

Prova de Aferição de Expressões Artísticas

Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2017

Decreto-Lei n.º 17/2016, de 4 de abril

Critérios de Classificação

5 Páginas

CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

1. Todas as tarefas são classificadas através de códigos que correspondem a níveis diferenciados de desempenho. Cabe aos dois classificadores analisar cada desempenho dos alunos, enquadrá-lo no descritor adequado e, após concertação entre ambos, atribuir-lhe o código correspondente. Para cada tarefa, os classificadores registam na grelha de classificação apenas um dos códigos previstos.
2. Em algumas tarefas, 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. Nestas tarefas, a cada parâmetro corresponde um código.
3. Os códigos atribuídos não correspondem a pontuações.
4. Os critérios estão organizados por descritores de desempenho, aos quais correspondem determinados códigos. Dependendo dos níveis de desempenho previstos para cada tarefa, um descritor de desempenho máximo pode corresponder a um **código 10**, a um **código 20** ou a um **código 30**. Estes códigos poderão ser desdobrados noutros códigos, que correspondem a desempenhos equivalentes e que permitem identificar processos de execução específicos, como **código 11** e **código 12**.
5. Sempre que o aluno não realize uma tarefa, é atribuído o **código 99**. Este código só é atribuído se não houver qualquer evidência de que o aluno tentou realizar a tarefa.
6. O **código 77** (não observado) pode ocorrer apenas no parâmetro «Planeamento e execução» das Tarefas 5 e 6 (Parte B da prova), se não for possível proceder à observação.
7. É atribuído o **código 00** aos desempenhos inadequados à tarefa solicitada. É igualmente atribuído o **código 00** nos casos em que o aluno executa uma tarefa, mas não respeita as instruções.
8. Em algumas tarefas, o **código 00** pode ser desdobrado noutros códigos (por exemplo, **código 01** e **código 02**), que correspondem a desempenhos equivalentes e que permitem identificar, de forma inequívoca, desempenhos específicos não aceitáveis.

Tarefa 1

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Execução da melodia	Canta uma melodia igual à da canção apresentada.	20
	Canta uma melodia aproximada à da canção apresentada.	10
	Canta uma melodia diferente da melodia da canção apresentada.	00
B Variações de andamento e de intensidade	Efetua variações de andamento e de intensidade, respeitando as indicações dadas.	20
	Efetua algumas das variações, respeitando as indicações; quando não o faz, consegue retomar a estrutura da canção.	10
	Efetua variações, mas sem respeitar as indicações.	01
	Não efetua variações de andamento nem de intensidade.	00
	Não realiza a tarefa.	99

Tarefa 2

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Sentido rítmico	Movimenta-se de acordo com o andamento, ao longo de toda a música.	20
	Perde ocasionalmente a sincronia com o andamento, mas consegue retomá-la até ao final da música.	10
	Executa movimentos que não estão de acordo com o andamento ou que não preenchem a duração total da música.	00
B Expressividade	Utiliza vários segmentos corporais com fluidez.*	20
	Utiliza apenas um segmento corporal com fluidez.*	11
	Utiliza vários segmentos corporais com pouca fluidez.*	12
	Utiliza apenas um segmento corporal e sem fluidez.*	00
	Não realiza a tarefa.	99

* Deve considerar-se não só a fluidez de cada movimento mas também a articulação entre os diferentes movimentos.

Tarefa 3

DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Executa movimentos que permitem identificar o novo significado que atribuiu ao objeto.*	20
Atribui o significado real do objeto, observável através do movimento.	10
Executa movimentos que não permitem identificar o novo significado que pretendia atribuir ao objeto.	00
Não realiza a tarefa.	99

* Se, durante a apresentação, o classificador não conseguir identificar o novo significado mas, no momento em que este for verbalizado pelo aluno, considerar que os gestos foram adequados, deve ser atribuído **código 20**.

