música (altura, dinâmica, ritmo, forma, timbres e texturas), utilizando recursos diversos (voz, corpo, objetos sonoros, instrumentos musicais, tecnologias e software);
- Mobilizar aprendizagens de diferentes áreas do conhecimento para a construção do seu referencial criativo.

20%

Disciplina: **EDUCAÇÃO MUSICAL**

Ciclo: **2º CEB**



Nível 5	Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO - Revela um bom domínio na identificação auditiva de efeitos e qualidades do som e de características rítmicas, melódicas, harmónicas e formais. - Revela um bom domínio na identificação de vocabulário musical utilizando-o de forma adequada para descrever aspetos musicais envolvidos nas suas experiências artísticas, explicando e discutindo ideias musicais simples. - Revela um bom domínio na designação e explicação da função dos símbolos de escrita musical, assim como na identificação e aplicação dos códigos de leitura, escrita e notação musicais. - Revela um bom domínio na identificação de diferentes culturas musicais e dos contextos onde se inserem. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO - Revela um bom domínio em expressar e desenvolver ideias sonoras e musicais. - Os produtos realizados (composição) são, na sua maioria, reconstruções de modelos existentes, articulados de forma original. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO - Revela um bom domínio de técnicas simples de execução, apresenta um desempenho quase sempre correto; a execução é segura, visível através de um bom controlo da pulsação e da consistência na execução da melodia; linhas melódicas corretas e afinadas; ritmo correto e consistente. - Revela também a capacidade de articular aspetos musicais expressivos com algum rigor estilístico e autonomia.
Nível 4	Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO - Revela um bom domínio na identificação auditiva de efeitos e qualidades do som e de características rítmicas, melódicas, harmónicas e formais. - Revela um bom domínio na identificação de vocabulário musical utilizando-o de forma adequada para descrever aspetos musicais envolvidos nas suas experiências artísticas, explicando e discutindo ideias musicais simples. - Revela um bom domínio na designação e explicação da função dos símbolos de escrita musical, assim como na identificação e aplicação dos códigos de leitura, escrita e notação musicais. - Revela um bom domínio na identificação de diferentes culturas musicais e dos contextos onde se inserem. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO - Revela domínio bom em expressar e desenvolver ideias sonoras e musicais. - Os produtos realizados (composição) são, na sua maioria, reconstruções de modelos existentes, articulados de forma original. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO - Revela um bom domínio de técnicas simples de execução, apresenta um desempenho quase sempre correto; a execução é segura, visível através de um bom controlo da pulsação e da consistência na execução da melodia; linhas melódicas corretas e afinadas; ritmo correto e consistente. - Revela também a capacidade de articular aspetos musicais expressivos com algum rigor estilístico e autonomia.



Nível 3	Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO - Revela domínio básico na identificação auditiva de efeitos e qualidades do som e de características rítmicas, melódicas e formais. - Revela domínio básico na identificação de vocabulário musical específico para descrever aspetos musicais, mas nem sempre é o mais adequado. - Revela domínio básico na designação e explicação da função dos símbolos de escrita musical, assim como na identificação e aplicação dos códigos de leitura, escrita e notação musicais. - Revela domínio básico na identificação de diferentes culturas musicais e os contextos onde se inserem. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO - Revela domínio básico em expressar e desenvolver ideias sonoras e musicais. - Os produtos realizados (composição) são, na sua maioria, reproduções de modelos existentes. - As tentativas de exploração mais pessoal e autónoma são ainda pouco consistentes. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO - Revela domínio básico de técnicas simples de execução, apresenta um desempenho regularmente correto e manifesta a capacidade de seguir regras (musicais) com disciplina; o controlo é visível através da pulsação estável e da consistência na execução da melodia e ritmo; linhas melódicas regularmente corretas e afinadas. - Apresenta como principal prioridade dominar tecnicamente o instrumento, no entanto, é evidente o pouco domínio na adoção de esquemas expressivos.
Nível 2	Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO - Revela dificuldades na identificação auditiva de efeitos e qualidades do som e de características rítmicas, melódicas, harmónicas e formais. - Revela dificuldades na identificação de vocabulário musical e em utilizá-lo para descrever aspetos musicais (não é o específico nem adequado). - Revela dificuldades na designação e explicação da função dos símbolos de escrita musical, assim como na identificação e aplicação dos códigos de leitura, escrita e notação musicais. - Revela dificuldades na identificação de diferentes culturas musicais e dos contextos onde se inserem. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO - Revela dificuldades em expressar e desenvolver ideias sonoras e musicais. - Revela dificuldades em criar composições e acompanhamentos simples, consistentes e que não se assemelhem a exercícios de exploração. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO - Revela dificuldades no domínio de técnicas elementares de execução, apresenta performances com imperfeições de uma forma sistemática; linhas melódicas incorretas e com problemas de afinação; pouco controle da intensidade (som demasiado forte ou demasiado piano); ritmos incorretos e inexistência de expressividade.



Nível 1

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO

- Revela muitas dificuldades na identificação auditiva de efeitos e qualidades do som e de características rítmicas, melódicas, harmónicas e formais.
- Revela muitas dificuldades na identificação de vocabulário musical e em utilizá-lo para descrever aspetos musicais (não é o específico nem adequado).
- Revela muitas dificuldades na designação e explicação da função dos símbolos de escrita musical, assim como na identificação e aplicação dos códigos de leitura, escrita e notação musicais.
- Revela muitas dificuldades na identificação de diferentes culturas musicais e dos contextos onde se inserem.

CRITÉRIOS ESPECÍFICOS – 2022/2023

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO

- Revela muitas dificuldades em expressar e desenvolver ideias sonoras e musicais.
- Revela muitas dificuldades em criar composições e acompanhamentos simples, consistentes e que não se assemelhem a exercícios de exploração.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO

- Revela muitas dificuldades no domínio de técnicas elementares de execução.

DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA**Ciclo: **2º CEB**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes

Perfil do Aluno à Saída da
Escolaridade Obrigatória

Domínios específicos de avaliação

Ponderação

Possíveis instrumentos de
avaliação**Competências chave**

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.

Valores

a, b, c, d, e.

**Competência chave e valor a
privilegiar na EBS de Velas:**D - Pensamento crítico e
criativoa - Responsabilidade e
Integridade**Domínio 1 - PROCESSOS TECNOLÓGICOS**

- Distinguir as fases de realização de um projeto.
- Identificar requisitos técnicos e recursos para a concretização de projetos.
- Comunicar através do desenho, formas de representação gráfica de ideias e soluções.

40%**Domínio 2 - RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS**

- Produzir artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais.
- Aplicar saberes técnicos, científicos e tecnológicos.
- Utilizar as principais técnicas de transformação, identificando utensílios e ferramentas na realização de projetos.
- Cumprir normas básicas de higiene e segurança.

40%**Domínio 3 - TECNOLOGIA E SOCIEDADE**

- Conhecer o potencial tecnológico dos recursos do meio ambiente.
- Compreender a evolução tecnológica.
- Manifestar preocupações ambientais.

20%

Teste
Trabalho de pesquisa
Observação direta
Roteiro técnico
Metodologia projetual
Ficha técnica
Desenho técnico
Apresentação oral
Debate
Maquete
Estrutura tridimensional
Exploração de materiais
Mecanismos

Disciplina: EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA		Ciclo: 2º CEB
Nível 5	Domínio 1 PROCESSOS TECNOLÓGICOS Distingue sempre as fases de realização de um projeto, identificando requisitos técnicos e recursos para a sua concretização. Comunica sempre, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias, aplicando princípios de comunicação tecnológica. Domínio 2 RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS Produz sempre artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. Manipula sempre operadores tecnológicos (de energia, movimento, estruturas, etc.) de acordo com as suas funções. Domínio 3 TECNOLOGIA E SOCIEDADE Compreende sempre a evolução dos artefactos e objetos estabelecendo relações entre o presente e o passado. Analisa sempre situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural e natural.	
Nível 4	Domínio 1 PROCESSOS TECNOLÓGICOS Distingue frequentemente as fases de realização de um projeto, identificando requisitos técnicos e recursos para a sua concretização. Comunica frequentemente, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias, aplicando princípios de comunicação tecnológica. Domínio 2 RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS Produz frequentemente artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. Manipula frequentemente operadores tecnológicos (de energia, movimento, estruturas, etc.) de acordo com as suas funções. Domínio 3 TECNOLOGIA E SOCIEDADE Compreende frequentemente a evolução dos artefactos e objetos estabelecendo relações entre o presente e o passado. Analisa frequentemente situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural e natural.	
Nível 3	Domínio 1 PROCESSOS TECNOLÓGICOS Distingue as fases de realização de um projeto, identificando requisitos técnicos e recursos para a sua concretização. Comunica, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias, aplicando princípios de comunicação tecnológica. Domínio 2 RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS Produz artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. Manipula operadores tecnológicos (de energia, movimento, estruturas, etc.) de acordo com as suas funções. Domínio 3 TECNOLOGIA E SOCIEDADE Compreende a evolução dos artefactos e objetos estabelecendo relações entre o presente e o passado. Analisa situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural e natural.	
Nível 2	Domínio 1 PROCESSOS TECNOLÓGICOS Raramente distingue as fases de realização de um projeto, identificando requisitos técnicos e recursos para a sua concretização. Comunica, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias, aplicando princípios de comunicação tecnológica. Domínio 2 RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS Raramente produz artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. Raramente manipula operadores tecnológicos (de energia, movimento, estruturas, etc.) de acordo com as suas funções. Domínio 3 TECNOLOGIA E SOCIEDADE Raramente compreende a evolução dos artefactos e objetos estabelecendo relações entre o presente e o passado. Raramente analisa situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural e natural.	
Nível 1	Domínio 1 PROCESSOS TECNOLÓGICOS Não distingue as fases de realização de um projeto, identificando requisitos técnicos e recursos para a sua concretização. Comunica, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias, aplicando princípios de comunicação tecnológica. Domínio 2 RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS Não produz artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. Não manipula operadores tecnológicos (de energia, movimento, estruturas, etc.) de acordo com as suas funções.	



GOVERNO
DOS AÇORES

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA
CRITÉRIOS ESPECÍFICOS – 2025/2026



Domínio 3 TECNOLOGIA E SOCIEDADE Não compreende a evolução dos artefactos e objetos estabelecendo relações entre o presente e o passado. Não analisa situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural e natural.

DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **EDUCAÇÃO VISUAL**

Ciclo: **2º CEB**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J. Valores a, b, c, d, e.	Domínio 1 - APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO - Identificar diferentes manifestações artísticas e culturais do património local e global, em diferentes contextos. - Utilizar vocabulário específico e adequado. - Compreender e identificar os elementos da linguagem visual. - Mobilizar informação, saberes e processos no desenvolvimento de ideias e soluções.	20%	Teste Trabalho de pesquisa Observação direta Esquema cromático Roteiro técnico Roteiro artístico Ficha técnica Desenho técnico Caderno geométrico Relatório de processos geométricos Apresentação oral Debate Análise de obras artísticas Narrativa visual Ilustração Banda Desenhada Cenários Exploração plástica expressiva Representação do real Reinterpretação plástica Cartaz Sinalética Diário gráfico Maquete Estrutura tridimensional
	Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 2 - INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO - Utilizar conceitos específicos da comunicação visual. - Expressar ideias utilizando diferentes meios e processos. - Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo.	20%	
		Domínio 3 - EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO - Utilizar diferentes materiais, suportes e técnicas para a realização dos seus trabalhos. - Mobilizar as várias etapas do processo artístico. - Criar soluções para a resolução de problemas no processo de produção artística. - Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções evidenciando os conhecimentos adquiridos.	60%	

Disciplina: EDUCAÇÃO VISUAL		Ciclo: 2º CEB
Nível 5	Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Identifica sempre diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico. Analisa sempre criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Utiliza sempre os conceitos específicos da comunicação visual, com intencionalidade e sentido crítico. Expressa sempre ideias, utilizando diferentes meios e processos. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Mobiliza sempre as várias etapas do processo artístico, na construção de ideias. Desenvolve sempre projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares.	
Nível 4	Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Frequentemente identifica diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico. Frequentemente analisa criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Frequentemente utiliza os conceitos específicos da comunicação visual, com intencionalidade e sentido crítico. Frequentemente expressa ideias, utilizando diferentes meios e processos. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Frequentemente mobiliza as várias etapas do processo artístico, na construção de ideias. Frequentemente desenvolve projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares.	
Nível 3	Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Identifica diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico. Analisa criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Utiliza os conceitos específicos da comunicação visual, com intencionalidade e sentido crítico. Expressa ideias, utilizando diferentes meios e processos. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Mobiliza as várias etapas do processo artístico, na construção de ideias. Desenvolve projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares.	
Nível 2	Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Raramente identifica diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico. Raramente analisa criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Raramente utiliza os conceitos específicos da comunicação visual, com intencionalidade e sentido crítico. Raramente expressa ideias, utilizando diferentes meios e processos. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Raramente mobiliza as várias etapas do processo artístico, na construção de ideias. Raramente desenvolve projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares.	
Nível 1	Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Não identifica diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico. Não analisa criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Não utiliza os conceitos específicos da comunicação visual, com intencionalidade e sentido crítico. Não expressa ideias, utilizando diferentes meios e processos.	



GOVERNO
DOS AÇORES

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA
CRITÉRIOS ESPECÍFICOS – 2025/2026



Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Não mobiliza as várias etapas do processo artístico na construção de ideias. Não desenvolve projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares.

DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **EDUCAÇÃO FÍSICA**

Ciclo: **3º CEB**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.	Domínio 1 – ÁREA DA APTIDÃO FÍSICA <u>7º, 8º e 9º Ano</u> Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa <i>FITescola</i>, para a sua idade e sexo.	15%	Teste Trabalho de pesquisa Observação direta Apresentação oral
	Valores a, b, c, d, e.	Domínio 2 – ÁREA DO CONHECIMENTO - Relacionar aptidão física e saúde e identificar os fatores associados a um estilo de vida saudável (7ºano), nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras (8ºano), a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente (9ºano). - Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos nomeadamente os jogos olímpicos e paralímpicos (7ºano), compreendendo a sua importância para a construção de uma sociedade moderna e inclusiva (8ºano), identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades (9ºano).	10%	Debate Relatório Questionamento Intervenções do aluno na aula Questionamento oral Arbitragem Ajudas Portfólio
	Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 3 - ÁREA DAS ATIVIDADES FÍSICAS DESPORTIVAS <u>7º Ano e 8º Ano</u> 1 Nível de uma matéria do Subdomínio JDC; 1 Nível de uma matéria do Subdomínio GIN; <u>7º Ano</u> 3 Níveis de 3 matérias dos restantes Subdomínios, cada um de Subdomínios diferentes; <u>8º Ano</u> 4 Níveis de 3 matérias dos restantes Subdomínios, cada um de Subdomínios diferentes; <u>9º Ano</u> 2 Níveis de duas matérias do Subdomínio JDC, 1 Nível de uma matéria do Subdomínio GIN 1 Nível do domínio ATL, 2 Níveis de 2 matérias dos restantes Subdomínios, cada um de Subdomínios diferentes.	75%	

Domínios (100%)	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS					
		Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5
Aptidão Física (15%)	7º, 8º e 9º Ano Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa <i>FITescola</i>, para a sua idade e sexo.	O aluno recusa-se a realizar os testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular, adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade.	O aluno não demonstra capacidades nos testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade.	O aluno realiza os testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade.	O aluno realiza os testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade.	O aluno realiza os testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade.
			O aluno não se encontra na Zona Saudável de Aptidão Física em 50% dos testes.	O aluno encontra-se na Zona Saudável de Aptidão Física em mais de 49% dos testes.	O aluno encontra-se na Zona Saudável de Aptidão Física em mais de 69% dos testes.	O aluno encontra-se na Zona Saudável de Aptidão Física em mais de 89% dos testes.
Conhecimento (10%)	Relacionar aptidão física e saúde e identificar os fatores associados a um estilo de vida saudável (7ºano), nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras (8ºano), a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente (9ºano). Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos nomeadamente os jogos olímpicos e paralímpicos (7ºano), compreendendo a sua importância para a construção de uma sociedade moderna e inclusiva (8ºano), identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades (9ºano).	O aluno não compreende nem relaciona Aptidão Física e Saúde nem identifica os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente.	O aluno não relaciona Aptidão Física e Saúde e não identifica os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente.	O aluno relaciona razoavelmente Aptidão Física e Saúde e identifica razoavelmente os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente.	O aluno relaciona razoavelmente Aptidão Física e Saúde e identifica a maioria dos fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente.	O aluno relaciona Aptidão Física e Saúde e identifica os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente.
		O aluno não interpreta a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, não conhece nem identifica os fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais	O aluno não interpreta a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, nem identifica fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais	O aluno interpreta razoavelmente a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando razoavelmente fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática	O aluno interpreta razoavelmente a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando a maioria dos fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e	O aluno interpreta a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a

DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA**

Ciclo: **3º CEB**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J. Valores a, b, c, d, e. Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 1 - PROCESSOS TECNOLÓGICOS - Distinguir as fases de realização de um projeto. - Identificar requisitos técnicos e recursos para a concretização de projetos. - Comunicar através do desenho, formas de representação gráfica de ideias e soluções.	40%	Teste Trabalho de pesquisa Observação direta Roteiro técnico Metodologia projetual Ficha técnica Desenho técnico Apresentação oral Debate Maquete Estrutura tridimensional Exploração de materiais Mecanismos
		Domínio 2 - RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS - Produzir artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais. - Aplicar saberes técnicos, científicos e tecnológicos. - Utilizar as principais técnicas de transformação, identificando utensílios e ferramentas na realização de projetos. - Cumprir normas básicas de higiene e segurança.	40%	
		Domínio 3 - TECNOLOGIA E SOCIEDADE - Conhecer o potencial tecnológico dos recursos do meio ambiente. - Compreender a evolução tecnológica. - Manifestar preocupações ambientais.	20%	

Disciplina: **EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA**Ciclo: **3º CEB**

Nível 5	Domínio 1 PROCESSOS TECNOLÓGICOS Distingue sempre as fases de realização de um projeto, identificando requisitos técnicos e recursos para a sua concretização. Comunica sempre, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias, aplicando princípios de comunicação tecnológica. Domínio 2 RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS Produz sempre artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. Manipula sempre operadores tecnológicos (de energia, movimento, estruturas, etc.) de acordo com as suas funções. Domínio 3 TECNOLOGIA E SOCIEDADE Compreende sempre a evolução dos artefactos e objetos estabelecendo relações entre o presente e o passado. Analisa sempre situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural e natural.
Nível 4	Domínio 1 PROCESSOS TECNOLÓGICOS Distingue frequentemente as fases de realização de um projeto, identificando requisitos técnicos e recursos para a sua concretização. Comunica frequentemente, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias, aplicando princípios de comunicação tecnológica. Domínio 2 RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS Produz frequentemente artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. Manipula frequentemente operadores tecnológicos (de energia, movimento, estruturas, etc.) de acordo com as suas funções. Domínio 3 TECNOLOGIA E SOCIEDADE Compreende frequentemente a evolução dos artefactos e objetos estabelecendo relações entre o presente e o passado. Analisa frequentemente situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural e natural.
Nível 3	Domínio 1 PROCESSOS TECNOLÓGICOS Distingue as fases de realização de um projeto, identificando requisitos técnicos e recursos para a sua concretização. Comunica, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias, aplicando princípios de comunicação tecnológica. Domínio 2 RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS Produz artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. Manipula operadores tecnológicos (de energia, movimento, estruturas, etc.) de acordo com as suas funções. Domínio 3 TECNOLOGIA E SOCIEDADE Compreende a evolução dos artefactos e objetos estabelecendo relações entre o presente e o passado. Analisa situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural e natural.
Nível 2	Domínio 1 PROCESSOS TECNOLÓGICOS Raramente distingue as fases de realização de um projeto, identificando requisitos técnicos e recursos para a sua concretização. Comunica, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias, aplicando princípios de comunicação tecnológica. Domínio 2 RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS Raramente produz artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. Raramente manipula operadores tecnológicos (de energia, movimento, estruturas, etc.) de acordo com as suas funções. Domínio 3 TECNOLOGIA E SOCIEDADE Raramente compreende a evolução dos artefactos e objetos estabelecendo relações entre o presente e o passado. Raramente analisa situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural e natural.
Nível 1	Domínio 1 PROCESSOS TECNOLÓGICOS Não distingue as fases de realização de um projeto, identificando requisitos técnicos e recursos para a sua concretização. Comunica, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias, aplicando princípios de comunicação tecnológica. Domínio 2 RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS Não produz artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. Não manipula operadores tecnológicos (de energia, movimento, estruturas, etc.) de acordo com as suas funções.



GOVERNO
DOS AÇORES

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA
CRITÉRIOS ESPECÍFICOS – 2025/2026



Domínio 3 TECNOLOGIA E SOCIEDADE Não compreende a evolução dos artefactos e objetos estabelecendo relações entre o presente e o passado. Não analisa situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural e natural.

DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **EDUCAÇÃO VISUAL**

Ciclo: **3º CEB**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J. Valores a, b, c, d, e.	Domínio 1 - APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO - Identificar diferentes manifestações artísticas e culturais do património local e global, em diferentes contextos. - Utilizar vocabulário específico e adequado. - Compreender e identificar os elementos da linguagem visual. - Mobilizar informação, saberes e processos no desenvolvimento de ideias e soluções.	20%	Teste Trabalho de pesquisa Observação direta Esquema cromático Roteiro técnico Roteiro artístico Ficha técnica Desenho técnico Caderno geométrico Relatório de processos geométricos Apresentação oral Debate Análise de obras artísticas Narrativa visual Ilustração Banda Desenhada Cenários Exploração plástica expressiva Representação do real Reinterpretação plástica Cartaz Sinalética Diário gráfico Maquete Estrutura tridimensional
	Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 2 - INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO - Utilizar conceitos específicos da comunicação visual. - Expressar ideias utilizando diferentes meios e processos. - Transformar os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo.	20%	
		Domínio 3 - EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO - Utilizar diferentes materiais, suportes e técnicas para a realização dos seus trabalhos. - Mobilizar as várias etapas do processo artístico. - Criar soluções para a resolução de problemas no processo de produção artística. - Manifestar capacidades expressivas e criativas nas suas produções evidenciando os conhecimentos adquiridos.	60%	



GOVERNO
DOS AÇORES

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA
CRITÉRIOS ESPECÍFICOS – 2025/2026



Disciplina: **EDUCAÇÃO VISUAL**Ciclo: **3º CEB**

Nível 5

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Identifica sempre diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico. Analisa sempre criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Utiliza sempre os conceitos específicos da comunicação visual, com intencionalidade e sentido crítico. Expressa sempre ideias, utilizando diferentes meios e processos.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Mobiliza sempre as várias etapas do processo artístico, na construção de ideias. Desenvolve sempre projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares.

Nível 4

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Frequentemente identifica diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico. Frequentemente analisa criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Frequentemente utiliza os conceitos específicos da comunicação visual, com intencionalidade e sentido crítico. Frequentemente expressa ideias, utilizando diferentes meios e processos.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Frequentemente mobiliza as várias etapas do processo artístico, na construção de ideias. Frequentemente desenvolve projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares.

Nível 3

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Identifica diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico. Analisa criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Utiliza os conceitos específicos da comunicação visual, com intencionalidade e sentido crítico. Expressa ideias, utilizando diferentes meios e processos.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Mobiliza as várias etapas do processo artístico, na construção de ideias. Desenvolve projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares.

Nível 2

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Raramente identifica diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico. Raramente analisa criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Raramente utiliza os conceitos específicos da comunicação visual, com intencionalidade e sentido crítico. Raramente expressa ideias, utilizando diferentes meios e processos.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Raramente mobiliza as várias etapas do processo artístico, na construção de ideias. Raramente desenvolve projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares.

Nível 1

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Não identifica diferentes manifestações culturais do património local e global, utilizando um vocabulário específico. Não analisa criticamente narrativas visuais, tendo em conta as técnicas e tecnologias artísticas.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Não utiliza os conceitos específicos da comunicação visual, com intencionalidade e sentido crítico. Não expressa ideias, utilizando diferentes meios e processos.



GOVERNO
DOS AÇORES

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA
CRITÉRIOS ESPECÍFICOS – 2025/2026



Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Não mobiliza as várias etapas do processo artístico na construção de ideias. Não desenvolve projetos de trabalho, recorrendo a cruzamentos disciplinares.



DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: VOLEIBOL

Ciclo: 3º CEB

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes

Perfil do Aluno à Saída da
Escolaridade Obrigatória

Domínios específicos de avaliação

Ponderação

Possíveis Instrumentos de
avaliação

Competências chave
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.

Domínio 1 – ÁREA DA APTIDÃO FÍSICA

Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa *FITescola*, para a sua idade e sexo.

15%

Teste
Trabalho de pesquisa
Observação direta
Apresentação oral
Debate
Relatório
Questionamento
Intervenções do aluno na aula
Questionamento oral
Arbitragem
Ajudas
Portfólio

Valores
a, b, c, d, e.

Domínio 2 – ÁREA DO CONHECIMENTO

Relacionar aptidão física e saúde e identificar os fatores associados a um estilo de vida saudável (**7ºano**), nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras (**8ºano**), a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente (**9ºano**).

Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos nomeadamente os jogos olímpicos e paralímpicos (**7ºano**), compreendendo a sua importância para a construção de uma sociedade moderna e inclusiva (**8ºano**), identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades (**9ºano**).

10%

**Competência chave e valor a
privilegiar na EBS de Velas:**

D - Pensamento crítico e criativo
a - Responsabilidade e
Integridade

Domínio 3 - ÁREA DAS ATIVIDADES FÍSICAS DESPORTIVAS

7º Ano

Conclusão do Nível Elementar;

8º Ano

Introdução e desenvolvimento do Nível Avançado;

9º Ano

Conclusão do Nível Avançado e/ou Programa Alternativo.

75%

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO – 3º CICLO - Disciplina: VOLEIBOL

Domínios (100%)	Aprendizagens Essenciais					
		Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5
Aptidão Física (15%)	Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa Fitescola®, para a sua idade e sexo	O aluno recusa-se a realizar os testes de Resistência Aeróbia e testes de Aptidão Muscular adequadas às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade.	O aluno não demonstra capacidades em ambos os testes de Resistência Aeróbia e testes de Aptidão Muscular adequadas às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade. O aluno não se encontra na Zona Saudável de Aptidão Física em ambos os testes.	O aluno realiza os testes de Resistência Aeróbia e de Aptidão Muscular adequadas às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade, encontrando-se na Zona Saudável de Aptidão Física num dos testes de Resistência Aeróbia ou Aptidão Muscular. No 9º ano encontra-se na Zona Saudável de Aptidão Física em dois dos testes de Resistência Aeróbia ou Aptidão Muscular.	Face à especificidade do instrumento de avaliação utilizado (FiTescola), não se torna possível a aplicação deste nível. A tabela do FitEscola apenas apresenta os alunos que se encontram ou não na Zona Saudável de Aptidão Física.	O aluno realiza os testes de Resistência Aeróbia e de Aptidão Muscular adequadas às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade, encontrando-se na Zona Saudável de Aptidão Física em ambos os testes.

Conhecimento (10%)	Relacionar aptidão física e saúde e identificar os fatores associados a um estilo de vida saudável (7ºano), nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras (8ºano), a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente (9ºano). Interpretar a dimensão sociocultural da modalidade Voleibol e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos nomeadamente os jogos olímpicos e paralímpicos (7ºano), compreendendo a sua importância para a construção de uma sociedade moderna e inclusiva (8ºano), identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática do Voleibol e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades (9ºano).	O aluno não compreende nem relaciona Aptidão Física e Saúde nem identifica os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente. O aluno não interpreta a dimensão sociocultural do desporto e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, não conhece nem identifica os fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática do desporto e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades. O aluno não compreende nem relaciona a arbitragem/ajuizamento . Não aceita as decisões da arbitragem e/ou não identifica os respetivos sinais e/ou trata com igual cordialidade e	O aluno não relaciona Aptidão Física e Saúde e não identifica os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente. O aluno não interpreta a dimensão sociocultural do desporto e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, nem identifica fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática do desporto e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades. O aluno não compreende nem relaciona a arbitragem/ajuizamento . Não aceita as decisões da arbitragem e/ou não identifica os respetivos sinais e/ou trata com igual cordialidade e	O aluno relaciona razoavelmente Aptidão Física e Saúde e identifica razoavelmente os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente. O aluno interpreta razoavelmente a dimensão sociocultural do desporto e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando razoavelmente fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática do desporto e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades. O aluno relaciona satisfatoriamente arbitragem/ajuizamento . Aceita de forma regrada as decisões da arbitragem. Identifica medianamente os respetivos sinais de arbitragem.	O aluno relaciona razoavelmente Aptidão Física e Saúde e identifica a maioria dos fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente. O aluno interpreta razoavelmente a dimensão sociocultural do desporto e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando a maioria dos fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática do desporto e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades. O aluno relaciona a arbitragem/ajuizamento Aceita mesmo que com algumas reservas as decisões da arbitragem. Identifica com alguma facilidade os respetivos sinais de arbitragem.	O aluno relaciona Aptidão Física e Saúde e identifica os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, afetividade e a qualidade do meio ambiente. O aluno interpreta a dimensão sociocultural do desporto e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática do desporto e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades. O aluno relaciona com facilidade arbitragem/ajuizamento . Aceita as decisões da arbitragem. Identifica os respetivos sinais de arbitragem.
---	--	---	---	--	--	---

		respeito os colegas de equipa e os adversários. O aluno não compreende nem entende os conteúdos da organização desportiva. Estas organizações desportivas podem ser baseadas em regulamentos federativos/associativos, devendo ser atendidas as especificidades da organização desportiva regional e/ou com base em outras referências e organizações de cariz desportivo.	respeito os colegas de equipa e os adversários. O aluno não compreende nem entende os conteúdos da organização desportiva. Estas organizações desportivas podem ser baseadas em regulamentos federativos/associativos, devendo ser atendidas as especificidades da organização desportiva regional e/ou com base em outras referências e organizações de cariz desportivo.	Trata de satisfatoriamente com cordialidade e respeito os colegas de equipa e os adversários. O aluno compreende de forma satisfatória os conteúdos da organização desportiva. Estas organizações desportivas podem ser baseadas em regulamentos federativos/associativos, devendo ser atendidas as especificidades da organização desportiva regional e/ou com base em outras referências e organizações de cariz desportivo.	Trata com alguma cordialidade e respeito os colegas de equipa e os adversários. O aluno compreende os conteúdos da organização desportiva. Estas organizações desportivas podem ser baseadas em regulamentos federativos/associativos, devendo ser atendidas as especificidades da organização desportiva regional e/ou com base em outras referências e organizações de cariz desportivo.	Trata com cordialidade e respeito os colegas de equipa e os adversários. O aluno compreende com facilidade os conteúdos da organização desportiva. Estas organizações desportivas podem ser baseadas em regulamentos federativos/associativos, devendo ser atendidas as especificidades da organização desportiva regional e/ou com base em outras referências e organizações de cariz desportivo.
--	--	--	--	--	--	--



DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **GEOMETRIA DESCRITIVA A _ 10º 11º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.	Domínio 1 - TRADUÇÃO GRÁFICA DE DADOS	15%	Teste Trabalho prático Trabalho de grupo Observação direta Sala de aula invertida Relatório Modelos de visualização espacial
	Valores a, b, c, d, e.	Domínio 2 - PROCESSO DE RESOLUÇÃO	70%	
	Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 3 - APRESENTAÇÃO GRÁFICA DA SOLUÇÃO	15%	

Disciplina: **GEOMETRIA DESCRITIVA A_ 10º 11º**Ciclo: **SECUNDÁRIO****O ALUNO CONSEGUE SEMPRE E COM CORREÇÃO:**

Domínio 1 TRADUÇÃO GRÁFICA DE DADOS Interpretar enunciados de problemas e formular raciocínios para possíveis soluções e hipóteses de resposta. Interpretar representações descritivas. Traduzir a descrição para a perceção dos espaços, das formas visuais e das suas posições relativas. Visualizar mentalmente um qualquer enunciado e traduzir graficamente formas reais ou imaginadas.

