

Critérios Específicos de Avaliação

1ºCiclo - 1º Ano

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES		70%
ATITUDES/VALORES		30%
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS - PORTUGUÊS		
DOMÍNIOS	DESCRITORES DE DESEMPENHO	PONDERAÇÃO
CONHECIMENTOS/ CAPACIDADES	<p>ORALIDADE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sabe escutar para interagir com adequação ao contexto e a diversas finalidades (nomeadamente, reproduzir pequenas mensagens, cumprir instruções, responder a questões). • Identifica informação essencial em textos orais sobre temas conhecidos. • Utiliza padrões de entoação e ritmo adequados na formulação de perguntas, de afirmações e de pedidos. • Pede a palavra e fala na sua vez de forma clara e audível, com uma articulação correta e natural das palavras. • Exprime opinião partilhando ideias e sentimentos. 	25%
	<p>LEITURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia segmentos fónicos a partir dos respetivos grafemas e dígrafos, incluindo os casos que dependem de diferentes posições dos fonemas ou dos grafemas na palavra. • Identifica as letras do alfabeto, nas formas minúscula e maiúscula, em resposta ao nome da letra. • Nomeia, pela sua ordenação convencional, as letras do alfabeto. • Lê palavras isoladas e pequenos textos com articulação correta e prosódia adequada. • Infere o tema e resume as ideias centrais de textos associados a diferentes finalidades (lúdicas, estéticas, informativas). 	25%

	<p>ESCRITA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Representa por escrito os fonemas através dos respetivos grafemas e dígrafos, incluindo os casos que dependem de diferentes posições dos fonemas ou dos grafemas na palavra. • Escreve palavras de diferentes níveis de dificuldade e extensão silábica, aplicando regras de correspondência fonema - grafema. • Identifica especificidades gráficas do texto escrito (direcionalidade da escrita, gestão da mancha gráfica - margens, linhas, espaçamentos - e fronteira de palavra). • Escreve frases simples e textos curtos em escrita cursiva e através de digitação num dispositivo eletrónico, utilizando adequadamente os seguintes sinais de pontuação: ponto final, vírgula, ponto de interrogação e ponto de exclamação. • Planifica, redige e revê textos curtos com a colaboração do professor. • Elabora respostas escritas a questionários e a instruções, escrever legivelmente com correção (orto)gráfica e com uma gestão correta do espaço da página. 	<p>20%</p>
	<p>EDUCAÇÃO LITERÁRIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manifesta ideias, emoções e apreciações geradas pela escuta ativa de obras literárias e textos da tradição popular. • Revela curiosidade e emite juízos valorativos face aos textos ouvidos. • Reconhece rimas e outras repetições de sons em poemas, trava-línguas e em outros textos ouvidos. • Antecipa o(s) tema(s) com base em noções elementares de género (contos de fada, lengalengas, poemas, etc.), em elementos do paratexto e nos textos visuais (ilustrações). • Compreende textos narrativos (sequência de acontecimentos, intenções e emoções de personagens, tema e assunto; mudança de espaço) e poemas. Antecipa o desenvolvimento da história por meio de inferências reveladoras da compreensão de ideias, de eventos e de personagens. 	<p>15%</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Distingue ficção de não ficção. • (Re)conta histórias. • Diz, de modo dramatizado, trava-línguas, lengalengas e poemas memorizados, de modo a incluir treino da voz, dos gestos, das pausas, da entoação e expressão facial. 	
	GRAMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica unidades da língua: palavras, sílabas, fonemas. • Usa regras de flexão em número, com base na descoberta de regularidades do funcionamento do nome e do adjetivo. • Reconhece o nome próprio. • Faz concordar o adjetivo com o nome em género. • Descobre e compreende o significado de palavras pelas múltiplas relações que podem estabelecer entre si. • Descobre o significado de palavras desconhecidas a partir do contexto verbal e não-verbal. • Usa, com intencionalidade, conectores de tempo, de causa, de maior frequência na formação de frases complexas. • Conhece regras de correspondência fonema-grafema e de utilização dos sinais de pontuação (frase simples). 	15%

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES	70%
ATITUDES/VALORES	30%

APRENDIZAGENS ESSENCIAIS - MATEMÁTICA		
Temas, Tópicos e Subtópicos	OBJETIVOS DE APRENDIZAGENS	PONDERAÇÃO

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES TRANSVERSAIS

CAPACIDADES MATEMÁTICAS	
Resolução de problemas	
Processo	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer e aplicar as etapas do processo de resolução de problemas.• Formular problemas a partir de uma situação dada, em contextos diversos (matemáticos e não matemáticos).
Estratégias	<ul style="list-style-type: none">• Aplicar e adaptar estratégias diversas de resolução de problemas, em diversos contextos, nomeadamente com recurso à tecnologia.• Reconhecer a correção, a diferença e a eficácia de diferentes estratégias da resolução de um problema.
Raciocínio matemático	
Conjeturar e generalizar	<ul style="list-style-type: none">• Formular e testar conjeturas/generalizações, a partir da identificação de regularidades comuns a objetos em estudo, nomeadamente recorrendo à tecnologia.
Classificar	<ul style="list-style-type: none">• Classificar objetos atendendo às suas características.
Justificar	<ul style="list-style-type: none">• Distinguir entre testar e validar uma conjetura.• Justificar que uma conjetura/generalização é verdadeira ou falsa, usando progressivamente a linguagem simbólica.• Reconhecer a correção, diferença e adequação de diversas formas de justificar uma conjetura/generalização.

