

Prova de Aferição de Português e Estudo do Meio

Prova 25 | 2.º Ano de Escolaridade Decreto-Lei n.º 17/2016, de 4 de abril

Critérios de Classificação

11 Páginas

2016

CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

1. Todas as respostas são classificadas através de códigos que correspondem a níveis diferenciados de desempenho. Cabe ao professor classificador analisar e enquadrar cada resposta no descritor de desempenho adequado e atribuir-lhe o código correspondente. Para cada resposta, o classificador regista na grelha de classificação apenas um dos códigos previstos.
2. O código atribuído a cada resposta não corresponde a uma pontuação.
3. Se for apresentada mais do que uma resposta ao mesmo item, só é classificada a resposta que surgir em primeiro lugar.
4. Sempre que o aluno não responda a um item ou deixe a resposta completamente em branco, é atribuído o **código 99**. Este código só é atribuído se não houver qualquer evidência de que o aluno tentou responder ou se a resposta apresentar apenas marcas acidentais de escrita.
5. É atribuído o **código 00** às respostas:
 - incorretas, que revelem incompreensão ou desconhecimento;
 - ilegíveis, riscadas, apagadas, com desenhos ou com quaisquer comentários não relacionados com o objetivo do item;
 - em que o aluno se limita a copiar o enunciado do item;
 - que apresentem dados cuja irrelevância impossibilite a identificação objetiva dos elementos solicitados.
6. Nos itens de **escolha múltipla**, o classificador atribui como código a letra (**A, B, C** ou **D**) correspondente à opção selecionada pelo aluno. Outras respostas, incluindo a seleção de mais do que uma opção, são classificadas com o **código 00**. Se o aluno deixar a resposta em branco, é atribuído o **código 99**. As respostas em que o aluno responde de forma inequívoca, embora não respeitando a instrução dada no item, são consideradas em igualdade de circunstâncias com aquelas em que a instrução é respeitada.
7. Os critérios dos **outros tipos de itens** estão organizados por descritores de desempenho, aos quais correspondem determinados códigos. Dependendo dos níveis de desempenho previstos para cada item, 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 resolução específicos, como, por exemplo, **código 11** e **código 12**, ou **código 21** e **código 22**.
8. Em alguns itens, o **código 00** também pode ser desdobrado noutros códigos (por exemplo, **código 01** e **código 02**), que correspondem a desempenhos equivalentes e que permitem identificar, de forma inequívoca, processos de resolução específicos não aceitáveis.
9. Alguns descritores de desempenho são acompanhados de notas ou de exemplos de respostas que visam facilitar a atribuição do código mais adequado, clarificando os critérios. Os exemplos apresentados não pretendem esgotar as respostas possíveis, pelo que o classificador deve considerar em igualdade de circunstâncias outras respostas que sejam por si validadas.

Itens 1., 2.

ESCOLHA MÚLTIPLA	CÓDIGO
Seleciona apenas a opção A .	A
Seleciona apenas a opção B .	B
Seleciona apenas a opção C .	C
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

Chave: 1. – C; 2. – B.**Item 3.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Seleciona apenas A, B, E, F .	20
Seleciona 2 ou 3 alimentos, de acordo com a chave, e nenhum dos outros.	10
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

Item 4.

ESCOLHA MÚLTIPLA	CÓDIGO
Seleciona apenas a opção A .	A
Seleciona apenas a opção B .	B
Seleciona apenas a opção C .	C
Seleciona apenas a opção D .	D
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

Chave: B.

Item 5.

DESCRITOR DE DESEMPENHO		CÓDIGO
B	Seleciona apenas o círculo correspondente à primeira sílaba.	10
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99
C	Seleciona apenas o círculo correspondente à terceira sílaba.	10
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99
D	Seleciona apenas o círculo correspondente à segunda sílaba.	10
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99

Item 6.

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Associa um animal a cada ação: E – Esticaram-se no chão, B – Rugiram um bocejo, C – Alongaram o pescoço.	20
Associa corretamente apenas B e C .	11
Associa corretamente apenas E e B ou E e C .	12
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

Itens 7., 8., 9., 10.

ESCOLHA MÚLTIPLA	CÓDIGO
Seleciona apenas a opção A .	A
Seleciona apenas a opção B .	B
Seleciona apenas a opção C .	C
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

Chave: 7. – B; 8. – A; 9. – C; 10. – A.

Item 11.

DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Revela compreender que o mistério consiste na ação do avô, que se disfarçava de urso. <i>Exemplos:</i> <ul style="list-style-type: none">• O avô disfarçou-se de urso.• Todas as noites o urso saía do quarto do menino e voltava a ser quem era: o avô.• O avô fazia de urso.	20
Evidencia alguma compreensão de que o mistério consiste na ação do avô, referindo-se a essa ação de forma imprecisa. <i>Exemplos:</i> <ul style="list-style-type: none">• O mistério foi o que o avô fez.• O mistério era o urso.• («)Vejam do que um avô é capaz para ver um neto contente... («)	10
Não evidencia compreender que era o avô que se disfarçava de urso. <i>Exemplos:</i> <ul style="list-style-type: none">• O urso saía do quarto do menino, com muito cuidado.• O Gonçalo gostava de estar com o urso.• O urso era um brinquedo.	00
Resposta em branco.	99

Item 12.

DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Assinala apenas as opções: <i>cartaz, mapa, jardim, jornal.</i>	20
Assinala <i>cartaz, jardim, jornal</i> e nenhuma das outras opções.	11
Assinala as opções: <i>cartaz, mapa, jardim</i> e nenhuma das outras. OU <i>cartaz, mapa, jornal</i> e nenhuma das outras. OU <i>mapa, jardim, jornal</i> e nenhuma das outras.	12
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

Item 13.

DESCRITOR DE DESEMPENHO		CÓDIGO
A	Seleciona apenas <i>adjetivo</i> .	10
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99
B	Seleciona apenas <i>verbo</i> .	10
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99
C	Seleciona apenas <i>verbo</i> .	10
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99
D	Seleciona apenas <i>adjetivo</i> .	10
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99

Item 14.

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Completa a lista, seguindo a ordem alfabética, com as quatro palavras: <i>hiena, jacaré, leopardo, lontra</i> . Nota: os erros de transcrição não devem ser considerados.	20
Completa a lista, colocando três palavras de entre as anteriores, seguindo a ordem alfabética.	11
Completa a lista com: <i>hiena, jacaré, lontra e leopardo</i> .	12
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

Item 15.

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Pontua corretamente o texto. Chave: <i>Queres ser padrinho de um animal do Jardim Zoológico de Vilamarela? Vem a Vilamarela e escolhe um animal. Podes escolher ser padrinho de um leão, de um macaco, de um tigre ou de um urso.</i> Nota: deverão ser considerados em igualdade de circunstâncias outros sinais de pontuação que correspondam a uma pontuação correta do texto.	20
Pontua o texto, utilizando corretamente três ou quatro sinais de pontuação.	10
Pontua o texto, utilizando apenas dois sinais de pontuação.	01
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

Itens 16., 17.

ESCOLHA MÚLTIPLA	CÓDIGO
Seleciona apenas a opção A .	A
Seleciona apenas a opção B .	B
Seleciona apenas a opção C .	C
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

Chave: 16. – C; 17. – A.**Item 18.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Apresenta uma explicação para a resolução da situação, baseada no diálogo e na votação. <u>Exemplos:</u> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tentam chegar a um acordo através do diálogo. Como não conseguem chegar a um consenso, decidem votar.</i> • <i>Conversam todos sobre o assunto e decidem aonde devem ir.</i> • <i>Podem votar e depois fazem a visita que obtiver mais votos.</i> 	20
Limita-se a indicar uma forma de resolver a situação. <u>Exemplos:</u> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Por votação.</i> • <i>Pelo diálogo.</i> 	10
Não se refere à forma de resolução da situação, baseada no diálogo e na votação, ou apresenta uma explicação implausível. <u>Exemplos:</u> <ul style="list-style-type: none"> • <i>A professora decidiu.</i> • <i>Vão ao jardim zoológico, porque foi a primeira proposta.</i> 	00
Resposta em branco.	99

Item 19.

DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
<p>Responde B e justifica, evidenciando compreender que o balão se enche porque o ar ocupa espaço.</p> <p><u>Exemplos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • É a figura B, porque a água, ao entrar pela parte de baixo da garrafa, empurrou o ar que lá estava para dentro do balão. • É a figura B, porque o ar que estava na garrafa entrou para o balão e encheu-o. 	21
<p>Não seleciona nenhuma das figuras, mas justifica, evidenciando compreender que o balão se enche porque o ar ocupa espaço.</p> <p><u>Exemplos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Porque a água, ao entrar pela parte de baixo da garrafa, empurrou o ar que lá estava para dentro do balão. • Porque o ar que estava na garrafa entrou para o balão e encheu-o. 	22
<p>Responde B, apresentando uma justificação incompleta.</p> <p><u>Exemplos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • É a figura B, porque o ar ocupa espaço. • É a figura B, porque o ar foi empurrado. 	11
<p>Responde B, sem apresentar justificação.</p>	12
<p>Responde A ou C, mas dá uma justificação que entra em contradição com a figura escolhida.</p> <p><u>Exemplos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • É a figura A, porque a água, ao entrar pela parte de baixo da garrafa, empurrou o ar que lá estava para dentro do balão. • É a figura C, porque o ar que estava na garrafa entrou para o balão e encheu-o. 	01
<p>Responde B, mas não justifica de forma adequada.</p> <p><u>Exemplo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • É a figura B, porque o balão ficou cheio. 	02
<p>Dá outra resposta.</p>	00
<p>Resposta em branco.</p>	99

Item 20.

1.º Passo

Resposta em branco (plano + texto). Nota: atribua este código, em todos os parâmetros, aos alunos que, cumulativamente, não preenchem o espaço destinado ao plano nem escrevam o texto.	99
---	-----------

2.º Passo

Parâmetro A: Plano

DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Preenche o espaço do plano, registrando informação para quatro ou cinco dos tópicos apresentados.	30
Preenche o espaço do plano, registrando informação para dois ou três dos tópicos apresentados.	20
Preenche o espaço do plano com um rascunho do texto.	10
Não preenche o espaço destinado ao plano.	00
Resposta em branco (plano + texto)	99

Parâmetro B: Extensão

DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Redige um texto com 50 ou mais palavras.	30
Redige um texto com 25 a 49 palavras.	20
Redige um texto com 10 a 24 palavras.	10
Redige um texto com menos de 10 palavras ou redige palavras soltas. Nota: atribua este código neste parâmetro e nos parâmetros seguintes.	01
Espaço do texto em branco. Nota: atribua este código neste parâmetro e nos parâmetros seguintes.	02

Parâmetro C: Tema

DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Redige um texto que respeita integralmente a instrução quanto ao tema (escreve um texto no qual conta como dois exploradores perdidos na selva descobrem o caminho para casa).	30
Redige um texto que respeita a instrução, embora com alguns desvios temáticos.	20
Redige um texto que respeita a instrução de forma insuficiente.	10
Não cumpre a instrução no que respeita ao tema.	00

Parâmetro D: Tipologia

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Redige um texto narrativo onde se reconhecem quatro ou cinco dos elementos pedidos no plano (quando, quem, onde, o quê, como).	30
Redige um texto onde se reconhecem apenas dois ou três dos elementos pedidos no plano.	20
Redige um texto sem predomínio das características do texto narrativo.	10
Não cumpre a instrução no que respeita à tipologia textual.	00

Parâmetro E: Coerência

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Redige um texto coerente e atribui um título adequado.	30
Redige um texto coerente, mas atribui um título pouco adequado.	20
Redige um texto coerente, mas não atribui um título.	10
Redige um texto com informação ambígua ou confusa, com ou sem título.	00

Parâmetro F: Pontuação

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Pontua o texto, utilizando adequadamente os sinais de pontuação (ponto final, ponto de interrogação e vírgula em enumerações).	30
Pontua o texto, com alguns erros de utilização dos sinais de pontuação.	20
Pontua o texto de forma assistemática, infringindo regras elementares.	10
Não utiliza os sinais de pontuação.	00

Parâmetro G: Vocabulário

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Utiliza vocabulário adequado.	30
Utiliza vocabulário adequado, ainda que com repetições pontuais.	20
Utiliza vocabulário pouco adequado e com repetições desnecessárias.	10
Utiliza vocabulário com elevado grau de redundância, por vezes com grave inadequação.	00

Parâmetro H: Ortografia

Nota: no âmbito deste parâmetro, considere também os erros de:

- *acentuação;*
- *uso indevido de letra minúscula ou de letra maiúscula inicial.*

É contabilizada como uma única ocorrência quer a repetição de uma palavra com o mesmo erro ortográfico, quer a presença de mais de um erro na mesma palavra (incluindo erro de acentuação e uso indevido de letra minúscula ou de letra maiúscula inicial).

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Erros ortográficos: 0 a 5 em 50 palavras.	30
Erros ortográficos: 6 a 10 em 50 palavras.	20
Erros ortográficos: 11 a 15 em 50 palavras.	10
Erros ortográficos: 16 ou mais erros em 50 palavras.	00