

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

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

Ficha de Registo da Observação

3 Páginas

Parte B

FICHA DE REGISTO DA OBSERVAÇÃO

Escola de realização da prova

Escola de origem dos alunos (se diferente da escola de realização)

Data de aplicação

Nome do professor aplicador

Turma

N.º de alunos da turma

N.º de alunos que realizam a prova

Nome do professor classificador

FICHA DE REGISTO DA OBSERVAÇÃO

TAREFA 4			
PARÂMETROS	DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO	
A Planeamento	Escolhe técnicas e materiais de acordo com uma dada intenção.	20	
	Escolhe técnicas de acordo com uma dada intenção, mas não adequa os materiais.	11	
	Escolhe materiais de acordo com uma dada intenção, mas não adequa as técnicas.	12	
	Não escolhe técnicas nem materiais de acordo com uma dada intenção.	00	
	Não observado.	77	
B Domínio técnico	B1	Pinta e recorta com precisão a figura plana (respeitando os seus limites).	20
		Recorta sem precisão, mas pinta a figura plana.	11
		Recorta com precisão, mas não pinta a figura plana.	12
		Recorta sem precisão e não pinta a figura plana.	01
		Não recorta nem pinta a figura plana.	00
	B2	Constrói a personagem em três dimensões, acrescentando outros elementos.	20
		Constrói a personagem em três dimensões, mas não acrescenta outros elementos.	11
		Constrói a personagem e acrescenta outros elementos, mas não lhe confere três dimensões.	12
		Constrói a personagem, mas não lhe confere três dimensões nem acrescenta outros elementos.	00
C Criatividade	C1	Usa a cor com intencionalidade para reinventar soluções ou criar novas imagens.	20
		Usa a cor sem intencionalidade, apesar de criar uma nova imagem.	10
		Não usa a cor com intencionalidade para reinventar soluções ou criar novas imagens.	00
	C2	Explica de forma clara os poderes especiais da personagem.	20
		Explica de forma pouco clara os poderes especiais da personagem.	10
		Não explica os poderes especiais da personagem.	00
		Não observado.	77
	Não realiza a tarefa.	99*	

Assinalar o código correspondente ao desempenho observado

N.º	Planeamento					Domínio técnico								Criatividade								99*
	A					B1				B2				C1			C2					
	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	
1	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
2	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
3	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
4	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
5	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
6	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
7	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
8	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
9	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
10	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
11	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
12	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
13	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
14	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
15	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
16	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
17	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
18	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
19	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
20	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
21	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
22	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
23	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
24	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
25	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
26	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
27	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
28	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
29	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
30	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99
	20	11	12	00	77	20	11	12	01	00	20	11	12	00	20	10	00	20	10	00	77	99

* Quando é atribuído o código 99, este é atribuído em todos os parâmetros.