

Prova de Aferição de Educação Artística Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2024

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

Critérios de Classificação

5 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 desempenhos 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

PARÂMETRO	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A História	Cria uma história com sentido e apresenta uma solução para o problema.	20
	Cria uma história com sentido, sem apresentar uma solução para o problema.	11
	Cria uma história sem sentido, mas apresenta uma solução para o problema.	12
	Não cria uma história com sentido, nem apresenta uma solução para o problema.	00
B Objetos	Manipula um objeto em forma animada, conferindo-lhe voz e movimento.	20
	Manipula um objeto em forma animada, conferindo-lhe apenas voz .	11
	Manipula um objeto em forma animada, conferindo-lhe apenas movimento.	12
	Não manipula um objeto em forma animada.	00
C Som vocal	Cria um som vocal audível para a forma animada escolhida, usando-o frequentemente ao longo da história.	20
	Cria um som vocal audível para a forma animada escolhida, usando-o com pouca frequência ao longo da história.	10
	Não cria um som vocal audível para a forma animada escolhida.	00
D Corpo	Movimenta o objeto, usando-o como extensão do próprio corpo, com intencionalidade, interagindo com os colegas.	20
	Movimenta o objeto, usando-o como extensão do próprio corpo, com intencionalidade, mas sem interagir com os colegas.	11
	Movimenta o objeto, usando-o como extensão do próprio corpo, sem intencionalidade, mas interagindo com os colegas.	12
	Não movimenta o objeto.	00
Não realiza a tarefa.		99

Tarefa 2

PARÂMETRO	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Cantar	Canta afinadamente a melodia de acordo com o modelo.	20
	Canta a melodia de acordo com o modelo, mas com afinação irregular.	10
	Não canta a melodia de acordo com o modelo.	00
B Expressão	Entoa o texto de forma pessoal, transformando a voz.	20
	Entoa o texto de forma pessoal, sem transformar a voz.	10
	Não entoa o texto de forma pessoal, podendo transformar a voz.	00
C Improvisação	Toca na caixa de cartão, improvisando uma sequência rítmica de acordo com o andamento da música.	20
	Toca na caixa de cartão, improvisando uma sequência rítmica, embora perca ocasionalmente o andamento da música.	10
	Toca na caixa de cartão, marcando apenas a pulsação.	01
	Toca na caixa de cartão, sem improvisar uma sequência rítmica nem marcando a pulsação.	02
	Não toca na caixa de cartão nem improvisa uma sequência rítmica.	00
D Movimento	Movimenta o corpo de acordo com o ritmo que ouve.	20
	Movimenta o corpo, sem estar de acordo com o ritmo que ouve.	10
	Não movimenta o corpo de acordo com o ritmo que ouve.	00
Não realiza a tarefa.		99

Tarefa 3

PARÂMETRO	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Espaço	Evolui no espaço, desenhando linhas curvilíneas e com o movimento frente-trás (recuando).	20
	Evolui no espaço, executando o movimento frente-trás, sem desenhar linhas curvas.	11
	Evolui no espaço, desenhando linhas curvas, sem executar o movimento frente-trás,	12
	Não evolui no espaço.	00
B Adereço	Movimenta o adereço, enquadrando-o na sua interpretação.	20
	Movimenta o adereço, sem o enquadrar na sua interpretação.	11
	Não movimenta o adereço, enquadrando-o na sua interpretação.	12
	Não movimenta o adereço nem o enquadra na sua interpretação.	00
C Dança	Dança, adequando os movimentos corporais ao andamento da música.	20
	Dança, adequando os movimentos corporais, mas perdendo ocasionalmente o andamento da música.	10
	Não dança.	00
D Personagem	Constrói uma personagem misteriosa e expressa-se, corporal e facialmente, de acordo com a mesma.	20
	Constrói uma personagem misteriosa e expressa-se apenas corporalmente de acordo com a mesma.	11
	Constrói uma personagem misteriosa e expressa-se apenas facialmente de acordo com a mesma.	12
	Não constrói uma personagem misteriosa.	00
Não realiza a tarefa.		99

Tarefa 4

PARÂMETRO	DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO	
A Planeamento	Planeia a construção, identificando-se no desenho elementos da construção final.	20	
	Planeia a construção, sem se identificarem no desenho elementos da construção final.	10	
	Realiza a construção sem a planear.	00	
B Domínio técnico	B1	Faz alterações significativas na caixa de ovos, transformando a sua forma.	20
		Faz alterações pouco significativas na caixa de ovos, transformando a sua forma.	10
		Faz alterações ligeiras na caixa de ovos, mantendo a sua forma.	01
		Não faz alterações na caixa de ovos.	00
	B2	Recorre a técnicas diferenciadas de ligação entre os elementos.	20
		Recorre a técnicas pouco diferenciadas de ligação entre os elementos.	10
Não recorre a técnicas de ligação entre os elementos.		00	
C Criatividade	C1	Acrescenta outros elementos com intencionalidade para reinventar soluções ou criar novas imagens, usando a cor.	20
		Acrescenta outros elementos com intencionalidade para reinventar soluções ou criar novas imagens, sem usar a cor.	11
		Acrescenta outros elementos sem intencionalidade para reinventar soluções ou criar novas imagens, usando a cor.	12
		Não acrescenta outros elementos com intencionalidade para reinventar soluções ou criar novas imagens, nem usa a cor.	00
	C2	Explica de forma clara como é que o ser misterioso exerce os seus poderes.	20
		Explica de forma pouco clara como é que o ser misterioso exerce os seus poderes.	10
		Não explica como é que o ser misterioso exerce os seus poderes.	00
		Não observado.	77
Não realiza a tarefa.		99	