Pensamento computacional	
Abstração	<ul style="list-style-type: none">• Extrair a informação essencial de um problema
Decomposição	<ul style="list-style-type: none">• Estruturar a resolução de problemas por etapas de menor complexidade de modo a reduzir a dificuldade do problema.
Reconhecimento de padrões	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer ou identificar padrões no processo de resolução de um problema e aplicar os que se revelam eficazes na resolução de outros problemas semelhantes.
Algoritmia	<ul style="list-style-type: none">• Desenvolver um procedimento passo a passo (algoritmo) para solucionar um problema de modo a que este possa ser implementado em recursos tecnológicos, sem necessariamente o ser.
Depuração	<ul style="list-style-type: none">• Procurar e corrigir erros, testar, refinar e otimizar uma dada resolução apresentada.
Comunicação matemática	
Expressão de ideias	<ul style="list-style-type: none">• Descrever a sua forma de pensar acerca de ideias e processos matemáticos, oralmente e por escrito.
Discussão de ideias	<ul style="list-style-type: none">• Ouvir os outros, questionar e discutir as ideias de forma fundamentada, e contrapor argumentos.
Representações matemáticas	
Representações múltiplas	<ul style="list-style-type: none">• Ler e interpretar ideias e processos matemáticos expressos por representações diversas.• Usar representações múltiplas para demonstrar compreensão, raciocinar e exprimir ideias e processos matemáticos, em especial linguagem verbal e diagramas.

	<p>Conexões entre representações</p> <p>Linguagem simbólica matemática</p> <p>Conexões matemáticas</p> <p>Conexões internas</p> <p>Conexões externas</p> <p>Modelos matemáticos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estabelecer conexões e conversões entre diferentes representações relativas às mesmas ideias/processos matemáticos, nomeadamente recorrendo à tecnologia. • Usar a linguagem simbólica matemática e reconhecer o seu valor para comunicar sinteticamente e com precisão. • Reconhecer e usar conexões entre ideias matemáticas de diferentes temas, e compreender esta ciência como coerente e articulada. • Aplicar ideias matemáticas na resolução de problemas de contextos diversos (outras áreas do saber, realidade, profissões). • Identificar a presença da Matemática em contextos externos e compreender o seu papel na criação e construção da realidade. • Interpretar matematicamente situações do mundo real, construir modelos matemáticos adequados, e reconhecer a utilidade e poder da Matemática na previsão e intervenção nessas situações. 	
	<p>NÚMEROS</p> <p>Números naturais</p>		<p>25%</p>

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES	Significados de número natural	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar números em contextos vários e reconhecer o seu significado como indicador de quantidade, medida, ordenação, identificação e localização. 	
	Usos do número natural	<ul style="list-style-type: none"> • Contar de 1 em 1, de 2 em 2, de 5 em 5 e de 10 em 10, usando modelos estruturados de contagem. • Ler e representar números, pelo menos até 100, usando uma diversidade de representações, nomeadamente a reta numérica. • Comparar e ordenar números naturais, de forma crescente e decrescente. • Reconhecer os numerais ordinais até ao 10.º, em contextos diversos. • Reconhecer números pares e ímpares. • Estimar o número de objetos de um dado conjunto pelo menos até 50, explicar as suas razões, e verificar a estimativa realizada através de contagem organizada. 	
	Sistema de numeração decimal		
	Valor posicional	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer e usar o valor posicional de um algarismo no sistema de numeração decimal para descrever e representar números, nomeadamente com recurso a materiais manipuláveis de base 10. 	
	Relações numéricas		
	Composição e decomposição	<ul style="list-style-type: none"> • Compor e decompor números naturais até ao 100, de diversas formas, usando diversos recursos e representações. • Relacionar um número com números de referência que lhe sejam próximos. 	

	<p>Factos básicos da adição e sua relação com a subtração</p> <p>Cálculo mental</p> <p>Estratégias de cálculo mental</p> <p>Estimativas de cálculo</p> <p>Adição e subtração</p> <p>Significado e usos da adição e subtração</p> <p>Relação entre adição e subtração</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e automatizar as possíveis combinações de pares de números naturais que podem ser adicionados para formar o 5 e o 10 e relacionar esses factos básicos com a subtração. • Compreender e usar com fluência estratégias de cálculo mental diversificadas para obter o resultado de adições/subtrações. • Mobilizar os factos básicos da adição/subtração e as propriedades da adição e da subtração para realizar cálculo mental. • Calcular mentalmente, recorrendo a representações múltiplas, nomeadamente à representação na reta numérica e à representação horizontal do cálculo. • Descrever oralmente, com confiança, os processos de cálculo mental usados por si e pelos colegas. • Produzir estimativas através do cálculo mental, adequadas às situações em contexto. • Interpretar e modelar situações com adição nos sentidos de acrescentar e juntar e resolver problemas associados. • Interpretar e modelar situações com subtração, nos sentidos de retirar, completar e comparar, e resolver problemas associados. • Relacionar a adição e a subtração, em situações de cálculo e na interpretação e resolução de problemas, comparando diferentes estratégias da resolução. 	
--	--	---	--

