

## Prova de Aferição de Educação Artística Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2023

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

### Critérios de Classificação

4 Páginas

1. Os desempenhos nas tarefas são classificados através de códigos que correspondem a níveis diferenciados de desempenho. Cabe aos professores classificadores analisar cada desempenho dos alunos, enquadrá-lo no descritor adequado e, após concertação entre ambos, atribuir-lhe o código correspondente.
2. Os códigos atribuídos não correspondem a pontuações.
3. Os critérios de classificação estão organizados por parâmetros. Cada parâmetro deve ser observado isoladamente, em função dos descritores de desempenho, e deve ser-lhe atribuído o respetivo código. Para cada parâmetro os professores classificadores registam, na Ficha de Registo da Observação, apenas um dos códigos previstos.
4. Dependendo dos níveis de desempenho previstos para cada parâmetro, um descritor de desempenho máximo pode corresponder ao **código 10** ou ao **código 20**. Estes códigos podem ser desdobrados noutros códigos, que permitem identificar processos de execução específicos, como **código 11** e **código 12**.
5. É atribuído o **código 00** aos desempenhos inadequados. É igualmente atribuído o **código 00** nos casos em que o aluno executa uma tarefa, diferente da solicitada, sem respeitar as instruções. Em algumas situações, o **código 00** pode ser desdobrado noutros códigos (por exemplo, **código 01** e **código 02**), que permitem identificar desempenhos específicos não aceitáveis.
6. Sempre que o aluno não realize uma tarefa, é atribuído o **código 99**. Este código só é atribuído se não houver evidência alguma de que o aluno tentou realizar a tarefa.
7. O **código 77** (não observado) apenas pode ocorrer nos parâmetros «Planeamento» e «Criatividade», nos casos em que não for possível proceder à observação.

**Tarefa 1**

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
<b>A</b> Sequência dançada	Constrói uma sequência dançada, adequando os movimentos ao ambiente sonoro.	<b>20</b>
	Constrói uma sequência dançada, adequando parcialmente os movimentos ao ambiente sonoro.	<b>10</b>
	Constrói uma sequência dançada, não adequando os movimentos ao ambiente sonoro.	<b>00</b>
<b>B</b> Espaço	Movimenta-se pelo espaço, utilizando os níveis superior, médio e inferior, e mobilizando diferentes partes do corpo.	<b>20</b>
	Movimenta-se pelo espaço, utilizando apenas um dos níveis, mas mobiliza diferentes partes do corpo.	<b>11</b>
	Mobiliza diferentes partes do corpo, utilizando os níveis superior, médio e inferior, mas sem se movimentar pelo espaço.	<b>12</b>
	Não se movimenta pelo espaço e apenas mobiliza uma parte do corpo, podendo, ou não, utilizar mais do que um nível.	<b>00</b>
<b>C</b> Voz	Utiliza a voz para criar o som do animal de forma audível, ligando-a ao movimento.	<b>20</b>
	Utiliza a voz para criar o som do animal de forma audível, sem a ligar ao movimento.	<b>10</b>
	Não utiliza a voz ou utiliza-a de forma pouco audível.	<b>00</b>
	Não realiza a tarefa.	<b>99</b>

**Tarefa 2**

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
<b>A</b> Voz	Utiliza a voz para reproduzir as palavras, seguindo o modelo.	<b>20</b>
	Utiliza a voz para reproduzir as palavras, apresentando falhas que não comprometem globalmente o modelo.	<b>11</b>
	Utiliza a voz para reproduzir as palavras, apresentando falhas que comprometem parcialmente o modelo.	<b>12</b>
	Utiliza a voz, mas não reproduz o modelo.	<b>00</b>
<b>B</b> Entoação e Ritmo	Respeita a entoação e o ritmo.	<b>20</b>
	Respeita a entoação, mas não o ritmo.	<b>11</b>
	Respeita o ritmo, mas não a entoação.	<b>12</b>
	Não respeita o ritmo nem a entoação.	<b>00</b>
<b>C</b> Improvisação	Improvisa um ritmo, com um instrumento musical, respeitando o andamento da música.	<b>20</b>
	Improvisa um ritmo, com um instrumento musical, mas não respeita o andamento da música.	<b>10</b>
	Não improvisa um ritmo com um instrumento musical.	<b>00</b>
	Não realiza a tarefa.	<b>99</b>

