

## Prova de Aferição de Matemática e Estudo do Meio

---

Prova 26 | 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.

**Item 1.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Seleciona apenas as opções B, D e E.	20
Seleciona apenas as opções B e D ou B e E ou D e E.	10
Seleciona apenas as opções A e C.	01
Seleciona apenas as opções A e D.	02
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

**Item 2.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
<p>Responde 6 e apresenta uma resolução em que divide o número de lápis por 3.</p> <p><b>Exemplo 1:</b>  <math>3 \times 6 = 18</math>, logo <math>18 : 3 = 6</math></p> <p><b>Resposta:</b> <i>A professora deu, a cada aluno, 6 lápis.</i></p> <p><b>Exemplo 2:</b></p>  <p><b>Resposta:</b> <i>A professora deu, a cada aluno, 6 lápis.</i></p>	20
Apresenta uma resolução em que divide o número de lápis por 3, mas não dá qualquer resposta.	11
Apresenta uma resolução em que divide o número de lápis por 3, mas comete um erro de cálculo. Dá uma resposta de acordo com o erro cometido e que faça sentido no contexto do problema.	12
<p>Apresenta uma resolução em que divide o número de lápis por 3, mas dá uma resposta incorreta, apesar de não ter cometido qualquer erro de cálculo.</p> <p><b>Exemplo:</b>  <math>18 : 3 = 6</math>, porque <math>18 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3</math></p> <p><b>Resposta:</b> <i>A professora deu, a cada aluno, 3 lápis.</i></p>	13
<p>Apenas inicia o agrupamento dos lápis em três grupos.</p> <p><b>Exemplo 1:</b>  <math>18 : 3</math></p> <p><b>Exemplo 2:</b>            Aluno 1 – III            Aluno 2 – III            Aluno 3 – III</p>	01
Responde 6, sem apresentar qualquer resolução.	02
Apresenta outra resolução.	00
Resposta em branco.	99

**Item 3.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO		CÓDIGO
<b>A</b>	Escreve 8.	10
	Escreve 30.	01
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99
<b>B</b>	Escreve 6.	10
	Escreve 44.	01
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99
<b>C</b>	Escreve 7.	10
	Escreve 12.	01
	Escreve 17.	02
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99

**Item 4.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO		CÓDIGO
<b>A</b>	Escreve $\frac{1}{2}$ .	10
	Escreve $\frac{1}{3}$ .	01
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99
<b>B</b>	Escreve $\frac{1}{5}$ .	10
	Escreve $\frac{1}{6}$ .	01
	Escreve $\frac{1}{4}$ .	02
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99
<b>C</b>	Escreve $\frac{1}{10}$ .	10
	Escreve $\frac{1}{11}$ .	01
	Escreve $\frac{1}{9}$ .	02
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99
<b>D</b>	Escreve $\frac{1}{4}$ .	10
	Escreve $\frac{1}{5}$ .	01
	Escreve $\frac{1}{3}$ .	02
	Dá outra resposta.	00
	Resposta em branco.	99

**Item 5.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Seleciona apenas as opções C e D.	20
Seleciona apenas a opção C ou apenas a opção D.	10
Seleciona apenas as opções A, C, D e E.	01
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

**Item 6.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Escreve 16 e 20 na sequência R e 25 e 29 na sequência S.	20
Escreve 16 e 20 na sequência R, mas não escreve 25 e 29 na sequência S.	11
Escreve 25 e 29 na sequência S, mas não escreve 16 e 20 na sequência R.	12
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

**Item 7.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Escreve uma regra que evidencia ter identificado uma lei de formação, por exemplo, explicitando que o termo seguinte se obtém adicionando 3 unidades ao termo anterior.	10
Escreve um ou dois termos consecutivos da sequência.	01
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

**Item 8.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Responde 14.	10
Responde 10.	01
Responde 27.	02
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

**Item 9.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
<p>Responde 40 e apresenta uma resolução que contempla as etapas seguintes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– determinar os comprimentos dos lados do polígono;</li> <li>– determinar o perímetro do polígono.</li> </ul> <p><b>Exemplo:</b>  <math>5 + 5 + 5 + 5 + 10 + 10 = 40</math></p> <p><b>Resposta:</b> <i>O perímetro do polígono é 40 centímetros.</i></p>	21
<p>Responde 40 e apresenta uma resolução que contempla as etapas seguintes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– identificar o comprimento dos oito segmentos de reta, de 5 cm cada um;</li> <li>– determinar o perímetro do polígono, adicionando os comprimentos desses oito segmentos de reta.</li> </ul> <p><b>Exemplo:</b>  <math>5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 40</math></p> <p><b>Resposta:</b> <i>O perímetro do polígono é 40 centímetros.</i></p>	22
Apresenta uma resolução que contempla as duas etapas, mas não dá qualquer resposta.	11
Apresenta uma resolução que contempla as duas etapas, mas comete um erro de cálculo. Dá uma resposta de acordo com o erro cometido e que faça sentido no contexto do problema.	12
Apresenta uma resolução que contempla as duas etapas, mas dá uma resposta incorreta, apesar de não ter cometido qualquer erro de cálculo.	13
Apresenta uma resolução que contempla a segunda etapa, em que evidencia saber calcular o perímetro do polígono, mas em que não considera os comprimentos corretos dos lados do polígono.	01
Responde 40, sem apresentar qualquer resolução.	02
Apresenta outra resolução.	00
Resposta em branco.	99