	<p>Relações numéricas e algébricas</p> <p>Propriedades das operações</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descrever situações que atribuem significado a igualdades aritméticas dadas, explicando as suas ideias e ouvindo as dos outros. • Interpretar e modelar situações que envolvam regularidades numéricas, e resolver problemas associados. • Reconhecer a comutatividade da adição e expressar em linguagem natural o seu significado. • Reconhecer o zero como elemento neutro da adição e expressar em linguagem natural o seu significado. 	
	<p>DADOS</p> <p>Questões estatísticas, recolha e organização de dados</p> <p>Questões estatísticas</p> <p>Fontes primárias de dados</p> <p>Métodos de recolha de dados (observar e inquirir)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participar na formulação de questões estatísticas sobre uma característica qualitativa. • Participar na definição de quais os dados a recolher para responder a uma dada questão estatística e decidir onde observar/inquirir. • Participar criticamente na definição de um método de recolha de dados adequado a um dado estudo, identificando como observar ou inquirir e como responder. 	<p>25%</p>

	<p>Recolha de dados</p> <p>Registo de dados (Listas e tabelas de contagem)</p> <p>Representações gráficas</p> <p>Pictogramas (correspondência um para um)</p> <p>Gráficos de pontos</p> <p>Análise crítica de gráficos</p> <p>Análise de dados</p> <p>Interpretação e conclusão</p> <p>Comunicação e divulgação de um estudo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recolher dados através de observação ou inquirição. • Usar listas para registar os dados a recolher. • Usar tabelas de contagem para registar e organizar os dados à medida que são recolhidos (ou após a elaboração da lista), e indicar o respetivo título. • Representar conjuntos de dados através de pictogramas (correspondência um para um), incluindo fonte, título e legenda. • Representar conjuntos de dados através de gráficos de pontos, incluindo fonte, título e legenda. • Participar na decisão sobre qual(is) as representações gráficas a adotar num dado estudo e justificar a(s) escolha(s). • Ler, interpretar e discutir a distribuição dos dados, identificando o(s) dado(s) que mais e menos se repete(m) e dados em igual número, ouvindo os outros e discutindo de forma fundamentada. • Retirar conclusões, fundamentar decisões e colocar novas questões suscitadas pelas conclusões obtidas, a prosseguir em eventuais futuros estudos. 	
--	--	---	--

	<p>Público-alvo</p> <p>Apresentações orais</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Decidir a quem divulgar um estudo realizado. • Apresentar oralmente os resultados de um estudo realizado, atendendo ao público a quem será divulgado, comunicando de forma fluente. 	
	<p>GEOMETRIA E MEDIDA</p> <p>Orientação espacial</p> <p>Posição e localização</p> <p>Sólidos</p> <p>Sólidos e superfícies</p> <p>Figuras planas</p> <p>Polígonos elementares, círculo e outras figuras</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descrever a posição relativa de pessoas e objetos, usando vocabulário próprio e explicando as suas ideias. • Reconhecer, em objetos do quotidiano, formas de sólidos comuns (cone, cilindro, esfera, cubo, paralelepípedo retângulo, pirâmide, prisma), estabelecendo conexões matemáticas com a realidade. • Identificar superfícies planas e superfícies curvas em objetos comuns e em modelos físicos de sólidos. • Reconhecer triângulos, quadrados, retângulos, pentágonos, hexágonos e círculos em sólidos diversos, recorrendo a representações adequadas. • Reconhecer figuras congruentes, usando diferentes estratégias e recursos para explicar as suas ideias. 	25%

<p>Operações com figuras</p> <p>Composição e decomposição</p> <p>Comprimento</p> <p>Significado</p> <p>Medição e unidades de medida</p> <p>Usos do comprimento</p> <p>Tempo</p> <p>Sequências de acontecimentos</p> <p>Calendários</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construir, representar e comparar figuras planas compostas. • Compor e decompor uma dada figura plana, recorrendo a materiais manipuláveis físicos ou virtuais. <ul style="list-style-type: none"> • Compreender o que é o comprimento de um objeto e comparar e ordenar objetos segundo o seu comprimento, em contextos diversos. <ul style="list-style-type: none"> • Medir o comprimento de um objeto, usando unidades de medida não convencionais adequadas <ul style="list-style-type: none"> • Estimar a medida de um comprimento, e explicar as razões da sua estimativa. Resolver problemas que envolvam comprimentos, comparando criticamente diferentes estratégias da resolução. <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer e ordenar cronologicamente acontecimentos. <ul style="list-style-type: none"> • Ler o calendário. 	
--	--	--