**Tarefa 3**

PARÂMETROS		DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
<b>A</b> Viagem e adereço		Cria uma viagem, na qual utiliza a toalha/manta como um meio de transporte imaginário.	<b>20</b>
		Cria uma viagem, mas não utiliza a toalha/manta como um meio de transporte imaginário.	<b>10</b>
		Não cria uma viagem.	<b>00</b>
<b>B</b> Corpo	<b>B1</b> Individual	Recorre à expressão corporal na ação de mastigar a peça de fruta e saboreá-la.	<b>20</b>
		Recorre à expressão corporal apenas na ação de mastigar a peça de fruta.	<b>11</b>
		Recorre à expressão corporal apenas na ação de saborear a peça de fruta.	<b>12</b>
		Não recorre à expressão corporal.	<b>00</b>
	<b>B2</b> Grupo	Faz uma pose fotográfica com o grupo.	<b>10</b>
		Não faz uma pose fotográfica com o grupo.	<b>00</b>
<b>C</b> Dança		Faz uma dança de agradecimento, usando todo o corpo, e expressa alegria.	<b>20</b>
		Faz uma dança de agradecimento, expressa alegria, mas sem usar todo o corpo.	<b>11</b>
		Faz uma dança de agradecimento, usando todo o corpo, mas não expressa alegria.	<b>12</b>
		Faz uma dança, mas não usa todo o corpo nem expressa alegria.	<b>01</b>
		Não faz uma dança.	<b>00</b>
		Não realiza a tarefa.	<b>99</b>

#### Tarefa 4

PARÂMETROS		DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
<b>A</b> Planeamento		Escolhe técnicas e materiais, de acordo com uma dada intenção.	<b>20</b>
		Escolhe técnicas, de acordo com uma dada intenção, mas não adequa os materiais.	<b>11</b>
		Escolhe materiais, de acordo com uma dada intenção, mas não adequa as técnicas.	<b>12</b>
		Não escolhe técnicas nem materiais de acordo com uma dada intenção.	<b>00</b>
		Não observado.	<b>77</b>
<b>B</b> Domínio técnico	<b>B1</b>	Pinta e recorta com precisão a figura plana (respeitando os seus limites).	<b>20</b>
		Recorta sem precisão, mas pinta a figura plana.	<b>11</b>
		Recorta com precisão, mas não pinta a figura plana.	<b>12</b>
		Recorta sem precisão e não pinta a figura plana.	<b>01</b>
		Não recorta nem pinta a figura plana.	<b>00</b>
	<b>B2</b>	Constrói a personagem em três dimensões, acrescentando outros elementos.	<b>20</b>
		Constrói a personagem em três dimensões, mas não acrescenta outros elementos.	<b>11</b>
		Constrói a personagem e acrescenta outros elementos, mas não lhe confere três dimensões.	<b>12</b>
Constrói a personagem, mas não lhe confere três dimensões nem acrescenta outros elementos.		<b>00</b>	
<b>C</b> Criatividade	<b>C1</b>	Usa a cor com intencionalidade para reinventar soluções ou criar novas imagens.	<b>20</b>
		Usa a cor sem intencionalidade, apesar de criar uma nova imagem.	<b>10</b>
		Não usa a cor com intencionalidade para reinventar soluções ou criar novas imagens.	<b>00</b>
	<b>C2</b>	Explica de forma clara os poderes especiais da personagem.	<b>20</b>
		Explica de forma pouco clara os poderes especiais da personagem.	<b>10</b>
		Não explica os poderes especiais da personagem.	<b>00</b>
		Não observado.	<b>77</b>
		Não realiza a tarefa.	<b>99</b>