Tarefa 4

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Indutor	Dá continuidade à história.	10
	Não dá continuidade à história.	00
B Voz	Utiliza a voz de forma audível e perceptível.	20
	Utiliza a voz de forma audível, mas não perceptível.	10
	Utiliza a voz de forma não audível nem perceptível.	01
	Não utiliza a voz.	00
C Corpo	Recorre à expressão corporal na construção da personagem e da ação, contribuindo para o desempenho global do grupo.	20
	Recorre à expressão corporal na construção da personagem e da ação, sem ter em atenção o desempenho global do grupo.	10
	Não recorre à expressão corporal.	00
	Não realiza a tarefa.	99

Tarefa 5

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Planeamento e execução	Modela o elemento, definindo uma estrutura para a forma e aplicando pormenores.	10
	Modela o elemento, procurando formas por tentativa e erro.	00
	Não observado.	77
B Domínio técnico	Modela o elemento em três dimensões, respeitando globalmente a sua morfologia.	20
	Modela o elemento em três dimensões, não respeitando globalmente a sua morfologia.	10
	Representa o elemento em duas dimensões (usa a plasticina como base de desenho, mas não transpõe a figura para a representação em volume).	01
	Manipula a plasticina sem modelar nenhum elemento.	00
C Criatividade	Demonstra ter ideias originais para atribuir características ao elemento produzido.	10
	Não demonstra ter ideias originais para atribuir características ao elemento produzido.	00
	Não realiza a tarefa.	99

Tarefa 6

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO		CÓDIGO
A Planeamento e execução	Define uma estrutura para a composição, através da representação dos elementos e da aplicação de pormenores.		10
	Organiza a composição, representando os elementos por tentativa e erro.		00
	Não observado.		77
B Tema	A	Respeita o tema.	10
		Não respeita o tema.	00
	B	Integra os três elementos (personagem de corpo inteiro, local e pormenor solicitado).	20
		Integra apenas dois elementos.	10
Integra apenas um elemento.		00	
C Espaço	Ocupa mais de $\frac{2}{3}$ do suporte.		20
	Ocupa de $\frac{1}{3}$ a $\frac{2}{3}$ do suporte.		10
	Ocupa menos de $\frac{1}{3}$ do suporte.		00
D Domínio técnico	Utiliza desenho, pintura e colagem.		20
	Utiliza apenas duas das técnicas pedidas.		10
	Utiliza apenas uma técnica.		00
E Criatividade	Demonstra ter ideias originais para atribuir características aos elementos pedidos.		10
	Não demonstra ter ideias originais para atribuir características aos elementos pedidos.		00
Não realiza a tarefa.			99

Prova de Aferição de Expressões Artísticas

Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2017

Decreto-Lei n.º 17/2016, de 4 de abril

Critérios de Classificação

5 Páginas

CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

1. Todas as tarefas são classificadas através de códigos que correspondem a níveis diferenciados de desempenho. Cabe aos dois classificadores analisar cada desempenho dos alunos, enquadrá-lo no descritor adequado e, após concertação entre ambos, atribuir-lhe o código correspondente. Para cada tarefa, os classificadores registam na grelha de classificação apenas um dos códigos previstos.
2. Em algumas tarefas, 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. Nestas tarefas, a cada parâmetro corresponde um código.
3. Os códigos atribuídos não correspondem a pontuações.
4. Os critérios estão organizados por descritores de desempenho, aos quais correspondem determinados códigos. Dependendo dos níveis de desempenho previstos para cada tarefa, um descritor de desempenho máximo pode corresponder a um **código 10**, a um **código 20** ou a um **código 30**. Estes códigos poderão ser desdobrados noutros códigos, que correspondem a desempenhos equivalentes e que permitem identificar processos de execução específicos, como **código 11** e **código 12**.
5. Sempre que o aluno não realize uma tarefa, é atribuído o **código 99**. Este código só é atribuído se não houver qualquer evidência de que o aluno tentou realizar a tarefa.
6. O **código 77** (não observado) pode ocorrer apenas no parâmetro «Planeamento e execução» das Tarefas 5 e 6 (Parte B da prova), se não for possível proceder à observação.
7. É atribuído o **código 00** aos desempenhos inadequados à tarefa solicitada. É igualmente atribuído o **código 00** nos casos em que o aluno executa uma tarefa, mas não respeita as instruções.
8. Em algumas tarefas, o **código 00** pode ser desdobrado noutros códigos (por exemplo, **código 01** e **código 02**), que correspondem a desempenhos equivalentes e que permitem identificar, de forma inequívoca, desempenhos específicos não aceitáveis.