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES	70%
ATITUDES/VALORES	30%

APRENDIZAGENS ESSENCIAIS - ESTUDO DO MEIO		
DOMÍNIOS	DESCRITORES DE DESEMPENHO	PONDERAÇÃO
CONHECIMENTOS/ CAPACIDADES	SOCIEDADE <ul style="list-style-type: none"> • Conhece datas e factos significativos da sua história individual que concorram para a construção do conhecimento de si próprio. • Estabelece relações de anterioridade, posterioridade e simultaneidade na descrição de situações do quotidiano e ou da sua história pessoal, numa linha do tempo, localizando-as no espaço, através de plantas, de mapas e do globo. • Estabelece relações de parentesco através de uma árvore genealógica simples, ou outros processos, até à terceira geração, reconhecendo que existem diferentes estruturas familiares, e que, no seio da família, os diferentes membros poderão desempenhar funções distintas. • Relaciona as atividades exercidas por alguns membros da comunidade familiar ou local com as respetivas profissões. • Associa os principais símbolos nacionais (hino e bandeira) à sua nacionalidade, desenvolvendo o sentido de pertença. 	30%
	NATUREZA <ul style="list-style-type: none"> • Verifica alterações morfológicas que se vão operando ao longo das etapas da vida humana, comparando aspetos decorrentes de parâmetros como: sexo, idade, dentição, etc. • Identifica situações e comportamentos de risco para a saúde e segurança individual e coletiva em diversos contextos - casa, rua, escola e meio aquático - e propor medidas de proteção adequadas. • Identifica os fatores que concorrem para o bem-estar físico e psicológico, individual e coletivo, desenvolvendo rotinas diárias de higiene pessoal, alimentar, do vestuário e dos 	30%

		<p>espaços de uso coletivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhece as implicações das condições atmosféricas diárias, no seu quotidiano. • Reconhece a desigual repartição entre os continentes e os oceanos, localizando no globo terrestre as áreas emersas (continentes) e imersas (oceanos). • Localiza em mapas, por exemplo digitais, o local de nascimento, de residência, a sua escola e o itinerário entre ambas, compreendendo que o espaço pode ser representado. • Comunica ideias e conhecimentos relativos a lugares, regiões e acontecimentos, utilizando linguagem icónica e verbal, constatando a sua diversidade. • Reconhece a existência de diversidade entre seres vivos de grupos diferentes e distingui-los de formas não vivas. Reconhece a importância do Sol para a existência de vida na Terra. • Reconhece que os seres vivos têm necessidades básicas, distintas, em diferentes fases do seu desenvolvimento. 	
	<p>TECNOLOGIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhece que a tecnologia responde a necessidades e a problemas do quotidiano (rede elétrica, canalização de água, telecomunicações, etc.). • Realiza experiências em condições de segurança, seguindo os procedimentos experimentais. • Sabe manusear materiais e objetos do quotidiano, em segurança, explorando relações lógicas de forma e de função (tesoura, agraphador, furador, espremedor, sacarolhas, talheres, etc.). • Identifica as propriedades de diferentes materiais (Ex.: forma, textura, cor, sabor, cheiro, brilho, fluabilidade, solubilidade), agrupando-os de acordo com as suas características, e relacionando-os com as suas aplicações. • Agrupa, monta, desmonta, liga, sobrepõe, etc., explorando objetos livremente. • Identifica atividades humanas que envolvem transformações tecnológicas no mundo que o 	<p>20%</p>

		rodeia.	
	SOCIEDADE/ NATUREZA/ TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Desenha mapas e itinerários simples de espaços do seu quotidiano, utilizando símbolos, cores ou imagens na identificação de elementos de referência. • Relaciona espaços da sua vivência com diferentes funções, estabelecendo relações de identidade com o espaço. • Localiza, com base na observação direta e indireta, elementos naturais e humanos da paisagem do local onde vive, tendo como referência a posição do observador e de outros elementos da paisagem. • Sabe colocar questões, levanta hipóteses, faz inferências, comprova resultados e sabe comunicar, reconhecendo como se constrói o conhecimento. • Manifesta atitudes de respeito, de solidariedade, de cooperação, de responsabilidade, na relação com os que lhe são próximos. • Sabe atuar em situações de emergência, recorrendo ao número europeu de emergência médica (112). • Manifesta atitudes positivas conducentes à preservação do ambiente próximo sendo capaz de apresentar propostas de intervenção, nomeadamente comportamentos que visem os três “R”. 	20%

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES	70%
ATITUDES/VALORES	30%
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS - ARTES VISUAIS	