**Item 10.**

ESCOLHA MÚLTIPLA		CÓDIGO
1. a 6.	Seleciona apenas a opção <b>A</b> .	<b>A</b>
	Seleciona apenas a opção <b>B</b> .	<b>B</b>
	Seleciona apenas a opção <b>C</b> .	<b>C</b>
	Seleciona apenas a opção <b>D</b> .	<b>D</b>
	Dá outra resposta.	<b>00</b>
	Resposta em branco.	<b>99</b>

**Chave:** 1. – B ; 2. – C ; 3. – B ; 4. – D ; 5. – D ; 6. – A

**Item 11.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Seleciona apenas as opções A, C e D.	20
Seleciona apenas as opções A e C ou A e D ou C e D.	10
Seleciona apenas as opções B e E.	01
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99



**Item 12.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Preenche com os nomes corretos as cinco etiquetas.	20
Preenche com os nomes corretos apenas as etiquetas correspondentes a faces e a vértice, e deixa em branco as outras etiquetas.	11
Preenche com os nomes corretos apenas as etiquetas correspondentes a arestas e a vértice, e deixa em branco as outras etiquetas.	12
Preenche com os nomes corretos apenas as etiquetas correspondentes a faces e a arestas, e deixa em branco a outra etiqueta.	13
Preenche com o nome correto apenas a etiqueta correspondente a vértice, e não escreve <i>vértice</i> em qualquer outra etiqueta.	01
Preenche com o nome correto apenas as etiquetas correspondentes a arestas, e não escreve <i>aresta</i> em qualquer outra etiqueta.	02
Preenche com o nome correto apenas as etiquetas correspondentes a faces, e não escreve <i>face</i> em qualquer outra etiqueta.	03
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

**Chave:** 1. – vértice ; 2. – face ; 3. – aresta ; 4. – aresta ; 5. – face



**Item 13.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
<p>Responde 84 e apresenta uma resolução que contempla as etapas seguintes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– determinar a massa da mãe;</li> <li>– determinar a massa da mãe e da Lara, no total.</li> </ul> <p><b>Exemplo 1:</b>  <math>2 \times 28 = 28 + 28 = 56</math>  <math>56 + 28 = 84</math></p> <p><b>Resposta:</b> <i>No total, a Lara e a mãe têm 84 quilogramas de massa.</i></p> <p><b>Exemplo 2:</b></p> <p>Lara </p> <p>mãe </p> <p><math>28 + 28 = 56</math>  <math>56 + 28 = 84</math></p> <p><b>Resposta:</b> <i>No total, a Lara e a mãe têm 84 quilogramas de massa.</i></p>	20
Apresenta uma resolução que contempla as duas etapas, mas não dá qualquer resposta.	11
Apresenta uma resolução que contempla as duas etapas, mas comete um ou dois erros de cálculo. Dá uma resposta de acordo com os erros cometidos e que faça sentido no contexto do problema.	12
Apresenta uma resolução que contempla as duas etapas, mas dá uma resposta incorreta, apesar de não ter cometido erros de cálculo.	13
Apresenta uma resolução que contempla apenas a primeira etapa.	01
Responde 84, sem apresentar qualquer resolução.	02
Apresenta outra resolução.	00
Resposta em branco.	99

**Item 14.1.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Responde 23.	10
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

**Item 14.2.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Completa o gráfico de barras com as três barras, de acordo com os dados da tabela.	20
Desenha apenas duas barras do gráfico de barras, de acordo com os dados da tabela.	10
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

**Item 15.**

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

**Chave: D****Item 16.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Responde <i>Beatriz</i> .	10
Responde <i>Carolina</i> .	01
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

**Item 17.**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Traça um percurso possível desde a casa do avô até à casa do Artur, contornando os edifícios.	10
Liga a casa do avô à casa do Artur por uma linha, não contornando um ou mais edifícios.	01
Dá outra resposta.	00
Resposta em branco.	99

**Item 18.**

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

**Chave: B**