Tarefa 1

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Execução da melodia	Canta uma melodia igual à da canção apresentada.	20
	Canta uma melodia aproximada à da canção apresentada.	10
	Canta uma melodia diferente da melodia da canção apresentada.	00
B Variações de andamento e de intensidade	Efetua variações de andamento e de intensidade, respeitando as indicações dadas.	20
	Efetua algumas das variações, respeitando as indicações; quando não o faz, consegue retomar a estrutura da canção.	10
	Efetua variações, mas sem respeitar as indicações.	01
	Não efetua variações de andamento nem de intensidade.	00
	Não realiza a tarefa.	99

Tarefa 2

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Sentido rítmico	Movimenta-se de acordo com o andamento, ao longo de toda a música.	20
	Perde ocasionalmente a sincronia com o andamento, mas consegue retomá-la até ao final da música.	10
	Executa movimentos que não estão de acordo com o andamento ou que não preenchem a duração total da música.	00
B Expressividade	Utiliza vários segmentos corporais com fluidez.*	20
	Utiliza apenas um segmento corporal com fluidez.*	11
	Utiliza vários segmentos corporais com pouca fluidez.*	12
	Utiliza apenas um segmento corporal e sem fluidez.*	00
	Não realiza a tarefa.	99

* Deve considerar-se não só a fluidez de cada movimento mas também a articulação entre os diferentes movimentos.

Tarefa 3

DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Executa movimentos que permitem identificar o novo significado que atribuiu ao objeto.*	20
Atribui o significado real do objeto, observável através do movimento.	10
Executa movimentos que não permitem identificar o novo significado que pretendia atribuir ao objeto.	00
Não realiza a tarefa.	99

* Se, durante a apresentação, o classificador não conseguir identificar o novo significado mas, no momento em que este for verbalizado pelo aluno, considerar que os gestos foram adequados, deve ser atribuído **código 20**.

Tarefa 4

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Indutor	Dá continuidade à história.	10
	Não dá continuidade à história.	00
B Voz	Utiliza a voz de forma audível e perceptível.	20
	Utiliza a voz de forma audível, mas não perceptível.	10
	Utiliza a voz de forma não audível nem perceptível.	01
	Não utiliza a voz.	00
C Corpo	Recorre à expressão corporal na construção da personagem e da ação, contribuindo para o desempenho global do grupo.	20
	Recorre à expressão corporal na construção da personagem e da ação, sem ter em atenção o desempenho global do grupo.	10
	Não recorre à expressão corporal.	00
	Não realiza a tarefa.	99

Tarefa 5

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Planeamento e execução	Modela o elemento, definindo uma estrutura para a forma e aplicando pormenores.	10
	Modela o elemento, procurando formas por tentativa e erro.	00
	Não observado.	77
B Domínio técnico	Modela o elemento em três dimensões, respeitando globalmente a sua morfologia.	20
	Modela o elemento em três dimensões, não respeitando globalmente a sua morfologia.	10
	Representa o elemento em duas dimensões (usa a plasticina como base de desenho, mas não transpõe a figura para a representação em volume).	01
	Manipula a plasticina sem modelar nenhum elemento.	00
C Criatividade	Demonstra ter ideias originais para atribuir características ao elemento produzido.	10
	Não demonstra ter ideias originais para atribuir características ao elemento produzido.	00
	Não realiza a tarefa.	99

Tarefa 6

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO		CÓDIGO
A Planeamento e execução	Define uma estrutura para a composição, através da representação dos elementos e da aplicação de pormenores.		10
	Organiza a composição, representando os elementos por tentativa e erro.		00
	Não observado.		77
B Tema	A	Respeita o tema.	10
		Não respeita o tema.	00
	B	Integra os três elementos (personagem de corpo inteiro, local e pormenor solicitado).	20
		Integra apenas dois elementos.	10
Integra apenas um elemento.		00	
C Espaço	Ocupa mais de $\frac{2}{3}$ do suporte.		20
	Ocupa de $\frac{1}{3}$ a $\frac{2}{3}$ do suporte.		10
	Ocupa menos de $\frac{1}{3}$ do suporte.		00
D Domínio técnico	Utiliza desenho, pintura e colagem.		20
	Utiliza apenas duas das técnicas pedidas.		10
	Utiliza apenas uma técnica.		00
E Criatividade	Demonstra ter ideias originais para atribuir características aos elementos pedidos.		10
	Não demonstra ter ideias originais para atribuir características aos elementos pedidos.		00
	Não realiza a tarefa.		99

Prova de Aferição de Expressões Físico-Motoras
Prova 28 | 2.º Ano de Escolaridade | 2017