DOMÍNIOS		DESCRITORES DE DESEMPENHO	PONDERAÇÃO
CONHECIMENTOS/ CAPACIDADES	APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Observa os diferentes universos visuais, tanto do património local como global (obras e artefactos de arte - pintura, escultura, desenho, assemblage, colagem, fotografia, instalação, land´art, banda desenhada, design, arquitetura, artesanato, multimédia, linguagens cinematográficas), utilizando um vocabulário específico e adequado. • Mobiliza a linguagem elementar das artes visuais (cor, forma, linha, textura, padrão, proporção e desproporção, plano, luz, espaço, volume, movimento, ritmo, matéria), integrada em diferentes contextos culturais (movimentos artísticos, épocas e geografias). • Transforma os conhecimentos adquiridos em novos modos de apreciação do mundo através da comparação de imagens e / ou os objectos. 	20%
	INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Dialoga sobre o que vê e sente, de modo a construir múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s). • Compreende a intencionalidade dos símbolos e dos sistemas de comunicação visual. • Aprecia as diferentes manifestações artísticas e outras realidades visuais. • Percebe as razões e os processos para o desenvolvimento do(s) gosto(s) escolher, sintetizar tomar decisões, argumentar e formar juízos crítico. • Capta a expressividade contida na linguagem das imagens e/ ou outras narrativas visuais. 	20%
	EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Integra a linguagem das artes visuais, assim como várias técnicas de expressão (pintura; desenho - incluindo esboços, esquemas, itinerários; técnica mista; assemblage; land´art, escultura, maquete, fotografia, entre outras) nas suas experimentações: físicas e/ou digitais. • Experimenta possibilidades expressivas dos materiais (carvão vegetal, pasta de modelar, 	60%

	<p>barro, pastel seco, tinta cenográfica, pinceis e trinchas, rolos, papeis de formatos e características diversas, entre outros) e das diferentes técnicas, adequando o seu uso a diferentes contextos e situações.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleciona técnicas e materiais ajustando-os à intenção expressiva das suas representações. • Inventa soluções para a resolução de problemas no processo dos seus trabalhos plásticos. • Manifesta capacidades expressivas e criativas nas suas produções plásticas, evidenciando os conhecimentos e técnicas adquiridos. • Utiliza vários processos de registo de ideias (ex. diários gráficos), de planeamento (ex. projeto, portfólio) e de trabalho (ex. individual em grupo e em rede). • Desenvolve projetos de trabalho multidisciplinares. • Aprecia os seus trabalhos e dos seus colegas, mobilizando diferentes critérios de argumentação. 	
--	---	--

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES		70%
ATITUDES/VALORES		30%
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS - DANÇA		
DOMÍNIOS	DESCRITORES DE DESEMPENHO	PONDERAÇÃO
APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue diferentes possibilidades de movimentação do Corpo (na totalidade, pelas 	20%

<p>CONHECIMENTOS/CAPACIDADES</p>		<p>partes, superfícies ou articulações) através de movimentos locomotores e não locomotores (passos, deslocamentos, gestos, equilíbrios, quedas, posturas, voltas, saltos, diferentes formas de ocupar/evoluir no Espaço (próprio ou partilhável: no lugar, utilizando trajetórias - curvilíneas e retilíneas, direções - frente, trás, cima, baixo, lado esquerdo, direito e diagonais, planos -frontal, sagital, horizontal, níveis -superior, médio e inferior, volumes/dimensão -grande e pequeno, extensão -longe, perto), ou na organização da forma (uníssonos; com início, meio e fim; sintonia/oposição).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adequa movimentos do corpo com estruturas rítmicas marcadas pelo professor integrando diferentes elementos do Tempo (pulsção, velocidade, duração, longo/curto, rápido/sustentado, padrões rítmicos) e da Dinâmica (pesado/leve, forte/fraco). • Utiliza movimentos do Corpo com diferentes Relações: entre os diversos elementos do movimento, com os outros -a par, em grupo, destacando a organização espacial (à roda, em colunas, em filas), o tipo de conexão a estabelecer com o movimento (a imitar, em espelho, em oposição, em colaboração), com diferentes objetos (bolas, carteiras, cadeiras, peças de vestuário, etc.) e ambiências várias do concreto/literal ao abstrato pela exploração do imaginário (interior/exterior, como se andasse sobre: areia, lama, neve/fogo, etc.). • Identifica diferentes estilos e géneros de dança, através da observação de diversas manifestações do património artístico (dança clássica, danças tradicionais - nacionais e internacionais -, danças sociais, dança moderna/contemporânea, danças de rua, etc.), em diversos contextos. • Relaciona a apresentação de obras de dança com o património artístico, compreendendo e valorizando as diferenças enquanto fator de identidade social e cultural. • Contextualiza conceitos fundamentais dos universos coreográficos/performativos (ensaio, 	
----------------------------------	--	---	--