Domínio 2 PROCESSO DE RESOLUÇÃO Comunicar através de representações descritivas. Utilizar, com propriedade, o vocabulário específico da geometria descritiva. Formular a resolução de problemas. Executar todas as etapas definidas para o processo de resolução do problema. Caracterizar as várias etapas, impossibilitando a correta projeção(ões) dos elementos pedidos na apresentação gráfica da solução. Confrontar ideias e perspetivas distintas sobre a abordagem de um dado problema ou maneira de o resolver. Descrever, oralmente e/ou por escrito, o raciocínio seguido para a resolução de um determinado problema. Formular problemas a partir de situações abordadas em aula, criando enunciados de situações/problema de sua autoria, que constituam desafios estimulantes relacionados com as aprendizagens realizadas. Utilizar o vocabulário específico da disciplina para verbalizar o raciocínio adotado na resolução dos problemas propostos. formular hipóteses de resposta através de diferentes processos de resolução. Imaginar abordagens alternativas a uma forma tradicional de resolver uma situação-problema. Recorrer a um dos sistemas de representação em estudo para descrever uma determinada situação/problema concebida no espaço tridimensional. Perceber e visualizar espacialmente, a orientação e rotação mentais e todas as relações inerentes às questões de espaço constantes na "Introdução à Geometria Descritiva", "Representação Diédrica" e "Representação Axonométrica." Entender e articular todas as noções processuais constantes na "Introdução à Geometria Descritiva", "Representação Diédrica" e "Representação Axonométrica."

Domínio 3 APRESENTAÇÃO GRÁFICA DA SOLUÇÃO Aplicar e apresentar graficamente o processo de resolução, possibilitando a(s) correta(s) projeção(ões) dos elementos pedidos. Caracterizar graficamente o problema, possibilitando a leitura(s) da projeção(ões) dos elementos pedidos. Aplicar as convenções gráficas usuais e normalizadas. Aplicar com rigor de execução e qualidade expressiva os traçados.

O ALUNO CONSEGUE COM FACILIDADE:

Domínio 1 TRADUÇÃO GRÁFICA DE DADOS Interpretar enunciados de problemas e formular raciocínios para possíveis soluções e hipóteses de resposta. Interpretar representações descritivas. Traduzir a descrição para a perceção dos espaços, das formas visuais e das suas posições relativas. Visualizar mentalmente um qualquer enunciado e traduzir graficamente formas reais ou imaginadas.

Domínio 2 PROCESSO DE RESOLUÇÃO Comunicar através de representações descritivas. Utilizar, com propriedade, o vocabulário específico da geometria descritiva. Formular a resolução de problemas. Executar todas as etapas definidas para o processo de resolução do problema. Caracterizar as várias etapas, impossibilitando a correta projeção(ões) dos elementos pedidos na apresentação gráfica da solução. Confrontar ideias e perspetivas distintas sobre a abordagem de um dado problema ou maneira de o resolver. Descrever, oralmente e/ou por escrito, o raciocínio seguido para a resolução de um determinado problema. Formular problemas a partir de situações abordadas em aula, criando enunciados de situações/problema de sua autoria, que constituam desafios estimulantes relacionados com as aprendizagens realizadas. Utilizar o vocabulário específico da disciplina para verbalizar o raciocínio adotado na resolução dos problemas propostos. formular hipóteses de resposta através de diferentes processos de resolução. Imaginar abordagens alternativas a uma forma tradicional de resolver uma situação-problema. Recorrer a um dos sistemas de representação em estudo para descrever uma determinada situação/problema concebida no espaço tridimensional. Perceber e visualizar espacialmente, a orientação e rotação mentais e todas as relações inerentes às questões de espaço constantes na "Introdução à Geometria Descritiva", "Representação Diédrica" e "Representação Axonométrica." Entender e articular todas as noções processuais constantes na "Introdução à Geometria Descritiva", "Representação Diédrica" e "Representação Axonométrica."

Domínio 3 APRESENTAÇÃO GRÁFICA DA SOLUÇÃO Aplicar e apresentar graficamente o processo de resolução, possibilitando a(s) correta(s) projeção(ões) dos elementos pedidos. Caracterizar graficamente o problema, possibilitando a leitura(s) da projeção(ões) dos elementos pedidos. Aplicar as convenções gráficas usuais e normalizadas. Aplicar com rigor de execução e qualidade expressiva os traçados.

O ALUNO CONSEGUE :

Domínio 1 TRADUÇÃO GRÁFICA DE DADOS Interpretar enunciados de problemas e formular raciocínios para possíveis soluções e hipóteses de resposta. Interpretar representações descritivas. Traduzir a descrição para a perceção dos espaços, das formas visuais e das suas posições relativas. Visualizar mentalmente um qualquer enunciado e traduzir graficamente formas reais ou imaginadas.

	Domínio 2 PROCESSO DE RESOLUÇÃO Comunicar através de representações descritivas. Utilizar, com propriedade, o vocabulário específico da geometria descritiva. Formular a resolução de problemas. Executar todas as etapas definidas para o processo de resolução do problema. Caracterizar as várias etapas, impossibilitando a correta projeção(ões) dos elementos pedidos na apresentação gráfica da solução. Confrontar ideias e perspetivas distintas sobre a abordagem de um dado problema ou maneira de o resolver. Descrever, oralmente e/ou por escrito, o raciocínio seguido para a resolução de um determinado problema. Formular problemas a partir de situações abordadas em aula, criando enunciados de situações/problema de sua autoria, que constituam desafios estimulantes relacionados com as aprendizagens realizadas. Utilizar o vocabulário específico da disciplina para verbalizar o raciocínio adotado na resolução dos problemas propostos. formular hipóteses de resposta através de diferentes processos de resolução. Imaginar abordagens alternativas a uma forma tradicional de resolver uma situação-problema. Recorrer a um dos sistemas de representação em estudo para descrever uma determinada situação/problema concebida no espaço tridimensional. Perceber e visualizar espacialmente, a orientação e rotação mentais e todas as relações inerentes às questões de espaço constantes na "Introdução à Geometria Descritiva", "Representação Diédrica" e "Representação Axonométrica." Entender e articular todas as noções processuais constantes na "Introdução à Geometria Descritiva", "Representação Diédrica" e "Representação Axonométrica." Domínio 3 APRESENTAÇÃO GRÁFICA DA SOLUÇÃO Aplicar e apresentar graficamente o processo de resolução, possibilitando a(s) correta(s) projeção(ões) dos elementos pedidos. Caraterizar graficamente o problema, possibilitando a leitura(s) da projeção(ões) dos elementos pedidos. Aplicar as convenções gráficas usuais e normalizadas. Aplicar com rigor de execução e qualidade expressiva os traçados.
7 a 9	O ALUNO CONSEGUE COM DIFICULDADE: Domínio 1 TRADUÇÃO GRÁFICA DE DADOS Interpretar enunciados de problemas e formular raciocínios para possíveis soluções e hipóteses de resposta. Interpretar representações descritivas. Traduzir a descrição para a perceção dos espaços, das formas visuais e das suas posições relativas. Visualizar mentalmente um qualquer enunciado e traduzir graficamente formas reais ou imaginadas. Domínio 2 PROCESSO DE RESOLUÇÃO Comunicar através de representações descritivas. Utilizar, com propriedade, o vocabulário específico da geometria descritiva. Formular a resolução de problemas. Executar todas as etapas definidas para o processo de resolução do problema. Caracterizar as várias etapas, impossibilitando a correta projeção(ões) dos elementos pedidos na apresentação gráfica da solução. Confrontar ideias e perspetivas distintas sobre a abordagem de um dado problema ou maneira de o resolver. Descrever, oralmente e/ou por escrito, o raciocínio seguido para a resolução de um determinado problema. Formular problemas a partir de situações abordadas em aula, criando enunciados de situações/problema de sua autoria, que constituam desafios estimulantes relacionados com as aprendizagens realizadas. Utilizar o vocabulário específico da disciplina para verbalizar o raciocínio adotado na resolução dos problemas propostos. formular hipóteses de resposta através de diferentes processos de resolução. Imaginar abordagens alternativas a uma forma tradicional de resolver uma situação-problema. Recorrer a um dos sistemas de representação em estudo para descrever uma determinada situação/problema concebida no espaço tridimensional. Perceber e visualizar espacialmente, a orientação e rotação mentais e todas as relações inerentes às questões de espaço constantes na "Introdução à Geometria Descritiva", "Representação Diédrica" e "Representação Axonométrica." Entender e articular todas as noções processuais constantes na "Introdução à Geometria Descritiva", "Representação Diédrica" e "Representação Axonométrica." Domínio 3 APRESENTAÇÃO GRÁFICA DA SOLUÇÃO Aplicar e apresentar graficamente o processo de resolução, possibilitando a(s) correta(s) projeção(ões) dos elementos pedidos. Caraterizar graficamente o problema, possibilitando a leitura(s) da projeção(ões) dos elementos pedidos. Aplicar as convenções gráficas usuais e normalizadas. Aplicar com rigor de execução e qualidade expressiva os traçados.
1 a 6	O ALUNO NÃO CONSEGUE : Domínio 1 TRADUÇÃO GRÁFICA DE DADOS Interpretar enunciados de problemas e formular raciocínios para possíveis soluções e hipóteses de resposta. Interpretar representações descritivas. Traduzir a descrição para a perceção dos espaços, das formas visuais e das suas posições relativas. Visualizar mentalmente um qualquer enunciado e traduzir graficamente formas reais ou imaginadas. Domínio 2 PROCESSO DE RESOLUÇÃO Comunicar através de representações descritivas. Utilizar, com propriedade, o vocabulário específico da geometria descritiva. Formular a resolução de problemas. Executar todas as etapas definidas para o processo de resolução do problema. Caracterizar as várias etapas, impossibilitando a correta projeção(ões) dos elementos pedidos na apresentação gráfica da solução. Confrontar ideias e perspetivas distintas sobre a abordagem de um dado problema ou maneira de o resolver. Descrever, oralmente e/ou por escrito, o raciocínio seguido para a resolução de um determinado problema. Formular problemas a partir de situações abordadas em aula, criando enunciados de situações/problema de sua autoria, que constituam desafios estimulantes relacionados com as aprendizagens realizadas. Utilizar o vocabulário específico da disciplina para verbalizar o raciocínio adotado na resolução dos problemas propostos. formular hipóteses de resposta através de diferentes processos de resolução. Imaginar abordagens alternativas a uma forma tradicional de resolver uma situação-problema. Recorrer a um dos sistemas de representação em estudo para descrever uma determinada situação/problema concebida no espaço tridimensional. Perceber e visualizar espacialmente, a orientação e rotação mentais e todas as relações inerentes às questões de espaço constantes na "Introdução à Geometria Descritiva", "Representação Diédrica" e "Representação Axonométrica." Entender e articular todas as noções processuais constantes na "Introdução à Geometria Descritiva", "Representação Diédrica" e "Representação Axonométrica."



GOVERNO
DOS AÇORES

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA
CRITÉRIOS ESPECÍFICOS – 2025/2026



Domínio 3 APRESENTAÇÃO GRÁFICA DA SOLUÇÃO Aplicar e apresentar graficamente o processo de resolução, possibilitando a(s) correta(s) projeção(ões) dos elementos pedidos. Caraterizar graficamente o problema, possibilitando a leitura(s) da projeção(ões) dos elementos pedidos. Aplicar as convenções gráficas usuais e normalizadas. Aplicar com rigor de execução e qualidade expressiva os traçados.



DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **HISTÓRIA DA CULTURA E DAS ARTES_ 10º_11º**

Ciclo: **Secundário**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.	Domínio 1 - INTERPRETAÇÃO DE FONTES HISTÓRICAS DIVERSAS E DE OBRAS ARTÍSTICAS PARA A CONSTRUÇÃO DA EVIDÊNCIA HISTÓRICA	30%	Teste Trabalho de pesquisa Trabalho individual Trabalho de grupo Observação direta Apresentação oral Debate Relatório analítico de obras artísticas Questões de aula Sala de aula invertida Maquete
	Valores a, b, c, d, e.	Domínio 2 - COMPREENSÃO CONTEXTUALIZADA DAS REALIDADES HISTÓRICAS E ARTÍSTICAS	40%	
	Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 3 - COMUNICAÇÃO EM HISTÓRIA: NARRATIVA HISTÓRICA.	30%	

Disciplina: **HISTÓRIA DA CULTURA E DAS ARTES _ 10º_11º**Ciclo: **Secundário****O aluno consegue sempre e com correção:**

- Situar cronologicamente as principais etapas da evolução humana que encerram fenómenos culturais e artísticos específicos.
- Reconhecer o contexto espacial dos diversos fenómenos culturais e artísticos.
- Valorizar o local e o regional enquanto cruzamento de múltiplas interações (artísticas, culturais, políticas, económicas e sociais).
- Reconhecer características dos diferentes tempos médios, normalmente designados como conjunturas ou épocas históricas.
- Analisar criticamente diferentes produções artísticas, tendo em conta os aspetos técnicos, formais e estéticos, e integrando-as nos seus contextos históricos (económicos, sociais, culturais, religiosos, militares e geográficos).
- Reconhecer diferentes produções artísticas na época histórica e cultural em que se inserem.
- Sintetizar a informação relativa às características históricas, culturais e artísticas, tendo em linha de conta continuidades, inovações e ruturas.
- Pesquisar e analisar, de forma autónoma e planificada, utilizando fontes de natureza diversa.
- Identificar a multiplicidade de fatores e a relevância da ação de indivíduos ou grupos, relativamente a fenómenos históricos e artísticos circunscritos no tempo e no espaço.
- Relacionar as manifestações artísticas e culturais da história de Portugal com as manifestações artísticas e culturais da história europeia e mundial, distinguindo articulações dinâmicas e analogias/especificidades.
- Utilizar, em cada área artística, vocabulário específico.
- Elaborar e comunicar, com correção linguística e de forma criativa, sínteses de assuntos estudados.
- Desenvolver a capacidade de reflexão, a sensibilidade estética e artística e o juízo crítico.
- Emitir opiniões pessoais fundamentadas sobre produções artísticas das épocas em estudo, utilizando a linguagem das artes visuais.