Decreto-Lei n.º 17/2016, de 4 de abril

Critérios de Classificação

5 Páginas

CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

1. Todas as tarefas são classificadas através de códigos que correspondem a níveis diferenciados de desempenho. Cabe aos dois classificadores analisar cada desempenho dos alunos, enquadrá-lo no descritor adequado e, após concertação entre ambos, atribuir-lhe o código correspondente. Para cada tarefa, os classificadores registam na grelha de classificação apenas um dos códigos previstos.
2. O código atribuído a cada tarefa não corresponde a uma pontuação.
3. Os critérios estão organizados por descritores de desempenho, aos quais correspondem determinados códigos. Dependendo dos níveis de desempenho previstos para cada tarefa, um descritor de desempenho máximo pode corresponder a um **código 10**, a um **código 20** ou a um **código 30**.
4. Sempre que o aluno não realize uma tarefa, é atribuído o **código 99**. Este código só é atribuído se não houver qualquer evidência de que o aluno tentou realizar a tarefa.
5. É atribuído o **código 00** aos desempenhos inadequados à tarefa solicitada. É igualmente atribuído o **código 00** nos casos em que o aluno executa uma tarefa, mas sem respeitar as instruções.

BLOCOS	REFERENCIAL/OBJETIVO PROGRAMA EEFM	TAREFA	DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
DESLOCAMENTOS E EQUILÍBRIOS	3.4. DESLOCAR-SE para a frente, para os lados e para trás sobre superfícies reduzidas e elevadas, mantendo o equilíbrio.	1. Marcha para a frente na trave inferior de um banco sueco invertido.*	Percorre a distância definida, no banco, em marcha (a andar para a frente) sem interrupções.	20
			Percorre a distância definida no banco, em marcha (a andar para a frente), caindo uma vez do banco OU interrompendo apenas uma vez a marcha.	10
			Não percorre a distância definida no banco. Executa o movimento sempre com o mesmo pé à frente OU desloca-se lateralmente OU dá mais do que uma queda do banco OU interrompe a marcha mais do que uma vez OU realiza outra tarefa.	00
			Não realiza a tarefa.	99
	5.1. TRANSPOR obstáculos sucessivos colocados a distâncias irregulares, em corrida, sem mudanças de velocidade acentuadas.	2. Percorre a distância definida em corrida contínua, transpondo os três obstáculos.*	Percorre a distância, transpondo os obstáculos em corrida contínua, sem interrupções e sem tocar nos obstáculos.	20
			Percorre a distância em corrida contínua, mas toca num dos obstáculos OU contorna um dos obstáculos durante a sua transposição.	10
			Não consegue realizar o percurso, interrompendo a corrida OU transpõe apenas um obstáculo, tocando nos restantes ou contornando-os OU toca nos três obstáculos ou contorna-os OU realiza outra tarefa.	00
			Não realiza a tarefa.	99
PERÍCIAS E MANIPULAÇÕES	5.4. SALTAR à corda no lugar e em progressão, com coordenação global e fluidez de movimentos.	3. Salta à corda 6 vezes seguidas, com ou sem deslocamento.*	Executa 6 saltos à corda seguidos, com ou sem deslocamento.	20
			Executa 6 saltos, com ou sem deslocamento, mas interrompe uma vez a sequência.	10
			Não executa 6 saltos à corda OU interrompe mais do que uma vez a sequência OU realiza outra tarefa.	00
			Não realiza a tarefa.	99
DESLOCAMENTOS E EQUILÍBRIOS	5.5. Fazer CAMBALHOTA à frente no colchão, terminando a pés juntos, mantendo a mesma direção durante o enrolamento.	4. Faz uma cambalhota à frente no colchão, dentro dos limites do corredor definido.*	Faz a cambalhota dentro dos limites do corredor definido. Inicia com o apoio das mãos no colchão, faz a rotação e levanta-se com os pés juntos, sem interrupções do movimento.	20
			Faz uma cambalhota. Inicia com o apoio das mãos no colchão e faz a rotação sem interrupções, mas levanta-se sem os pés juntos OU toca com qualquer parte do corpo fora dos limites do corredor definido.	10
			O padrão global do movimento realizado não corresponde à cambalhota (não apoia as mãos no início OU não enrola OU cai para o lado OU não se levanta) OU realiza outra tarefa.	00
			Não realiza a tarefa.	99

* Caso não consiga executar a tarefa com sucesso (código 20) à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa.