		ensaio geral, espetáculo, palco, bastidores, salão de baile, exibição, competição, público, espetador, coreógrafo, coreografia, companhia, corpo de baile, intérprete, criador-intérprete, solo, dueto, pas-de-deux, improvisação, composição, motivo, frase de movimento, Lento e Rápido, mudança de peso, diferença entre passo e Tap/toque/touch, entre outros).	
	INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhece os efeitos benéficos (hábitos de vida saudável, melhoria da autoestima, etc.) e valor do desempenho artístico (social, cultural) e interagir com os colegas e professor sobre as experiências de dança, argumentando as suas opiniões e aceitando as dos outros. • Interpreta o seu papel coreográfico, mobilizando o vocabulário desenvolvido, através de um desempenho expressivo-formal, em consonância com os contextos e os materiais da intervenção performativa, pela adequação entre o domínio dos princípios de movimento envolvidos e a expressividade inerente à interpretação. <p>Interagir com os colegas no sentido da procura do sucesso pessoal e o do grupo, na apresentação da <i>performance</i>, e com as audiências, recebendo e aceitando as críticas;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emite apreciações e críticas pessoais sobre trabalhos de dança observados em diferentes contextos (sala de aula, escola, vídeos, espetáculos de diferentes estilos), mobilizando o vocabulário e conhecimentos desenvolvidos para a explicitação dos aspetos que considerar mais significativos (o que mais gostou, sugestão de melhoria, o que aprendeu de novo, por exemplo). 	20%
	EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Recria sequências de movimentos a partir de temáticas, situações do quotidiano, solicitações do professor, ideias suas ou dos colegas com diferentes formas espaciais e/ou estruturas rítmicas, evidenciando capacidade de exploração e de composição. • Constrói, de forma individual e/ou em grupo, sequências dançadas/pequenas coreografias 	

	<p>a partir de estímulos vários (visuais, auditivos, táteis, olfativos), ações e/ou temas (solicitados pelo professor ou fictícios, histórias, imagens, vídeos, situações problema) mobilizando os materiais coreográficos desenvolvidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cria, de forma individual ou em grupo, pequenas sequências de movimento e/ou composições coreográficas a partir de dados concretos ou abstratos, em processos de improvisação (livre ou parcialmente condicionada) e composição (antecipando intencionalmente formas de entrada, progressão na ação, e de finalização, ensaiadas para posterior reprodução/apresentação). • Apresenta soluções diversificadas na exploração, improvisação, transformação, seleção e composição de movimentos/sequências de movimentos para situações-problema propostas, sugeridas por si e/ou colegas, ou em sequência de estímulos (visuais, cinestésicos, auditivos, etc.). • Inventa símbolos gráficos (linhas, pontos, figuras ou formas desenhadas), não convencionais, para representação de algumas sequências de dança (posição do corpo, evolução no espaço, organização relacional, etc.). 	60%
--	---	-----

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES		70%
ATITUDES/VALORES		30%
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS - MÚSICA		
DOMÍNIOS	DESCRITORES DE DESEMPENHO	PONDERAÇÃO

CONHECIMENTOS/ CAPACIDADES	APROPRIAÇÃO E REFLEXÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta sons vocais (voz falada, voz cantada) de forma a conhecer as potencialidades da voz como instrumento musical. • Explora fontes sonoras diversas (corpo, objetos do quotidiano, instrumentos musicais) de forma a conhecê-las como potencial musical. • Improvisa, a solo ou em grupo, pequenas sequências melódicas, rítmicas ou harmónicas a partir de ideias musicais ou não musicais (imagens, textos, situações do quotidiano...). • Cria, sozinho ou em grupo, ambientes sonoros, pequenas peças musicais, ligadas ao quotidiano e ao imaginário, utilizando diferentes fontes sonoras. 	20%
	INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta rimas, trava-línguas, lengalengas, etc., usando a voz (cantada ou falada) com diferentes intencionalidades expressivas. • Canta, a solo e em grupo, da sua autoria ou de outros, canções com características musicais e culturais diversificadas, demonstrando progressivamente qualidades técnicas e expressivas. • Toca, a solo e em grupo, as suas próprias peças musicais ou de outros, utilizando instrumentos musicais, convencionais e não convencionais, de altura definida e indefinida. • Realiza sequências de movimentos corporais em contextos musicais diferenciados. Comunica através do movimento corporal de acordo com propostas musicais diversificadas. • Apresenta publicamente atividades artísticas em que se articula a música com outras áreas do conhecimento. 	20%
		Compara características rítmicas, melódicas, harmónicas, dinâmicas, formais tímbricas e de textura em repertório de referência, de épocas, estilos e géneros diversificados. Utiliza vocabulário e simbologias convencionais e não convencionais para descrever e comparar diversos tipos de sons e peças musicais de diferentes estilos e géneros.	

	EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa diferentes interpretações escutadas e observadas em espetáculos musicais (concertos, bailados, teatros musicais e outros) ao vivo ou gravados, de diferentes tradições e épocas, utilizando vocabulário apropriado. • Partilha, com os pares, as músicas do seu quotidiano e debate sobre os diferentes tipos de música. • Produz, sozinho ou em grupo, material escrito, audiovisual e multimédia ou outro, utilizando vocabulário apropriado, reconhecendo a música como construção social, património e fator de identidade cultural. 	60%
--	-----------------------------	---	-----