18 a 20**O aluno consegue com facilidade:**

- Situar cronologicamente as principais etapas da evolução humana que encerram fenómenos culturais e artísticos específicos
- Reconhecer o contexto espacial dos diversos fenómenos culturais e artísticos.
- Valorizar o local e o regional enquanto cruzamento de múltiplas interações (artísticas, culturais, políticas, económicas e sociais).
- Reconhecer características dos diferentes tempos médios, normalmente designados como conjunturas ou épocas históricas.
- Analisar criticamente diferentes produções artísticas, tendo em conta os aspetos técnicos, formais e estéticos, e integrando-as nos seus contextos históricos (económicos, sociais, culturais, religiosos, militares e geográficos).
- Reconhecer diferentes produções artísticas na época histórica e cultural em que se inserem.
- Sintetizar a informação relativa às características históricas, culturais e artísticas, tendo em linha de conta continuidades, inovações e ruturas.
- Pesquisar e analisar, de forma autónoma e planificada, utilizando fontes de natureza diversa.
- Identificar a multiplicidade de fatores e a relevância da ação de indivíduos ou grupos, relativamente a fenómenos históricos e artísticos circunscritos no tempo e no espaço.
- Relacionar as manifestações artísticas e culturais da história de Portugal com as manifestações artísticas e culturais da história europeia e mundial, distinguindo articulações dinâmicas e analogias/especificidades.
- Utilizar, em cada área artística, vocabulário específico.
- Elaborar e comunicar, com correção linguística e de forma criativa, sínteses de assuntos estudados.

14 a 17

	- Desenvolver a capacidade de reflexão, a sensibilidade estética e artística e o juízo crítico. - Emitir opiniões pessoais fundamentadas sobre produções artísticas das épocas em estudo, utilizando a linguagem das artes visuais.
10 a 13	O aluno consegue: - Situar cronologicamente as principais etapas da evolução humana que encerram fenómenos culturais e artísticos específicos - Reconhecer o contexto espacial dos diversos fenómenos culturais e artísticos. - Valorizar o local e o regional enquanto cruzamento de múltiplas interações (artísticas, culturais, políticas, económicas e sociais). - Reconhecer características dos diferentes tempos médios, normalmente designados como conjunturas ou épocas históricas. - Analisar criticamente diferentes produções artísticas, tendo em conta os aspetos técnicos, formais e estéticos, e integrando-as nos seus contextos históricos (económicos, sociais, culturais, religiosos, militares e geográficos). - Reconhecer diferentes produções artísticas na época histórica e cultural em que se inserem. - Sintetizar a informação relativa às características históricas, culturais e artísticas, tendo em linha de conta continuidades, inovações e ruturas. - Pesquisar e analisar, de forma autónoma e planificada, utilizando fontes de natureza diversa. - Identificar a multiplicidade de fatores e a relevância da ação de indivíduos ou grupos, relativamente a fenómenos históricos e artísticos circunscritos no tempo e no espaço. - Relacionar as manifestações artísticas e culturais da história de Portugal com as manifestações artísticas e culturais da história europeia e mundial, distinguindo articulações dinâmicas e analogias/especificidades. - Utilizar, em cada área artística, vocabulário específico. - Elaborar e comunicar, com correção linguística e de forma criativa, sínteses de assuntos estudados. - Desenvolver a capacidade de reflexão, a sensibilidade estética e artística e o juízo crítico. - Emitir opiniões pessoais fundamentadas sobre produções artísticas das épocas em estudo, utilizando a linguagem das artes visuais.
7 a 9	O aluno consegue com dificuldade: - Situar cronologicamente as principais etapas da evolução humana que encerram fenómenos culturais e artísticos específicos - Reconhecer o contexto espacial dos diversos fenómenos culturais e artísticos. - Valorizar o local e o regional enquanto cruzamento de múltiplas interações (artísticas, culturais, políticas, económicas e sociais). - Reconhecer características dos diferentes tempos médios, normalmente designados como conjunturas ou épocas históricas. - Analisar criticamente diferentes produções artísticas, tendo em conta os aspetos técnicos, formais e estéticos, e integrando-as nos seus contextos históricos (económicos, sociais, culturais, religiosos, militares e geográficos). - Reconhecer diferentes produções artísticas na época histórica e cultural em que se inserem. - Sintetizar a informação relativa às características históricas, culturais e artísticas, tendo em linha de conta continuidades, inovações e ruturas. - Pesquisar e analisar, de forma autónoma e planificada, utilizando fontes de natureza diversa. - Identificar a multiplicidade de fatores e a relevância da ação de indivíduos ou grupos, relativamente a fenómenos históricos e artísticos circunscritos no tempo e no espaço. - Relacionar as manifestações artísticas e culturais da história de Portugal com as manifestações artísticas e culturais da história europeia e mundial, distinguindo articulações dinâmicas e analogias/especificidades. - Utilizar, em cada área artística, vocabulário específico. - Elaborar e comunicar, com correção linguística e de forma criativa, sínteses de assuntos estudados.

- Desenvolver a capacidade de reflexão, a sensibilidade estética e artística e o juízo crítico.
- Emitir opiniões pessoais fundamentadas sobre produções artísticas das épocas em estudo, utilizando a linguagem das artes visuais.

1 a 6

O aluno não consegue:

- Situar cronologicamente as principais etapas da evolução humana que encerram fenómenos culturais e artísticos específicos
- Reconhecer o contexto espacial dos diversos fenómenos culturais e artísticos.
- Valorizar o local e o regional enquanto cruzamento de múltiplas interações (artísticas, culturais, políticas, económicas e sociais).
- Reconhecer características dos diferentes tempos médios, normalmente designados como conjunturas ou épocas históricas.
- Analisar criticamente diferentes produções artísticas, tendo em conta os aspetos técnicos, formais e estéticos, e integrando-as nos seus contextos históricos (económicos, sociais, culturais, religiosos, militares e geográficos).
- Reconhecer diferentes produções artísticas na época histórica e cultural em que se inserem.
- Sintetizar a informação relativa às características históricas, culturais e artísticas, tendo em linha de conta continuidades, inovações e ruturas.
- Pesquisar e analisar, de forma autónoma e planificada, utilizando fontes de natureza diversa.
- Identificar a multiplicidade de fatores e a relevância da ação de indivíduos ou grupos, relativamente a fenómenos históricos e artísticos circunscritos no tempo e no espaço.
- Relacionar as manifestações artísticas e culturais da história de Portugal com as manifestações artísticas e culturais da história europeia e mundial, distinguindo articulações dinâmicas e analogias/especificidades.
- Utilizar, em cada área artística, vocabulário específico.
- Elaborar e comunicar, com correção linguística e de forma criativa, sínteses de assuntos estudados.
- Desenvolver a capacidade de reflexão, a sensibilidade estética e artística e o juízo crítico.
- Emitir opiniões pessoais fundamentadas sobre produções artísticas das épocas em estudo, utilizando a linguagem das artes visuais.

DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **DESENHO A _ 10º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.	Domínio 1 - APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	20%	Teste Observação direta Esquema cromático Roteiro artístico Apresentação oral Debate Análise de obras artísticas Narrativa visual Ilustração Banda Desenhada Cenários Exploração plástica expressiva Representação do real Reinterpretação plástica Cartaz Sinalética Diário gráfico
	Valores a, b, c, d, e.	Domínio 2 - INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	20%	
	Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 3 - EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	60%	

Disciplina: **DESENHO A_ 10º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

O ALUNO CONSEGUE SEMPRE E COM CORREÇÃO:

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Reconhecer os diferentes contextos que experiencia como fonte de estímulos visuais e não visuais, analisando e registando graficamente as situações que o/a envolvem. Reconhecer o desenho como uma das linguagens presentes em diferentes manifestações artísticas contemporâneas. Identificar diferentes períodos históricos e respetivos critérios estéticos, através de uma visão diacrónica do Desenho e de outras manifestações artísticas. Conhecer diversas formas de registo - desenho de observação, de memória e elaborados a partir do imaginário - explorando-as de diferentes modos, através do desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, objetivo/subjetivo, figurativo/ abstrato, esboço e esboço, entre outros. Estabelecer relações entre os diferentes elementos da comunicação visual, como a forma, a cor, a luz-sombra, a textura, o espaço, o volume, entre outros. Respeitar diferentes modos de expressão plástica, recusando estereótipos e preconceitos.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Reconhecer a importância dos elementos estruturais da linguagem plástica (forma, cor, valor, espaço e volume, plano, textura, escala, ritmo, equilíbrio, estrutura, entre outros) na análise de imagens de diversa natureza e na elaboração de desenhos a partir de contextos reais observados, de imagens sugeridas e/ou de pontos de partida imaginados. Justificar o processo de conceção dos seus trabalhos, utilizando os princípios e o vocabulário específico da linguagem visual. Interpretar a informação visual e de construir novas imagens a partir do que vê. Desenvolver o sentido crítico, face à massificação de imagens produzidas pela sociedade. Utilizar argumentos fundamentados na análise da realidade que experiencia (natureza, ambiente urbano, museus e galerias de arte, entre outros). Adequar as formulações expressivas à sua intencionalidade comunicativa e a públicos diferenciados.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Utilizar diferentes modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento), mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, pastéis de óleo e aguadas, entre outros modos de experimentação). Utilizar suportes diversos e explorar as características específicas e possibilidades técnicas e expressivas de diferentes materiais (grafites, carvão, ceras, pastéis, têmpera, aguarela e outros meios aquosos). Reconhecer desenhos de observação, de memória e de criação e de os trabalhar de diferentes modos, através do desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, esboço e esboço objetivo/subjetivo, figurativo/abstrato, entre outros. Produzir registos gráficos de acordo com diferentes variáveis (velocidade, tempo e ritmo, entre outras). Realizar estudos de formas naturais e/ou artificiais, mobilizando os elementos estruturais da linguagem plástica e suas inter-relações (forma, cor, valor, espaço e volume, plano, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros). Explorar intencionalmente as escalas dos objetos ao nível da representação e da composição. Realizar, à mão livre, exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais. Aplicar processos de síntese e de transformação/ composição (sobreposição, simplificação, nivelamento ou acentuação, repetição, entre outros), explorando intencionalmente o potencial expressivo dos materiais e da gestualidade. Compreender as potencialidades técnicas e expressivas dos meios digitais e de explorar software de edição de imagem e de desenho vetorial.

18 a 20 Valores

O ALUNO CONSEGUE COM FACILIDADE:

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Reconhecer os diferentes contextos que experiencia como fonte de estímulos visuais e não visuais, analisando e registando graficamente as situações que o/a envolvem. Reconhecer o desenho como uma das linguagens presentes em diferentes manifestações artísticas contemporâneas. Identificar diferentes períodos históricos e respetivos critérios estéticos, através de uma visão diacrónica do Desenho e de outras manifestações artísticas. Conhecer diversas formas de registo - desenho de observação, de memória e elaborados a partir do imaginário - explorando-as de diferentes modos, através do desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, objetivo/subjetivo, figurativo/ abstrato, esboço e esboço, entre outros. Estabelecer relações entre os diferentes elementos da comunicação visual, como a forma, a cor, a luz-sombra, a textura, o espaço, o volume, entre outros. Respeitar diferentes modos de expressão plástica, recusando estereótipos e preconceitos.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Reconhecer a importância dos elementos estruturais da linguagem plástica (forma, cor, valor, espaço e volume, plano, textura, escala, ritmo, equilíbrio, estrutura, entre outros) na análise de imagens de diversa natureza e na elaboração de desenhos a partir de contextos reais observados, de imagens sugeridas e/ou de pontos de partida imaginados. Justificar o processo de conceção dos seus trabalhos, utilizando os princípios e o vocabulário específico da linguagem visual. Interpretar a informação visual e de construir novas imagens a partir do que vê. Desenvolver o sentido crítico, face à massificação de imagens produzidas pela sociedade. Utilizar argumentos fundamentados na análise da realidade que experiencia (natureza, ambiente urbano, museus e galerias de arte, entre outros). Adequar as formulações expressivas à sua intencionalidade comunicativa e a públicos diferenciados.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Utilizar diferentes modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento), mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, pastéis de óleo e aguadas, entre outros modos de experimentação). Utilizar suportes diversos e explorar as características específicas e possibilidades técnicas e expressivas de diferentes materiais (grafites, carvão, ceras, pastéis, têmpera, aguarela e outros meios aquosos). Reconhecer desenhos de observação, de memória e de criação e de os trabalhar de diferentes modos, através do desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, esboço e esboço objetivo/subjetivo, figurativo/abstrato, entre outros. Produzir registos gráficos de acordo com diferentes variáveis (velocidade, tempo e ritmo, entre outras). Realizar estudos de formas naturais e/ou artificiais, mobilizando os elementos estruturais da linguagem plástica e suas inter-relações (forma, cor, valor, espaço e volume, plano,