BLOCOS	REFERENCIAL/OBJETIVO PROGRAMA EEFM	TAREFA	DESCRITORES DE DESEMPENHO	CÓDIGO
PERÍCIAS E MANIPULAÇÕES	2.5. PONTAPEAR a bola em distância, para além de uma zona/marca, com um e outro pé, dando continuidade ao movimento da perna e mantendo o equilíbrio.	5. Corre para pontapear uma bola colocada a 4 metros da parede, de modo a que a bola ressalte na parede, dentro dos limites do corredor, e retorne à linha onde estava colocada.*	Pontapeia a bola, na sequência da corrida, com força suficiente para que esta ressalte na parede, dentro dos limites do corredor assinalado, fazendo-a retornar à linha onde estava colocada.	20
			Pontapeia a bola, na sequência da corrida, com força suficiente para que esta ressalte na parede, dentro dos limites do corredor assinalado, mas sem a fazer retornar à linha onde estava colocada.	10
			Pontapeia a bola, na sequência da corrida, mas esta não alcança a zona definida ou sai do corredor assinalado OU pontapeia a bola sem ser na sequência da corrida OU realiza outra tarefa.	00
			Não realiza a tarefa.	99
PERÍCIAS E MANIPULAÇÕES	5.1. LANÇAR uma bola em precisão a um alvo móvel, por baixo e por cima, com cada uma e ambas as mãos.	6. Lança a bola com o braço elevado por cima da cabeça, com a «mão melhor», tentando acertar num alvo colocado na parede.*	Lança a bola por cima da cabeça e acerta no alvo mais pequeno.	20
			Lança a bola por cima da cabeça, mas acerta apenas no alvo maior.	10
			Lança a bola por baixo OU com as duas mãos OU sem acertar no alvo OU realiza outra tarefa.	00
			Não realiza a tarefa.	99
PERÍCIAS E MANIPULAÇÕES	6.1. DRIBLAR «alto e baixo», com a mão esquerda e direita, em deslocamento, sem perder o controlo da bola.	7. Percorre a distância definida em drible, dentro dos limites do corredor, driblando com uma mão em metade do percurso e com a outra mão na outra metade do percurso.*	Percorre em drible, com uma mão e depois com a outra, as distâncias sinalizadas, sem interrupções e mantendo-se com a bola no corredor definido.	20
			Percorre em drible, com uma mão e depois com a outra, as distâncias sinalizadas, mas sai uma vez do corredor OU interrompe uma vez o drible OU perde uma vez o controlo da bola.	10
			Percorre em drible as distâncias sinalizadas, mas utiliza só uma mão OU sai do corredor mais do que uma vez OU interrompe o drible mais do que uma vez OU perde o controlo da bola mais do que uma vez OU realiza outra tarefa.	00
			Não realiza a tarefa.	99
	3.2. PASSAR a bola a um companheiro com as duas mãos (passe «picado», a «pingar» ou de «peito»), consoante a sua posição e/ou deslocamento. RECEBER a bola com as duas mãos, parado e em deslocamento.	8. Lança a bola à parede para a receber diretamente com as duas mãos.*	Recebe a bola apenas com as mãos, sem que a bola lhe toque noutra parte do corpo e sem a deixar cair.	20
			Recebe a bola com as mãos, sem a deixar cair, mas a bola toca-lhe noutra parte do corpo.	10
			Deixa cair a bola no chão OU realiza outra tarefa.	00
			Não realiza a tarefa.	99

* Caso não consiga executar a tarefa com sucesso (código 20) à primeira, o aluno tem direito a uma segunda tentativa.

BLOCOS	REFERENCIAL/OBJETIVO PROGRAMA EEFM	TAREFA	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	CÓDIGO
JOGOS INFANTIS	1. PARTICIPAR 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.	9. Joga o jogo do «Rabo de raposa» com os companheiros, de acordo com o objetivo e as regras do jogo.	Participa no jogo, cumprindo as regras, e, quando este termina, conseguiu retirar pelo menos um «rabo de raposa» a um dos companheiros e mantém o seu «rabo de raposa» no lugar.	30
			Participa no jogo, cumprindo as regras, e, quando este termina, tem pelo menos um «rabo de raposa» (o seu ou o de um dos companheiros).	20
			Participa no jogo, cumprindo as regras, mas, quando este termina, não tem o seu «rabo de raposa» e não conseguiu retirar qualquer «rabo de raposa» aos companheiros.	10
			Não participa no jogo (não procura conquistar «rabos de raposa», nem defender o seu «rabo de raposa») OU não cumpre as regras definidas.	00
			Não realiza a tarefa.	99