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES		70%
ATITUDES/VALORES		30%
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS - TEATRO		
DOMÍNIOS	DESCRITORES DE DESEMPENHO	PONDERAÇÃO
	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica diferentes estilos e géneros convencionais de teatro (comédia, drama...). • Reconhece a dimensão multidisciplinar do teatro, identificando relações com outras artes e áreas de conhecimento. • Analisa os espetáculos/performances, recorrendo a vocabulário adequado e específico e articulando o conhecimento de aspetos contextuais (relativos ao texto, à montagem, ao momento da apresentação...) com uma interpretação pessoal. • Identifica, em manifestações performativas, personagens, cenários, ambientes, situações cénicas, problemas e soluções da ação dramática. • Reconhece diferentes formas de um ator usar a voz (altura, ritmo, intensidade) e o corpo 	20%

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES		(postura, gestos, expressões faciais) para caracterizar personagens e ambiências.	
	INTERPRETAÇÃO E COMUNICAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> Distingue, pela experimentação e pela reflexão, jogo dramático, improvisação e representação. Reconhece, em produções próprias ou de outrem, as especificidades formais do texto dramático convencional: estrutura - monólogo ou diálogo; segmentação - cenas, atos, quadros...; componentes textuais - falas e didascálias. Exprime opiniões pessoais e estabelece relação entre acontecimentos da vida real e as situações dramáticas desenvolvidas em aula. 	20%
	EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> Explora as possibilidades motoras e expressivas do corpo em diferentes atividades (de movimento livre ou orientado, criação de personagens...). Adequa as possibilidades expressivas da voz a diferentes contextos e situações de comunicação, tendo em atenção a respiração, aspetos da técnica vocal (articulação, dicção, projeção...). Transforma o espaço com recurso a elementos plásticos/ cenográficos e tecnológicos produtores de signos (formas, imagens, luz, som...). Transforma objetos (adereços, formas animadas...), experimentando intencionalmente diferentes materiais e técnicas (recurso a partes articuladas; variação de cor, forma e volume...) para obter efeitos distintos. Constrói personagens, em situações distintas e com diferentes finalidades. Produz, sozinho e em grupo, pequenas cenas a partir de dados reais ou fictícios, através de processos espontâneos e/ou preparados, antecipando e explorando intencionalmente formas de “entrada”, de progressão na ação e de “saída”. Defende, oralmente e/ou em situações de prática experimental, as opções de movimento e escolhas vocais utilizados para comunicar uma ideia. 	60%

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES		70%	
ATITUDES/VALORES		30%	
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS - EDUCAÇÃO FÍSICA			
DOMÍNIOS	DESCRITORES DE DESEMPENHO	PONDERAÇÃO	
CONHECIMENTOS/ CAPACIDADES	PERÍCIAS E MANIPULAÇÕES	<ul style="list-style-type: none"> Realiza ações motoras básicas com aparelhos portáteis, segundo uma estrutura rítmica, encadeamento ou combinação de movimentos, conjugando as qualidades da ação própria ao efeito pretendido de movimentação do aparelho. 	30%
	DESLOCAMENTOS E EQUILÍBRIOS	<ul style="list-style-type: none"> Realiza ações motoras básicas de deslocamento, no solo e em aparelhos, segundo uma estrutura rítmica, encadeamento, ou combinação de movimentos, coordenando a sua ação para aproveitar as qualidades motoras possibilitadas pela situação. 	30%
	JOGOS	<ul style="list-style-type: none"> Participa em jogos ajustando a iniciativa própria, e as qualidades motoras na prestação, às possibilidades oferecidas pela situação de jogo e ao seu objetivo, realizando habilidades básicas e ações técnico-táticas fundamentais, com oportunidade e correção de movimentos. 	40%

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES		70%
ATITUDES/VALORES		30%
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS - OFERTA COMPLEMENTAR: Projeto INICIARTIC		

DOMÍNIOS		DESCRITORES DE DESEMPENHO	PONDERAÇÃO
CONHECIMENTOS/CAPACIDADES	CIDADANIA DIGITAL	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias e em ambientes digitais, sendo capaz de:</p> <p>Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais;</p> <p>Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público;</p> <p>Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador);</p>	30%
	INVESTIGAR E PESQUISAR	<p>O aluno planifica uma investigação a realizar online sendo capaz de:</p> <p>Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p>	25%
	COMUNICAR E COLABORAR	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação, sendo capaz de:</p> <p>Identificar diferentes meios e aplicações (síncronos ou assíncronos) que permitam a comunicação em suporte digital, com públicos conhecidos, tendo em conta o público-alvo e o objetivo da comunicação;</p> <p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de colaboração, sendo capaz de:</p> <p>Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração (síncrona ou assíncrona) em suporte digital com públicos conhecidos;</p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a colaboração com públicos conhecidos;</p>	25%

	CRIAR E INOVAR	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</p> <p>Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano;</p> <p>Compreender a importância da produção de artefactos digitais;</p> <p>Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos;</p> <p>Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais;</p>	20%
--	-------------------	---	-----