14 a 17 Valores



	textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros). Explorar intencionalmente as escalas dos objetos ao nível da representação e da composição. Realizar, à mão livre, exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais. Aplicar processos de síntese e de transformação/ composição (sobreposição, simplificação, nivelamento ou acentuação, repetição, entre outros), explorando intencionalmente o potencial expressivo dos materiais e da gestualidade. Compreender as potencialidades técnicas e expressivas dos meios digitais e de explorar software de edição de imagem e de desenho vetorial.
10 a 13 Valores	O ALUNO CONSEGUE : Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Reconhecer os diferentes contextos que experiencia como fonte de estímulos visuais e não visuais, analisando e registando graficamente as situações que o/a envolvem. Reconhecer o desenho como uma das linguagens presentes em diferentes manifestações artísticas contemporâneas. Identificar diferentes períodos históricos e respetivos critérios estéticos, através de uma visão diacrónica do Desenho e de outras manifestações artísticas. Conhecer diversas formas de registo - desenho de observação, de memória e elaborados a partir do imaginário - explorando-as de diferentes modos, através do desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, objetivo/subjetivo, figurativo/ abstrato, esboço e esboço, entre outros. Estabelecer relações entre os diferentes elementos da comunicação visual, como a forma, a cor, a luz-sombra, a textura, o espaço, o volume, entre outros. Respeitar diferentes modos de expressão plástica, recusando estereótipos e preconceitos. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Reconhecer a importância dos elementos estruturais da linguagem plástica (forma, cor, valor, espaço e volume, plano, textura, escala, ritmo, equilíbrio, estrutura, entre outros) na análise de imagens de diversa natureza e na elaboração de desenhos a partir de contextos reais observados, de imagens sugeridas e/ou de pontos de partida imaginados. Justificar o processo de conceção dos seus trabalhos, utilizando os princípios e o vocabulário específico da linguagem visual. Interpretar a informação visual e de construir novas imagens a partir do que vê. Desenvolver o sentido crítico, face à massificação de imagens produzidas pela sociedade. Utilizar argumentos fundamentados na análise da realidade que experiencia (natureza, ambiente urbano, museus e galerias de arte, entre outros). Adequar as formulações expressivas à sua intencionalidade comunicativa e a públicos diferenciados. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Utilizar diferentes modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento), mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, pastéis de óleo e aguadas, entre outros modos de experimentação). Utilizar suportes diversos e explorar as características específicas e possibilidades técnicas e expressivas de diferentes materiais (grafites, carvão, ceras, pastéis, têmpera, aguarela e outros meios aquosos). Reconhecer desenhos de observação, de memória e de criação e de os trabalhar de diferentes modos, através do desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, esboço e esboço objetivo/subjetivo, figurativo/abstrato, entre outros. Produzir registos gráficos de acordo com diferentes variáveis (velocidade, tempo e ritmo, entre outras). Realizar estudos de formas naturais e/ou artificiais, mobilizando os elementos estruturais da linguagem plástica e suas inter-relações (forma, cor, valor, espaço e volume, plano, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros). Explorar intencionalmente as escalas dos objetos ao nível da representação e da composição. Realizar, à mão livre, exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais. Aplicar processos de síntese e de transformação/ composição (sobreposição, simplificação, nivelamento ou acentuação, repetição, entre outros), explorando intencionalmente o potencial expressivo dos materiais e da gestualidade. Compreender as potencialidades técnicas e expressivas dos meios digitais e de explorar software de edição de imagem e de desenho vetorial.
7 a 9 valores	O ALUNO CONSEGUE COM DIFICULDADE: Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Reconhecer os diferentes contextos que experiencia como fonte de estímulos visuais e não visuais, analisando e registando graficamente as situações que o/a envolvem. Reconhecer o desenho como uma das linguagens presentes em diferentes manifestações artísticas contemporâneas. Identificar diferentes períodos históricos e respetivos critérios estéticos, através de uma visão diacrónica do Desenho e de outras manifestações artísticas. Conhecer diversas formas de registo - desenho de observação, de memória e elaborados a partir do imaginário - explorando-as de diferentes modos, através do desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, objetivo/subjetivo, figurativo/ abstrato, esboço e esboço, entre outros. Estabelecer relações entre os diferentes elementos da comunicação visual, como a forma, a cor, a luz-sombra, a textura, o espaço, o volume, entre outros. Respeitar diferentes modos de expressão plástica, recusando estereótipos e preconceitos. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Reconhecer a importância dos elementos estruturais da linguagem plástica (forma, cor, valor, espaço e volume, plano, textura, escala, ritmo, equilíbrio, estrutura, entre outros) na análise de imagens de diversa natureza e na elaboração de desenhos a partir de contextos reais observados, de imagens sugeridas e/ou de pontos de partida imaginados. Justificar o processo de conceção dos seus trabalhos, utilizando os princípios e o vocabulário específico da linguagem visual. Interpretar a informação visual e de construir novas imagens a partir do que vê. Desenvolver o sentido crítico, face à massificação de imagens produzidas pela sociedade. Utilizar argumentos fundamentados na análise da realidade que experiencia (natureza, ambiente urbano, museus e galerias de arte, entre outros). Adequar as formulações expressivas à sua intencionalidade comunicativa e a públicos diferenciados. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Utilizar diferentes modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento), mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, pastéis de óleo e aguadas, entre outros modos de experimentação). Utilizar suportes diversos e explorar as características específicas e possibilidades técnicas e expressivas de diferentes materiais (grafites, carvão, ceras, pastéis, têmpera, aguarela e outros meios aquosos). Reconhecer desenhos de observação, de memória e de criação e de os trabalhar de diferentes modos,

através do desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, esboço e esboço objetivo/subjetivo, figurativo/abstrato, entre outros. Produzir registos gráficos de acordo com diferentes variáveis (velocidade, tempo e ritmo, entre outras). Realizar estudos de formas naturais e/ou artificiais, mobilizando os elementos estruturais da linguagem plástica e suas inter-relações (forma, cor, valor, espaço e volume, plano, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros). Explorar intencionalmente as escalas dos objetos ao nível da representação e da composição. Realizar, à mão livre, exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais. Aplicar processos de síntese e de transformação/ composição (sobreposição, simplificação, nivelamento ou acentuação, repetição, entre outros), explorando intencionalmente o potencial expressivo dos materiais e da gestualidade. Compreender as potencialidades técnicas e expressivas dos meios digitais e de explorar software de edição de imagem e de desenho vetorial.

ATÉ 6 VALORES

O ALUNO NÃO CONSEGUE :

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Reconhecer os diferentes contextos que experiencia como fonte de estímulos visuais e não visuais, analisando e registando graficamente as situações que o/a envolvem. Reconhecer o desenho como uma das linguagens presentes em diferentes manifestações artísticas contemporâneas. Identificar diferentes períodos históricos e respetivos critérios estéticos, através de uma visão diacrónica do Desenho e de outras manifestações artísticas. Conhecer diversas formas de registo - desenho de observação, de memória e elaborados a partir do imaginário - explorando-as de diferentes modos, através do desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, objetivo/subjetivo, figurativo/ abstrato, esboço e esboço, entre outros. Estabelecer relações entre os diferentes elementos da comunicação visual, como a forma, a cor, a luz-sombra, a textura, o espaço, o volume, entre outros. Respeitar diferentes modos de expressão plástica, recusando estereótipos e preconceitos.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Reconhecer a importância dos elementos estruturais da linguagem plástica (forma, cor, valor, espaço e volume, plano, textura, escala, ritmo, equilíbrio, estrutura, entre outros) na análise de imagens de diversa natureza e na elaboração de desenhos a partir de contextos reais observados, de imagens sugeridas e/ou de pontos de partida imaginados. Justificar o processo de conceção dos seus trabalhos, utilizando os princípios e o vocabulário específico da linguagem visual. Interpretar a informação visual e de construir novas imagens a partir do que vê. Desenvolver o sentido crítico, face à massificação de imagens produzidas pela sociedade. Utilizar argumentos fundamentados na análise da realidade que experiencia (natureza, ambiente urbano, museus e galerias de arte, entre outros). Adequar as formulações expressivas à sua intencionalidade comunicativa e a públicos diferenciados.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Utilizar diferentes modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento), mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, pastéis de óleo e aguadas, entre outros modos de experimentação). Utilizar suportes diversos e explorar as características específicas e possibilidades técnicas e expressivas de diferentes materiais (grafites, carvão, ceras, pastéis, têmpera, aquarela e outros meios aquosos). Reconhecer desenhos de observação, de memória e de criação e de os trabalhar de diferentes modos, através do desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, esboço e esboço objetivo/subjetivo, figurativo/abstrato, entre outros. Produzir registos gráficos de acordo com diferentes variáveis (velocidade, tempo e ritmo, entre outras). Realizar estudos de formas naturais e/ou artificiais, mobilizando os elementos estruturais da linguagem plástica e suas inter-relações (forma, cor, valor, espaço e volume, plano, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros). Explorar intencionalmente as escalas dos objetos ao nível da representação e da composição. Realizar, à mão livre, exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais. Aplicar processos de síntese e de transformação/ composição (sobreposição, simplificação, nivelamento ou acentuação, repetição, entre outros), explorando intencionalmente o potencial expressivo dos materiais e da gestualidade. Compreender as potencialidades técnicas e expressivas dos meios digitais e de explorar software de edição de imagem e de desenho vetorial.



DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **DESENHO A _ 11º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.	Domínio 1 - APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	20%	Teste Observação direta Esquema cromático Roteiro artístico Apresentação oral Debate Análise de obras artísticas Narrativa visual Ilustração Banda Desenhada Cenários Exploração plástica expressiva Representação do real Reinterpretação plástica Cartaz Sinalética Diário gráfico
	Valores a, b, c, d, e.	Domínio 2 - INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	20%	
	Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 3 - EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	60%	

Disciplina: **DESENHO A_ 11º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

18 a 20 Valores

O ALUNO CONSEGUE SEMPRE E COM CORREÇÃO:

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Relacionar diferentes movimentos artísticos e respetivos critérios estéticos, integrando os saberes adquiridos na sua reflexão/ação. Desenvolver a observação e a análise através do exercício sistemático de várias formas de registo (o esboço, o desenho de viagem e de diário gráfico, entre outras). Aprofundar conhecimentos sobre os elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição). Justificar o processo de conceção dos seus trabalhos, mobilizando conhecimentos, referenciando fontes de pesquisa e utilizando o vocabulário específico da linguagem visual. Avaliar o trabalho realizado por si e pelos seus pares, justificando as suas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos seus conhecimentos e em referências culturais e artísticas.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Emitir juízos críticos sobre o que vê, manifestando interesse e evidenciando os seus conhecimentos no contexto das actividades da disciplina. Experimentar, através do desenho, conceitos e temáticas próprios/as de manifestações artísticas contemporâneas. Selecionar modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento), mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, entre outros modos de experimentação), evidenciando um crescente domínio técnico e intencionalidade expressiva nos trabalhos que realiza. Selecionar os suportes e os materiais em função das suas características, adequando-os às ideias a desenvolver. Manifestar um progressivo domínio na aplicação dos conceitos e dos elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição), valor, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros; aplicando-os na elaboração de desenhos e de imagens elaborados a partir de situações reais, sugeridas ou imaginadas.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Conhecer referenciais da arquitetura, do design, da escultura e da pintura que explorem cânones (aritméticos e simbólicos, entre outros), percebendo as relações entre estes e as diferentes épocas e contextos geográficos. Aprofundar os estudos da forma (proporção, desproporção, transformação) em diferentes contextos e ambientes, exercitando a capacidade de registo das suas qualidades expressivas (expressão do movimento, dinamismo, espontaneidade e tensão, entre outras). Manifestar um progressivo domínio na realização, à mão livre, de exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais. Utilizar, com capacidade técnica e intencionalidade expressiva, os meios digitais de edição de imagem e de desenho vetorial.

14 a 17 Valores

O ALUNO CONSEGUE COM FACILIDADE:

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Relacionar diferentes movimentos artísticos e respetivos critérios estéticos, integrando os saberes adquiridos na sua reflexão/ação. Desenvolver a observação e a análise através do exercício sistemático de várias formas de registo (o esboço, o desenho de viagem e de diário gráfico, entre outras). Aprofundar conhecimentos sobre os elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição). Justificar o processo de conceção dos seus trabalhos, mobilizando conhecimentos, referenciando fontes de pesquisa e utilizando o vocabulário específico da linguagem visual. Avaliar o trabalho realizado por si e pelos seus pares, justificando as suas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos seus conhecimentos e em referências culturais e artísticas.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Emitir juízos críticos sobre o que vê, manifestando interesse e evidenciando os seus conhecimentos no contexto das actividades da disciplina. Experimentar, através do desenho, conceitos e temáticas próprios/as de manifestações artísticas contemporâneas. Selecionar modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento), mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, entre outros modos de experimentação), evidenciando um crescente domínio técnico e intencionalidade expressiva nos trabalhos que realiza. Selecionar os suportes e os materiais em função das suas características, adequando-os às ideias a desenvolver. Manifestar um progressivo domínio na aplicação dos conceitos e dos elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição), valor, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros; aplicando-os na elaboração de desenhos e de imagens elaborados a partir de situações reais, sugeridas ou imaginadas.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Conhecer referenciais da arquitetura, do design, da escultura e da pintura que explorem cânones (aritméticos e simbólicos, entre outros), percebendo as relações entre estes e as diferentes épocas e contextos geográficos. Aprofundar os estudos da forma (proporção, desproporção, transformação) em diferentes contextos e ambientes, exercitando a capacidade de registo das suas qualidades expressivas (expressão do movimento, dinamismo, espontaneidade e tensão, entre outras). Manifestar um progressivo domínio na realização, à mão livre, de exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais. Utilizar, com capacidade técnica e intencionalidade expressiva, os meios digitais de edição de imagem e de desenho vetorial.

10 a 13 Valores	O ALUNO CONSEGUE: Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Relacionar diferentes movimentos artísticos e respetivos critérios estéticos, integrando os saberes adquiridos na sua reflexão/ação. Desenvolver a observação e a análise através do exercício sistemático de várias formas de registo (o esboço, o desenho de viagem e de diário gráfico, entre outras). Aprofundar conhecimentos sobre os elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição). Justificar o processo de conceção dos seus trabalhos, mobilizando conhecimentos, referenciando fontes de pesquisa e utilizando o vocabulário específico da linguagem visual. Avaliar o trabalho realizado por si e pelos seus pares, justificando as suas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos seus conhecimentos e em referências culturais e artísticas. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Emitir juízos críticos sobre o que vê, manifestando interesse e evidenciando os seus conhecimentos no contexto das actividades da disciplina. Experimentar, através do desenho, conceitos e temáticas próprios/as de manifestações artísticas contemporâneas. Selecionar modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento), mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, entre outros modos de experimentação), evidenciando um crescente domínio técnico e intencionalidade expressiva nos trabalhos que realiza. Selecionar os suportes e os materiais em função das suas características, adequando-os às ideias a desenvolver. Manifestar um progressivo domínio na aplicação dos conceitos e dos elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição), valor, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros; aplicando-os na elaboração de desenhos e de imagens elaborados a partir de situações reais, sugeridas ou imaginadas. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Conhecer referenciais da arquitetura, do design, da escultura e da pintura que explorem cânones (aritméticos e simbólicos, entre outros), percebendo as relações entre estes e as diferentes épocas e contextos geográficos. Aprofundar os estudos da forma (proporção, desproporção, transformação) em diferentes contextos e ambientes, exercitando a capacidade de registo das suas qualidades expressivas (expressão do movimento, dinamismo, espontaneidade e tensão, entre outras). Manifestar um progressivo domínio na realização, à mão livre, de exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais. Utilizar, com capacidade técnica e intencionalidade expressiva, os meios digitais de edição de imagem e de desenho vetorial.
7 a 9 Valores	O ALUNO CONSEGUE COM DIFICULDADE: Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Relacionar diferentes movimentos artísticos e respetivos critérios estéticos, integrando os saberes adquiridos na sua reflexão/ação. Desenvolver a observação e a análise através do exercício sistemático de várias formas de registo (o esboço, o desenho de viagem e de diário gráfico, entre outras). Aprofundar conhecimentos sobre os elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição). Justificar o processo de conceção dos seus trabalhos, mobilizando conhecimentos, referenciando fontes de pesquisa e utilizando o vocabulário específico da linguagem visual. Avaliar o trabalho realizado por si e pelos seus pares, justificando as suas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos seus conhecimentos e em referências culturais e artísticas. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Emitir juízos críticos sobre o que vê, manifestando interesse e evidenciando os seus conhecimentos no contexto das actividades da disciplina. Experimentar, através do desenho, conceitos e temáticas próprios/as de manifestações artísticas contemporâneas. Selecionar modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento), mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, entre outros modos de experimentação), evidenciando um crescente domínio técnico e intencionalidade expressiva nos trabalhos que realiza. Selecionar os suportes e os materiais em função das suas características, adequando-os às ideias a desenvolver. Manifestar um progressivo domínio na aplicação dos conceitos e dos elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição), valor, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros; aplicando-os na elaboração de desenhos e de imagens elaborados a partir de situações reais, sugeridas ou imaginadas. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Conhecer referenciais da arquitetura, do design, da escultura e da pintura que explorem cânones (aritméticos e simbólicos, entre outros), percebendo as relações entre estes e as diferentes épocas e contextos geográficos. Aprofundar os estudos da forma (proporção, desproporção, transformação) em diferentes contextos e ambientes, exercitando a capacidade de registo das suas qualidades expressivas (expressão do movimento, dinamismo, espontaneidade e tensão, entre outras). Manifestar um progressivo domínio na realização, à mão livre, de exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais. Utilizar, com capacidade técnica e intencionalidade expressiva, os meios digitais de edição de imagem e de desenho vetorial.
Até 6 Valores	O ALUNO NÃO CONSEGUE: Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Relacionar diferentes movimentos artísticos e respetivos critérios estéticos, integrando os saberes adquiridos na sua reflexão/ação. Desenvolver a observação e a análise através do exercício sistemático de várias formas de registo (o esboço, o desenho de viagem e de diário gráfico, entre outras). Aprofundar conhecimentos sobre os elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição). Justificar o processo de conceção dos



seus trabalhos, mobilizando conhecimentos, referenciando fontes de pesquisa e utilizando o vocabulário específico da linguagem visual. Avaliar o trabalho realizado por si e pelos seus pares, justificando as suas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos seus conhecimentos e em referências culturais e artísticas.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Emitir juízos críticos sobre o que vê, manifestando interesse e evidenciando os seus conhecimentos no contexto das actividades da disciplina. Experimentar, através do desenho, conceitos e temáticas próprios/as de manifestações artísticas contemporâneas. Selecionar modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento), mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, entre outros modos de experimentação), evidenciando um crescente domínio técnico e intencionalidade expressiva nos trabalhos que realiza. Selecionar os suportes e os materiais em função das suas características, adequando-os às ideias a desenvolver. Manifestar um progressivo domínio na aplicação dos conceitos e dos elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição), valor, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros; aplicando-os na elaboração de desenhos e de imagens elaborados a partir de situações reais, sugeridas ou imaginadas.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Conhecer referenciais da arquitetura, do design, da escultura e da pintura que explorem cânones (aritméticos e simbólicos, entre outros), percebendo as relações entre estes e as diferentes épocas e contextos geográficos. Aprofundar os estudos da forma (proporção, desproporção, transformação) em diferentes contextos e ambientes, exercitando a capacidade de registo das suas qualidades expressivas (expressão do movimento, dinamismo, espontaneidade e tensão, entre outras). Manifestar um progressivo domínio na realização, à mão livre, de exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais. Utilizar, com capacidade técnica e intencionalidade expressiva, os meios digitais de edição de imagem e de desenho vetorial.



DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **DESENHO A _ 12º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.	Domínio 1 - APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	20%	Teste Observação direta Esquema cromático
	Valores a, b, c, d, e.	Domínio 2 - INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	20%	Roteiro artístico Apresentação oral Debate Análise de obras artísticas Narrativa visual
	Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 3 - EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	60%	Ilustração Banda Desenhada Cenários Exploração plástica expressiva Representação do real Reinterpretação plástica Cartaz Sinalética Diário gráfico

Disciplina: **DESENHO A_ 12º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

18 a 20 Valores

O ALUNO CONSEGUE SEMPRE E COM CORREÇÃO:

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Compreender que os processos de observação de diferentes imagens articulam perspectivas múltiplas de análise da(s) realidade(s); refletir sobre a relação entre os eixos estruturantes das imagens [significante e significado (s)] e a sua articulação com as vivências e os conhecimentos dos fruidores/observadores. Aprofundar conhecimentos sobre a relação entre o que é percebido e os diferentes modos de representação da(s) realidade(s). Refletir sobre o modo como os diferentes contextos das imagens e as circunstâncias em que o fruidor/observador as percebe podem desencadear múltiplas leituras e interpretações. Reinterpretar referências de diferentes movimentos artísticos.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Manifestar sentido crítico e sentido estético, articulando processos diversos de análise, síntese, argumentação e apreciação, enquanto observador-criador. Compreender a diversidade dos modos de expressão artística das diferentes culturas e o seu papel na construção da(s) identidade(s) cultural(ais). Avaliar o trabalho realizado por si e pelos seus pares, justificando as suas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos seus conhecimentos e em referências culturais e artísticas.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Desenvolver processos próprios de representação em torno do conceito de forma (ampliação, sobreposição, rotação, nivelamento, simplificação, acentuação e repetição), selecionando contextos, ambientes, formas de registo e de composição (linha, mancha, sombra, cor, contorno, sobreposição e justaposição, entre outros). Dominar e utilizar os efeitos da cor, manipulando-a de acordo com o aspeto gráfico/plástico pretendido. Aplicar diferentes esquemas cromáticos (analogia de cores, cores complementares, cores quentes e frias ou tríades cromáticas), na criação de composições. Utilizar o desenho de forma autónoma e intencional, nas suas diferentes vertentes, para comunicar ideias, temas, conceitos e ambientes. Selecionar, de forma autónoma e intencional, diferentes modos de registo, suportes, técnicas e materiais (convencionais e não convencionais). Dominar as relações entre os elementos da linguagem plástica, evidenciando um gradual desenvolvimento estético nas suas composições (unidade, variedade, vitalidade, harmonia, síntese, entre outros). Utilizar, de forma autónoma e intencional, as possibilidades expressivas dos meios digitais e os diversos processos de transformação gráfica. Desenvolver, de forma autónoma e criativa, os processos de análise explorados anteriormente, através do desenho de várias expressões do corpo e da cabeça.

14 a 17 Valores

O ALUNO CONSEGUE COM FACILIDADE:

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Compreender que os processos de observação de diferentes imagens articulam perspectivas múltiplas de análise da(s) realidade(s); refletir sobre a relação entre os eixos estruturantes das imagens [significante e significado (s)] e a sua articulação com as vivências e os conhecimentos dos fruidores/observadores. Aprofundar conhecimentos sobre a relação entre o que é percebido e os diferentes modos de representação da(s) realidade(s). Refletir sobre o modo como os diferentes contextos das imagens e as circunstâncias em que o fruidor/observador as percebe podem desencadear múltiplas leituras e interpretações. Reinterpretar referências de diferentes movimentos artísticos.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Manifestar sentido crítico e sentido estético, articulando processos diversos de análise, síntese, argumentação e apreciação, enquanto observador-criador. Compreender a diversidade dos modos de expressão artística das diferentes culturas e o seu papel na construção da(s) identidade(s) cultural(ais). Avaliar o trabalho realizado por si e pelos seus pares, justificando as suas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos seus conhecimentos e em referências culturais e artísticas.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Desenvolver processos próprios de representação em torno do conceito de forma (ampliação, sobreposição, rotação, nivelamento, simplificação, acentuação e repetição), selecionando contextos, ambientes, formas de registo e de composição (linha, mancha, sombra, cor, contorno, sobreposição e justaposição, entre outros). Dominar e utilizar os efeitos da cor, manipulando-a de acordo com o aspeto gráfico/plástico pretendido. Aplicar diferentes esquemas cromáticos (analogia de cores, cores complementares, cores quentes e frias ou tríades cromáticas), na criação de composições. Utilizar o desenho de forma autónoma e intencional, nas suas diferentes vertentes, para comunicar ideias, temas, conceitos e ambientes. Selecionar, de forma autónoma e intencional, diferentes modos de registo, suportes, técnicas e materiais (convencionais e não convencionais). Dominar as relações entre os elementos da linguagem plástica, evidenciando um gradual desenvolvimento estético nas suas composições (unidade, variedade, vitalidade, harmonia, síntese, entre outros). Utilizar, de forma autónoma e intencional, as possibilidades expressivas dos meios digitais e os diversos processos de transformação gráfica. Desenvolver, de forma autónoma e criativa, os processos de análise explorados anteriormente, através do desenho de várias expressões do corpo e da cabeça.

10 a 13 Valores	O ALUNO CONSEGUE : Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Compreender que os processos de observação de diferentes imagens articulam perspetivas múltiplas de análise da(s) realidade(s); refletir sobre a relação entre os eixos estruturantes das imagens [significante e significado (s)] e a sua articulação com as vivências e os conhecimentos dos fruidores/observadores. Aprofundar conhecimentos sobre a relação entre o que é percebido e os diferentes modos de representação da(s) realidade(s). Refletir sobre o modo como os diferentes contextos das imagens e as circunstâncias em que o fruidor/observador as percebe podem desencadear múltiplas leituras e interpretações. Reinterpretar referências de diferentes movimentos artísticos. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Manifestar sentido crítico e sentido estético, articulando processos diversos de análise, síntese, argumentação e apreciação, enquanto observador-criador. Compreender a diversidade dos modos de expressão artística das diferentes culturas e o seu papel na construção da(s) identidade(s) cultural(ais). Avaliar o trabalho realizado por si e pelos seus pares, justificando as suas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos seus conhecimentos e em referências culturais e artísticas. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Desenvolver processos próprios de representação em torno do conceito de forma (ampliação, sobreposição, rotação, nivelamento, simplificação, acentuação e repetição), selecionando contextos, ambientes, formas de registo e de composição (linha, mancha, sombra, cor, contorno, sobreposição e justaposição, entre outros). Dominar e utilizar os efeitos da cor, manipulando-a de acordo com o aspeto gráfico/plástico pretendido. Aplicar diferentes esquemas cromáticos (analogia de cores, cores complementares, cores quentes e frias ou tríades cromáticas), na criação de composições. Utilizar o desenho de forma autónoma e intencional, nas suas diferentes vertentes, para comunicar ideias, temas, conceitos e ambientes. Selecionar, de forma autónoma e intencional, diferentes modos de registo, suportes, técnicas e materiais (convencionais e não convencionais). Dominar as relações entre os elementos da linguagem plástica, evidenciando um gradual desenvolvimento estético nas suas composições (unidade, variedade, vitalidade, harmonia, síntese, entre outros). Utilizar, de forma autónoma e intencional, as possibilidades expressivas dos meios digitais e os diversos processos de transformação gráfica. Desenvolver, de forma autónoma e criativa, os processos de análise explorados anteriormente, através do desenho de várias expressões do corpo e da cabeça.
7 a 9 Valores	O ALUNO CONSEGUE COM DIFICULDADE: Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Compreender que os processos de observação de diferentes imagens articulam perspetivas múltiplas de análise da(s) realidade(s); refletir sobre a relação entre os eixos estruturantes das imagens [significante e significado (s)] e a sua articulação com as vivências e os conhecimentos dos fruidores/observadores. Aprofundar conhecimentos sobre a relação entre o que é percebido e os diferentes modos de representação da(s) realidade(s). Refletir sobre o modo como os diferentes contextos das imagens e as circunstâncias em que o fruidor/observador as percebe podem desencadear múltiplas leituras e interpretações. Reinterpretar referências de diferentes movimentos artísticos. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Manifestar sentido crítico e sentido estético, articulando processos diversos de análise, síntese, argumentação e apreciação, enquanto observador-criador. Compreender a diversidade dos modos de expressão artística das diferentes culturas e o seu papel na construção da(s) identidade(s) cultural(ais). Avaliar o trabalho realizado por si e pelos seus pares, justificando as suas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos seus conhecimentos e em referências culturais e artísticas. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Desenvolver processos próprios de representação em torno do conceito de forma (ampliação, sobreposição, rotação, nivelamento, simplificação, acentuação e repetição), selecionando contextos, ambientes, formas de registo e de composição (linha, mancha, sombra, cor, contorno, sobreposição e justaposição, entre outros). Dominar e utilizar os efeitos da cor, manipulando-a de acordo com o aspeto gráfico/plástico pretendido. Aplicar diferentes esquemas cromáticos (analogia de cores, cores complementares, cores quentes e frias ou tríades cromáticas), na criação de composições. Utilizar o desenho de forma autónoma e intencional, nas suas diferentes vertentes, para comunicar ideias, temas, conceitos e ambientes. Selecionar, de forma autónoma e intencional, diferentes modos de registo, suportes, técnicas e materiais (convencionais e não convencionais). Dominar as relações entre os elementos da linguagem plástica, evidenciando um gradual desenvolvimento estético nas suas composições (unidade, variedade, vitalidade, harmonia, síntese, entre outros). Utilizar, de forma autónoma e intencional, as possibilidades expressivas dos meios digitais e os diversos processos de transformação gráfica. Desenvolver, de forma autónoma e criativa, os processos de análise explorados anteriormente, através do desenho de várias expressões do corpo e da cabeça.
Até 6 Valores	O ALUNO NÃO CONSEGUE : Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Compreender que os processos de observação de diferentes imagens articulam perspetivas múltiplas de análise da(s) realidade(s); refletir sobre a relação entre os eixos estruturantes das imagens [significante e significado (s)] e a sua articulação com as vivências e os conhecimentos dos fruidores/observadores. Aprofundar conhecimentos sobre a relação entre o que é percebido e os diferentes modos de representação da(s) realidade(s). Refletir sobre o modo como os diferentes contextos das imagens e as circunstâncias em que o fruidor/observador as percebe podem desencadear múltiplas leituras e interpretações. Reinterpretar referências de diferentes movimentos artísticos.



Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Manifestar sentido crítico e sentido estético, articulando processos diversos de análise, síntese, argumentação e apreciação, enquanto observador-criador. Compreender a diversidade dos modos de expressão artística das diferentes culturas e o seu papel na construção da(s) identidade(s) cultural(ais). Avaliar o trabalho realizado por si e pelos seus pares, justificando as suas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos seus conhecimentos e em referências culturais e artísticas.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Desenvolver processos próprios de representação em torno do conceito de forma (ampliação, sobreposição, rotação, nivelamento, simplificação, acentuação e repetição), selecionando contextos, ambientes, formas de registo e de composição (linha, mancha, sombra, cor, contorno, sobreposição e justaposição, entre outros). Dominar e utilizar os efeitos da cor, manipulando-a de acordo com o aspeto gráfico/plástico pretendido. Aplicar diferentes esquemas cromáticos (analogia de cores, cores complementares, cores quentes e frias ou tríades cromáticas), na criação de composições. Utilizar o desenho de forma autónoma e intencional, nas suas diferentes vertentes, para comunicar ideias, temas, conceitos e ambientes. Selecionar, de forma autónoma e intencional, diferentes modos de registo, suportes, técnicas e materiais (convencionais e não convencionais). Dominar as relações entre os elementos da linguagem plástica, evidenciando um gradual desenvolvimento estético nas suas composições (unidade, variedade, vitalidade, harmonia, síntese, entre outros). Utilizar, de forma autónoma e intencional, as possibilidades expressivas dos meios digitais e os diversos processos de transformação gráfica. Desenvolver, de forma autónoma e criativa, os processos de análise explorados anteriormente, através do desenho de várias expressões do corpo e da cabeça.

DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: Materiais e Tecnologias _ **12º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.	Domínio 1 - APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	40%	Observação direta Apresentação oral Debate Análise de produção Cartaz Sinalética Trabalho de grupo Trabalho Individual
	Valores a, b, c, d, e.	Domínio 2 - EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	20%	
	Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 3 - INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	40%	

Disciplina: **Materiais e Tecnologias_ 12º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

18 a 20 Valores

O ALUNO CONSEGUE SEMPRE E COM CORREÇÃO:

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO - Compreender a importância dos materiais e das tecnologias para a caracterização e compreensão do mundo físico que nos rodeia; - Reconhecer a importância da dimensão estética dos produtos e objetos do quotidiano; - Perceber o papel dos materiais, processos e tecnologias no desenvolvimento de produtos e objetos (design industrial); - Sinalizar algumas referências da história do design / design industrial, caracterizando materiais e processos de produção utilizados e situando-os no seu contexto histórico-cultural; - Identificar diferentes classes de materiais (madeiras, metais, cerâmicas, polímeros, compósitos, entre outras); - Reconhecer as principais propriedades dos materiais (estéticas, funcionais, físicas, mecânicas, não mecânicas, superfície, processamento, económicas, aplicações); - Distinguir os principais processos de transformação dos materiais; - Diferenciar classes de processos de produção (fundição, corte, conformação, ligação, entre outros) e identificar exemplos de aplicação; - Reconhecer os principais e mais relevantes processos de produção dos diferentes materiais; - Caracterizar com uma linguagem adequada materiais e processos de transformação e produção de objetos e de outros produtos do quotidiano; - Compreender a evolução dos materiais e processos de produção ao longo dos tempos, reconhecendo o impacto desta evolução no desenvolvimento.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO - Aplicar tecnologias de produção de artefactos simples; - Dominar processos de manipulação, transformação, conformação e acabamento de materiais; - Realizar trabalhos práticos baseados em projetos reais; - Consolidar, através de simulação experimental, saberes e competências que permitam compreender o mundo dos objetos e relacioná-los com os materiais e com as tecnologias; - Concretizar trabalhos experimentais como atividades privilegiadas no desenvolvimento de aprendizagens e competências técnicas (maquetas, modelos, protótipos, entre outros).

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO - Comparar diferentes materiais relativamente às suas propriedades e aplicações mais correntes; - Selecionar materiais e processos de produção na construção de artefactos simples; - Estabelecer uma relação crítica entre necessidades humanas, expectativas, sugestão de novas necessidades e os objetos e produtos produzidos e consumidos; - Investigar com autonomia sobre materiais e tecnologias associadas ao desenvolvimento de artefactos e objetos.

14 a 17 Valores

O ALUNO CONSEGUE COM FACILIDADE:

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO - Compreender a importância dos materiais e das tecnologias para a caracterização e compreensão do mundo físico que nos rodeia; - Reconhecer a importância da dimensão estética dos produtos e objetos do quotidiano; - Perceber o papel dos materiais, processos e tecnologias no desenvolvimento de produtos e objetos (design industrial); - Sinalizar algumas referências da história do design / design industrial, caracterizando materiais e processos de produção utilizados e situando-os no seu contexto histórico-cultural; - Identificar diferentes classes de materiais (madeiras, metais, cerâmicas, polímeros, compósitos, entre outras); - Reconhecer as principais propriedades dos materiais (estéticas, funcionais, físicas, mecânicas, não mecânicas, superfície, processamento, económicas, aplicações); - Distinguir os principais processos de transformação dos materiais; - Diferenciar classes de processos de produção (fundição, corte, conformação, ligação, entre outros) e identificar exemplos de aplicação; - Reconhecer os principais e mais relevantes processos de produção dos diferentes materiais; - Caracterizar com uma linguagem adequada materiais e processos de transformação e produção de objetos e de outros produtos do quotidiano; - Compreender a evolução dos materiais e processos de produção ao longo dos tempos, reconhecendo o impacto desta evolução no desenvolvimento.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO - Aplicar tecnologias de produção de artefactos simples; - Dominar processos de manipulação, transformação, conformação e acabamento de materiais; - Realizar trabalhos práticos baseados em projetos reais; - Consolidar, através de simulação experimental, saberes e competências que permitam compreender o mundo dos

	objetos e relacioná-los com os materiais e com as tecnologias; - Concretizar trabalhos experimentais como atividades privilegiadas no desenvolvimento de aprendizagens e competências técnicas (maquetas, modelos, protótipos, entre outros). Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO - Comparar diferentes materiais relativamente às suas propriedades e aplicações mais correntes; - Selecionar materiais e processos de produção na construção de artefactos simples; - Estabelecer uma relação crítica entre necessidades humanas, expectativas, sugestão de novas necessidades e os objetos e produtos produzidos e consumidos; - Investigar com autonomia sobre materiais e tecnologias associadas ao desenvolvimento de artefactos e objetos.
10 a 13 Valores	O ALUNO CONSEGUE: Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO - Compreender a importância dos materiais e das tecnologias para a caracterização e compreensão do mundo físico que nos rodeia; - Reconhecer a importância da dimensão estética dos produtos e objetos do quotidiano; - Perceber o papel dos materiais, processos e tecnologias no desenvolvimento de produtos e objetos (design industrial); - Sinalizar algumas referências da história do design / design industrial, caracterizando materiais e processos de produção utilizados e situando-os no seu contexto histórico-cultural; - Identificar diferentes classes de materiais (madeiras, metais, cerâmicas, polímeros, compósitos, entre outras); - Reconhecer as principais propriedades dos materiais (estéticas, funcionais, físicas, mecânicas, não mecânicas, superfície, processamento, económicas, aplicações); - Distinguir os principais processos de transformação dos materiais; - Diferenciar classes de processos de produção (fundição, corte, conformação, ligação, entre outros) e identificar exemplos de aplicação; - Reconhecer os principais e mais relevantes processos de produção dos diferentes materiais; - Caracterizar com uma linguagem adequada materiais e processos de transformação e produção de objetos e de outros produtos do quotidiano; - Compreender a evolução dos materiais e processos de produção ao longo dos tempos, reconhecendo o impacto desta evolução no desenvolvimento. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO - Aplicar tecnologias de produção de artefactos simples; - Dominar processos de manipulação, transformação, conformação e acabamento de materiais; - Realizar trabalhos práticos baseados em projetos reais; - Consolidar, através de simulação experimental, saberes e competências que permitam compreender o mundo dos objetos e relacioná-los com os materiais e com as tecnologias; - Concretizar trabalhos experimentais como atividades privilegiadas no desenvolvimento de aprendizagens e competências técnicas (maquetas, modelos, protótipos, entre outros). Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO - Comparar diferentes materiais relativamente às suas propriedades e aplicações mais correntes; - Selecionar materiais e processos de produção na construção de artefactos simples; - Estabelecer uma relação crítica entre necessidades humanas, expectativas, sugestão de novas necessidades e os objetos e produtos produzidos e consumidos; - Investigar com autonomia sobre materiais e tecnologias associadas ao desenvolvimento de artefactos e objetos.
7 a 9 Valores	O ALUNO CONSEGUE COM DIFICULDADE: Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO - Compreender a importância dos materiais e das tecnologias para a caracterização e compreensão do mundo físico que nos rodeia; - Reconhecer a importância da dimensão estética dos produtos e objetos do quotidiano; - Perceber o papel dos materiais, processos e tecnologias no desenvolvimento de produtos e objetos (design industrial); - Sinalizar algumas referências da história do design / design industrial, caracterizando materiais e processos de produção utilizados e situando-os no seu contexto histórico-cultural; - Identificar diferentes classes de materiais (madeiras, metais, cerâmicas, polímeros, compósitos, entre outras); - Reconhecer as principais propriedades dos materiais (estéticas, funcionais, físicas, mecânicas, não mecânicas, superfície, processamento, económicas, aplicações); - Distinguir os principais processos de transformação dos materiais; - Diferenciar classes de processos de produção (fundição, corte, conformação, ligação, entre outros) e identificar exemplos de aplicação; - Reconhecer os principais e mais relevantes processos de produção dos

	diferentes materiais; - Caracterizar com uma linguagem adequada materiais e processos de transformação e produção de objetos e de outros produtos do quotidiano; - Compreender a evolução dos materiais e processos de produção ao longo dos tempos, reconhecendo o impacto desta evolução no desenvolvimento. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO - Aplicar tecnologias de produção de artefactos simples; - Dominar processos de manipulação, transformação, conformação e acabamento de materiais; - Realizar trabalhos práticos baseados em projetos reais; - Consolidar, através de simulação experimental, saberes e competências que permitam compreender o mundo dos objetos e relacioná-los com os materiais e com as tecnologias; - Concretizar trabalhos experimentais como atividades privilegiadas no desenvolvimento de aprendizagens e competências técnicas (maquetas, modelos, protótipos, entre outros). Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO - Comparar diferentes materiais relativamente às suas propriedades e aplicações mais correntes; - Selecionar materiais e processos de produção na construção de artefactos simples; - Estabelecer uma relação crítica entre necessidades humanas, expectativas, sugestão de novas necessidades e os objetos e produtos produzidos e consumidos; - Investigar com autonomia sobre materiais e tecnologias associadas ao desenvolvimento de artefactos e objetos.
Até 6 Valores	O ALUNO NÃO CONSEGUE: Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO - Compreender a importância dos materiais e das tecnologias para a caracterização e compreensão do mundo físico que nos rodeia; - Reconhecer a importância da dimensão estética dos produtos e objetos do quotidiano; - Perceber o papel dos materiais, processos e tecnologias no desenvolvimento de produtos e objetos (design industrial); - Sinalizar algumas referências da história do design / design industrial, caracterizando materiais e processos de produção utilizados e situando-os no seu contexto histórico-cultural; - Identificar diferentes classes de materiais (madeiras, metais, cerâmicas, polímeros, compósitos, entre outras); - Reconhecer as principais propriedades dos materiais (estéticas, funcionais, físicas, mecânicas, não mecânicas, superfície, processamento, económicas, aplicações); - Distinguir os principais processos de transformação dos materiais; - Diferenciar classes de processos de produção (fundição, corte, conformação, ligação, entre outros) e identificar exemplos de aplicação; - Reconhecer os principais e mais relevantes processos de produção dos diferentes materiais; - Caracterizar com uma linguagem adequada materiais e processos de transformação e produção de objetos e de outros produtos do quotidiano; - Compreender a evolução dos materiais e processos de produção ao longo dos tempos, reconhecendo o impacto desta evolução no desenvolvimento. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO - Aplicar tecnologias de produção de artefactos simples; - Dominar processos de manipulação, transformação, conformação e acabamento de materiais; - Realizar trabalhos práticos baseados em projetos reais; - Consolidar, através de simulação experimental, saberes e competências que permitam compreender o mundo dos objetos e relacioná-los com os materiais e com as tecnologias; - Concretizar trabalhos experimentais como atividades privilegiadas no desenvolvimento de aprendizagens e competências técnicas (maquetas, modelos, protótipos, entre outros). Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO - Comparar diferentes materiais relativamente às suas propriedades e aplicações mais correntes; - Selecionar materiais e processos de produção na construção de artefactos simples; - Estabelecer uma relação crítica entre necessidades humanas, expectativas, sugestão de novas necessidades e os objetos e produtos produzidos e consumidos; - Investigar com autonomia sobre materiais e tecnologias associadas ao desenvolvimento de artefactos e objetos.

DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **OFICINA DE ARTES _ 12º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.	Domínio 1 - APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	20%	Teste Observação direta Trabalho prático Trabalho de grupo Apresentação oral Debate Análise de obras Narrativa visual Cenários Exploração plástica expressiva Reinterpretação plástica Instalação artística Exploração 3D
	Valores a, b, c, d, e.	Domínio 2 - INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	20%	
	Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 3 - EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	60%	

Disciplina: **OFICINA DE ARTES_ 12º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

18 a 20

O ALUNO CONSEGUE SEMPRE E COM CORREÇÃO:

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Analisar as diferentes manifestações artísticas e outras realidades visuais, mobilizando diferentes critérios estéticos; Demonstrar consciência e respeito pela diversidade cultural e artística; Compreender as características da linguagem das artes visuais em diferentes contextos culturais; Compreender o desenho como forma de pensamento comunicação e criação nas variadas áreas de produção artística, tecnológica e científica; Conhecer em profundidade processos artísticos como modo de intervenção na sociedade e comunidade; Aplicar com fluência a gramática da linguagem visual; Dominar o desenho como forma de pensamento e comunicação; Refletir sobre temas de identidade e do quotidiano utilizando referências da arte contemporânea; Dominar processos de questionamento.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Comunicar, utilizando discursos multimodais recorrendo a técnicas variadas; Interpretar a multiplicidade de respostas das artes visuais na contemporaneidade; Interpretar vivências de modo a construir narrativas que se podem concretizar nas variadas áreas da produção artística contemporânea; Refletir sobre vivências que tenham tido mostras de arte.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Manipular com intencionalidade os diferentes processos artísticos; Dominar as diferentes fases metodológicas de desenvolvimento de um projeto, nas diversas áreas em estudo; Intervencionar criticamente, no âmbito da realização plástica, na comunidade em que está inserido; Transformar os conhecimentos adquiridos nos seus trabalhos de um modo pessoal; Elaborar discursos visuais informados e criativos utilizando metodologias de trabalho faseadas; Romper limites para imaginar novas soluções; Experimentar materiais, técnicas e suportes com persistência; Concretizar projetos artísticos temáticos individuais e de grupo partindo do desenho; Dinamizar intervenções artísticas colaborativas; Organizar exposições.

14 a 17

O ALUNO CONSEGUE COM FACILIDADE:

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Analisar as diferentes manifestações artísticas e outras realidades visuais, mobilizando diferentes critérios estéticos; Demonstrar consciência e respeito pela diversidade cultural e artística; Compreender as características da linguagem das artes visuais em diferentes contextos culturais; Compreender o desenho como forma de pensamento comunicação e criação nas variadas áreas de produção artística, tecnológica e científica; Conhecer em profundidade processos artísticos como modo de intervenção na sociedade e comunidade; Aplicar com fluência a gramática da linguagem visual; Dominar o desenho como forma de pensamento e comunicação; Refletir sobre temas de identidade e do quotidiano utilizando referências da arte contemporânea; Dominar processos de questionamento.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Comunicar, utilizando discursos multimodais recorrendo a técnicas variadas; Interpretar a multiplicidade de respostas das artes visuais na contemporaneidade; Interpretar vivências de modo a construir narrativas que se podem concretizar nas variadas áreas da produção artística contemporânea; Refletir sobre vivências que tenham tido mostras de arte.

Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Manipular com intencionalidade os diferentes processos artísticos; Dominar as diferentes fases metodológicas de desenvolvimento de um projeto, nas diversas áreas em estudo; Intervencionar criticamente, no âmbito da realização plástica, na comunidade em que está inserido; Transformar os conhecimentos adquiridos nos seus trabalhos de um modo pessoal; Elaborar discursos visuais informados e criativos utilizando metodologias de trabalho faseadas; Romper limites para imaginar novas soluções; Experimentar materiais, técnicas e suportes com persistência; Concretizar projetos artísticos temáticos individuais e de grupo partindo do desenho; Dinamizar intervenções artísticas colaborativas; Organizar exposições.

10 a 13

O ALUNO CONSEGUE :

Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Analisar as diferentes manifestações artísticas e outras realidades visuais, mobilizando diferentes critérios estéticos; Demonstrar consciência e respeito pela diversidade cultural e artística; Compreender as características da linguagem das artes visuais em diferentes contextos culturais; Compreender o desenho como forma de pensamento comunicação e criação nas variadas áreas de produção artística, tecnológica e científica; Conhecer em profundidade processos artísticos como modo de intervenção na sociedade e comunidade; Aplicar com fluência a gramática da linguagem visual; Dominar o desenho como forma de pensamento e comunicação; Refletir sobre temas de identidade e do quotidiano utilizando referências da arte contemporânea; Dominar processos de questionamento.

Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Comunicar, utilizando discursos multimodais recorrendo a técnicas variadas; Interpretar a multiplicidade de respostas das artes visuais na contemporaneidade; Interpretar vivências de modo a construir narrativas que se podem concretizar nas variadas áreas da produção artística contemporânea; Refletir sobre vivências que tenham tido mostras de arte.

	Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Manipular com intencionalidade os diferentes processos artísticos; Dominar as diferentes fases metodológicas de desenvolvimento de um projeto, nas diversas áreas em estudo; Intervencionar criticamente, no âmbito da realização plástica, na comunidade em que está inserido; Transformar os conhecimentos adquiridos nos seus trabalhos de um modo pessoal; Elaborar discursos visuais informados e criativos utilizando metodologias de trabalho faseadas; Romper limites para imaginar novas soluções; Experimentar materiais, técnicas e suportes com persistência; Concretizar projetos artísticos temáticos individuais e de grupo partindo do desenho; Dinamizar intervenções artísticas colaborativas; Organizar exposições.
7 a 9	O ALUNO CONSEGUE COM DIFICULDADE : Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Analisar as diferentes manifestações artísticas e outras realidades visuais, mobilizando diferentes critérios estéticos; Demonstrar consciência e respeito pela diversidade cultural e artística; Compreender as características da linguagem das artes visuais em diferentes contextos culturais; Compreender o desenho como forma de pensamento comunicação e criação nas variadas áreas de produção artística, tecnológica e científica; Conhecer em profundidade processos artísticos como modo de intervenção na sociedade e comunidade; Aplicar com fluência a gramática da linguagem visual; Dominar o desenho como forma de pensamento e comunicação; Refletir sobre temas de identidade e do quotidiano utilizando referências da arte contemporânea; Dominar processos de questionamento. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Comunicar, utilizando discursos multimodais recorrendo a técnicas variadas; Interpretar a multiplicidade de respostas das artes visuais na contemporaneidade; Interpretar vivências de modo a construir narrativas que se podem concretizar nas variadas áreas da produção artística contemporânea; Refletir sobre vivências que tenham tido mostras de arte. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Manipular com intencionalidade os diferentes processos artísticos; Dominar as diferentes fases metodológicas de desenvolvimento de um projeto, nas diversas áreas em estudo; Intervencionar criticamente, no âmbito da realização plástica, na comunidade em que está inserido; Transformar os conhecimentos adquiridos nos seus trabalhos de um modo pessoal; Elaborar discursos visuais informados e criativos utilizando metodologias de trabalho faseadas; Romper limites para imaginar novas soluções; Experimentar materiais, técnicas e suportes com persistência; Concretizar projetos artísticos temáticos individuais e de grupo partindo do desenho; Dinamizar intervenções artísticas colaborativas; Organizar exposições.
1 a 6	O ALUNO NÃO CONSEGUE : Domínio 1 APROPRIAÇÃO_REFLEXÃO Analisar as diferentes manifestações artísticas e outras realidades visuais, mobilizando diferentes critérios estéticos; Demonstrar consciência e respeito pela diversidade cultural e artística; Compreender as características da linguagem das artes visuais em diferentes contextos culturais; Compreender o desenho como forma de pensamento comunicação e criação nas variadas áreas de produção artística, tecnológica e científica; Conhecer em profundidade processos artísticos como modo de intervenção na sociedade e comunidade; Aplicar com fluência a gramática da linguagem visual; Dominar o desenho como forma de pensamento e comunicação; Refletir sobre temas de identidade e do quotidiano utilizando referências da arte contemporânea; Dominar processos de questionamento. Domínio 2 INTERPRETAÇÃO_COMUNICAÇÃO Comunicar, utilizando discursos multimodais recorrendo a técnicas variadas; Interpretar a multiplicidade de respostas das artes visuais na contemporaneidade; Interpretar vivências de modo a construir narrativas que se podem concretizar nas variadas áreas da produção artística contemporânea; Refletir sobre vivências que tenham tido mostras de arte. Domínio 3 EXPERIMENTAÇÃO_CRIAÇÃO Manipular com intencionalidade os diferentes processos artísticos; Dominar as diferentes fases metodológicas de desenvolvimento de um projeto, nas diversas áreas em estudo; Intervencionar criticamente, no âmbito da realização plástica, na comunidade em que está inserido; Transformar os conhecimentos adquiridos nos seus trabalhos de um modo pessoal; Elaborar discursos visuais informados e criativos utilizando metodologias de trabalho faseadas; Romper limites para imaginar novas soluções; Experimentar materiais, técnicas e suportes com persistência; Concretizar projetos artísticos temáticos individuais e de grupo partindo do desenho; Dinamizar intervenções artísticas colaborativas; Organizar exposições.



DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: Oficina Multimédia B _ 12º

Ciclo: SECUNDÁRIO

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.	Domínio 1 - INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL - PROJETO MULTIMÉDIA	30%	Observação direta Apresentação oral Debate Análise de produção digital Produção digital Trabalho de grupo Trabalho Individual
	Valores a, b, c, d, e.	Domínio 2 - NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA - TEXTO	35%	
	Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 3 - IMAGEM DIGITAL - SOM DIGITAL - VÍDEO - ANIMAÇÃO	35%	

Disciplina: Oficina Multimédia B _ **12º**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

18 a 20 Valores

O ALUNO CONSEGUE SEMPRE E COM CORREÇÃO:

Domínio 1_INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL_PROJETO MULTIMÉDIA - Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.

Domínio 2_ NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA_TEXTO - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.

Domínio 3_ IMAGEM DIGITAL_SOM DIGITAL_VÍDEO_ANIMAÇÃO - Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia. Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D.

14 a 17 Valores

O ALUNO CONSEGUE COM FACILIDADE:

Domínio 1_INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL_PROJETO MULTIMÉDIA - Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.

Domínio 2_ NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA_TEXTO - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos.

Domínio 3_ IMAGEM DIGITAL_SOM DIGITAL_VÍDEO_ANIMAÇÃO - Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia. Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D.

10 a 13 Valores

O ALUNO CONSEGUE:

Domínio 1_INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL_PROJETO MULTIMÉDIA - Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia.

	Domínio 2_ NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA_TEXTO - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos. Domínio 3_ IMAGEM DIGITAL_SOM DIGITAL_VÍDEO_ANIMAÇÃO - Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia. Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D
7 a 9 Valores	O ALUNO CONSEGUE COM DIFICULDADE: Domínio 1_INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL_PROJETO MULTIMÉDIA - Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia. Domínio 2_ NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA_TEXTO - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos. Domínio 3_ IMAGEM DIGITAL_SOM DIGITAL_VÍDEO_ANIMAÇÃO - Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia. Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D
Até 6 Valores	O ALUNO NÃO CONSEGUE: Domínio 1_INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL_PROJETO MULTIMÉDIA - Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Conhecer o conceito de projeto multimédia. Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia. Domínio 2_ NARRATIVA PARA MULTIMÉDIA_TEXTO - Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia. Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos. Domínio 3_ IMAGEM DIGITAL_SOM DIGITAL_VÍDEO_ANIMAÇÃO - Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia. Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D

DEPARTAMENTO CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

Disciplina: **EDUCAÇÃO FÍSICA**

Ciclo: **SECUNDÁRIO**

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	Domínios específicos de avaliação	Ponderação	Possíveis Instrumentos de avaliação
	Competências chave A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.	Domínio 1 – ÁREA DA APTIDÃO FÍSICA Desenvolver capacidades motoras evidenciando aptidão muscular e aptidão aeróbia, enquadradas na Zona Saudável de Aptidão Física do programa <i>FITescola</i>, para a sua idade e sexo.	15%	Teste Trabalho de pesquisa Observação direta Apresentação oral
	Valores a, b, c, d, e. Competência chave e valor a privilegiar na EBS de Velas: D - Pensamento crítico e criativo a - Responsabilidade e Integridade	Domínio 2 – ÁREA DO CONHECIMENTO 10º ANO - Relacionar a Aptidão Física e Saúde, identificando os fatores associados a um estilo de vida saudável, nomeadamente o desenvolvimento das capacidades motoras, a composição corporal, a alimentação, o repouso, a higiene, a afetividade e a qualidade do meio ambiente. - Interpretar a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física na atualidade e ao longo dos tempos, identificando fenómenos associados a limitações e possibilidades de prática dos desportos e das atividades físicas, tais como: o sedentarismo e a evolução tecnológica, a poluição, o urbanismo e a industrialização, relacionando-os com a evolução das sociedades. 11ºANO - Conhecer os métodos e meios de treino mais adequados ao desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras. - Conhecer e interpretar os fatores de saúde e risco associados à prática das atividades físicas utilizando esse conhecimento de modo a garantir a realização de atividade física em segurança, nomeadamente: - Dopagem e riscos de vida e/ou saúde; - Doenças e lesões; C. Condições materiais, de equipamentos e de orientação do treino.	10%	Debate Relatório Questionamento Intervenções do aluno na aula Questionamento oral Arbitragem Ajudas Portfólio



		12ºANO ▪ Conhecer e utilizar os métodos e meios de treino mais adequados ao desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras, de acordo com a sua aptidão atual e o estilo de vida, cuidando o doseamento da intensidade e duração do esforço, respeitando em todas as situações os princípios básicos do treino. ▪ Analisar criticamente aspetos gerais da ética na participação nas Atividades Físicas Desportivas, relacionando os interesses sociais, económicos, políticos e outros com algumas das suas “perversões”, nomeadamente: • Especialização precoce e exclusão ou abandono precoces; • Violência (dos espectadores e dos atletas) vs. espírito desportivo; • Corrupção vs. verdade desportiva.	
		Domínio 3 - ÁREA DAS ATIVIDADES FÍSICAS DESPORTIVAS <u>10º Ano</u> O aluno desenvolve as competências essenciais para o 10.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 5 matérias e de nível ELEMENTAR numa matéria, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade. <u>11º Ano</u> O aluno desenvolve as competências essenciais para o 11.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 4 matérias e de nível ELEMENTAR em 2 matérias, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade. <u>12º Ano</u> O aluno desenvolve as competências essenciais para o 12.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 3 matérias e de nível ELEMENTAR em 3 matérias, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.	75%



Domínios (100%)	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS					
		1-6	7-9	10-13	14-17	18-20
Domínio 1 (15%)	ÁREA DA APTIDÃO FÍSICA	O aluno recusa-se a realizar os testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular, adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade.	O aluno não demonstra capacidades nos testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade. O aluno não se encontra na Zona Saudável de Aptidão Física em 50% dos testes.	O aluno realiza os testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade. O aluno encontra-se na Zona Saudável de Aptidão Física em mais de 49% dos testes.	O aluno realiza os testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade. O aluno encontra-se na Zona Saudável de Aptidão Física em mais de 69% dos testes.	O aluno realiza os testes de aptidão aeróbia e aptidão neuromuscular adequados às normas da aptidão física representativa da Saúde, para a sua idade. O aluno encontra-se na Zona Saudável de Aptidão Física em mais de 89% dos testes.



Domínio 2 (10%)	ÁREA DO CONHECIMENTO	10ºANO Não relaciona a Aptidão Física e Saúde, nem identifica os fatores associados a um estilo de vida saudável. Não interpreta a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física.	10ºANO Não relaciona a Aptidão Física e Saúde, e identifica os fatores associados a um estilo de vida saudável. Não interpreta a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física.	10ºANO Relaciona razoavelmente a Aptidão Física e Saúde, identificando razoavelmente os fatores associados a um estilo de vida saudável. Interpreta razoavelmente a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física.	10ºANO Relaciona razoavelmente a Aptidão Física e Saúde, identificando os fatores associados a um estilo de vida saudável. Interpreta razoavelmente a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física.	10ºANO Relaciona a Aptidão Física e Saúde, identificando os fatores associados a um estilo de vida saudável. Interpreta a dimensão sociocultural dos desportos e da atividade física.
		11ºANO Não conhece os métodos e meios de treino mais adequados ao desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras. Não conhece nem interpreta os fatores de saúde e risco associados à prática das atividades físicas	11ºANO Não conhece os métodos e meios de treino mais adequados ao desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras. Conhece, mas não interpreta os fatores de saúde e risco associados à prática das atividades físicas	11ºANO Conhece razoavelmente os métodos e meios de treino mais adequados ao desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras. Conhece razoavelmente e interpreta razoavelmente os fatores de saúde e risco associados à prática das atividades físicas	11ºANO Conhece razoavelmente os métodos e meios de treino mais adequados ao desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras. Conhece e interpreta razoavelmente os fatores de saúde e risco associados à prática das atividades físicas	11ºANO Conhece os métodos e meios de treino mais adequados ao desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras. Conhece e interpreta os fatores de saúde e risco associados à prática das atividades físicas
		12ºANO Não conhece nem utiliza os métodos e meios de treino mais adequados ao desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras. Não analisa criticamente aspetos gerais da ética na participação nas Atividades Físicas Desportivas.	12ºANO Conhece, mas não utiliza os métodos e meios de treino mais adequados ao desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras. Não analisa criticamente aspetos gerais da ética na participação nas Atividades Físicas Desportivas.	12ºANO Conhece razoavelmente e utiliza razoavelmente os métodos e meios de treino mais adequados ao desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras Analisa razoavelmente de forma crítica aspetos gerais da ética na participação nas Atividades Físicas Desportivas.	12ºANO Conhece e utiliza razoavelmente os métodos e meios de treino mais adequados ao desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras Analisa criticamente aspetos gerais da ética na participação nas Atividades Físicas Desportivas.	12ºANO Conhece e utiliza os métodos e meios de treino mais adequados ao desenvolvimento ou manutenção das diversas capacidades motoras Analisa criticamente aspetos gerais da ética na participação nas Atividades Físicas Desportivas

Domínio 3 (75%)	ÁREA DAS ATIVIDADES FÍSICAS	O aluno não atinge nas seis matérias qualquer nível Introdução	<u>10º Ano</u> O aluno não desenvolve as competências essenciais para o 10.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 5 matérias e de nível ELEMENTAR numa matéria, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.	<u>10º Ano</u> O aluno desenvolve as competências essenciais para o 10.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 5 matérias e de nível ELEMENTAR numa matéria, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.	<u>10º Ano</u> O aluno desenvolve as competências essenciais para o 10.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 3 matérias e de nível ELEMENTAR em 3 matérias, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.	<u>10º Ano</u> O aluno desenvolve as competências essenciais para o 10.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 2 matérias e de nível ELEMENTAR em 4 matérias, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.
		<u>11º Ano</u> O aluno não desenvolve as competências essenciais para o 11.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO até 4 matérias e de nível ELEMENTAR em 2 matérias, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.	<u>11º Ano</u> O aluno desenvolve as competências essenciais para o 11.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 4 matérias e de nível ELEMENTAR em 2 matérias, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.	<u>11º Ano</u> O aluno desenvolve as competências essenciais para o 11.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 2 matérias e de nível ELEMENTAR em 4 matérias, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.	<u>11º Ano</u> O aluno desenvolve as competências essenciais para o 11.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 1 matérias e de nível ELEMENTAR em 5 matérias, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.	
		<u>12 ºAno</u> O aluno não desenvolve as competências essenciais para o 12.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 3 matérias e de nível ELEMENTAR em 3 matérias, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.	<u>12 ºAno</u> O aluno desenvolve as competências essenciais para o 12.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 3 matérias e de nível ELEMENTAR em 3 matérias, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.	<u>12 ºAno</u> O aluno desenvolve as competências essenciais para o 12.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 2 matérias e de nível ELEMENTAR em 4 matérias, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.	<u>12 ºAno</u> O aluno desenvolve as competências essenciais para o 12.º ano de escolaridade de nível INTRODUÇÃO em 1 matérias e de nível ELEMENTAR em 5 matérias, de diferentes subáreas e de acordo com as seguintes condições de possibilidade.	
Aluno com atestado médico: o aluno será avaliado nos 3 domínios com a mesma percentagem que os restantes alunos, havendo diferenciação apenas nos instrumentos de avaliação.						