CONHECIMENTOS/CAPACIDADES		70%
ATITUDES/VALORES		30%
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS - APOIO AO ESTUDO		
DOMÍNIOS	DESCRITORES DE DESEMPENHO	PONDERAÇÃO
CONHECIMENTOS /CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Manifesta interesse pelo trabalho proposto, em adquirir métodos de estudo e em organizar o trabalho. • Exprime dúvidas e dificuldades. • Procura, seleciona e organiza informação. • Reconhece as TIC como recurso à aprendizagem. • Utiliza as TIC para estudar/ realizar trabalhos escolares. • Demonstra iniciativa, persistência e responsabilidade. • Cooperar e revela respeito pelos outros. 	100%

DISCIPLINA TRANSVERSAL: CIDADANIA E DESENVOLVIMENTO	
DESCRITORES DE DESEMPENHO	PONDERAÇÃO
<p>O aluno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Respeita as regras de convivência cívica e democrática.• Cooperar com os outros.• Pesquisa, seleciona e organiza informação para a transformar em conhecimento mobilizável.• Prevê e avalia o impacto das suas decisões.• Realiza atividades/tarefas de forma autónoma, responsável e criativa.• Revela espírito crítico.• Demonstra ter conhecimentos sobre: Igualdade de Género, Educação Ambiental, Saúde.	<p>A disciplina de Cidadania e Desenvolvimento é alvo de avaliação no contexto de cada uma das restantes disciplinas, não assumindo ponderação própria. Nos registos de avaliação semestral haverá uma referência qualitativa sobre o desempenho do aluno no âmbito da cidadania.</p>

DOMÍNIO DAS ATITUDES/VALORES - 1º ANO		
	Descritores de desempenho	Instrumentos de avaliação
RESPONSABILIDADE (empenho, responsabilidade, autonomia)	<ul style="list-style-type: none"> • É assíduo. • É pontual. • Realiza com empenho as tarefas propostas. • Realiza as tarefas autonomamente. • Utiliza métodos de trabalho/estudo próprios. 	Observação direta Grelha de registos
PARTICIPAÇÃO (interesse, autocontrolo e atenção, espírito crítico)	<ul style="list-style-type: none"> • Intervém oportunamente na aula. • Cooperar nas atividades propostas. • Revela espírito crítico. • Revela autocontrolo e atenção. 	
SOCIABILIDADE (cooperação, solidariedade)	<ul style="list-style-type: none"> • Cumpre as regras de convivência, de cidadania e o regulamento interno da escola. • Revela solidariedade. 	

OPERACIONALIZAÇÃO DA AVALIAÇÃO - 1º ANO		
PERFIL DO ALUNO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	AVALIAÇÃO
<p>A - Linguagens e Textos;</p> <p>B- Informação e Comunicação;</p> <p>C - Raciocínio e Resolução de problemas;</p> <p>D- Pensamento crítico e criativo;</p> <p>E - Relacionamento interpessoal;</p> <p>F - Desenvolvimento pessoal e Autonomia;</p> <p>G- Bem -estar, Saúde e Ambiente;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas sumativas • Questões-aula • Registos de trabalho diário • Listas de verificação • Registos de observação direta por exercícios orais/práticos e elaboração de trabalhos individuais e/ou a pares/em equipa 	<p><u>Avaliação Formativa</u></p> <p>Esta modalidade de avaliação fornece informação ao aluno e ao professor sobre a sua progressão relativamente aos objetivos da aprendizagem.</p> <p>O professor recolhe informações através dos instrumentos que considera adequados e transmite-a. Aos alunos, o professor dá feedback oral, faz anotações nos trabalhos/ fichas, atribui pontos, autocolantes ou outras formas que considere adequadas à faixa etária. Aos pais e encarregados de educação, a informação chega pelos trabalhos enviados para casa e é transmitida em momentos específicos ao longo do ano, através dos meios considerados mais eficazes para cada caso. A Autoavaliação está integrada na avaliação formativa.</p> <p>A avaliação dos Domínios de Autonomia</p>

<p>H - Sensibilidade estética e artística;</p> <p>I - Saber científico, técnico e tecnológico;</p> <p>J - Consciência e Domínio do Corpo.</p>		<p>Curricular (DAC) será integrada na avaliação das aprendizagens essenciais por a elas estarem associadas.</p> <p><u>Avaliação Sumativa</u></p> <p>Em cada semestre, a classificação final deverá resultar da média ponderada (consideradas as percentagens definidas para os vários domínios) de todas as avaliações obtidas através dos vários instrumentos utilizados desde o início do ano letivo até ao momento em que se formaliza a classificação, através de uma menção qualitativa.</p>
---	--	---

MOMENTOS E FORMAS DE CONTACTO COM OS PAIS/ ENCARREGADOS DE EDUCAÇÃO (EE)	
MOMENTOS	FORMAS
Após a 1.ª interrupção letiva (avaliação intercalar)	ClassDojo, correio electrónico, caderneta do aluno, contacto presencial, Reunião com EE ou outra
Após a 3.ª interrupção letiva (avaliação sumativa do 1.º semestre)	Reunião com EE
Após a 5.ª interrupção letiva (avaliação intercalar)	ClassDojo, correio electrónico, caderneta do aluno, contacto presencial, Reunião com EE ou outra
Após a avaliação sumativa do 2.º semestre	Reunião com EE