

SIAREM

Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais

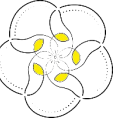
Itens de Língua Portuguesa

Como fazemos



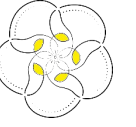


Tipos de construção dos itens de Língua Portuguesa



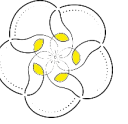
■ Padrão atual de itens: como fazemos

- Os cadernos de testes são formados por blocos de itens, definidos de acordo com o design de cada avaliação.
- Cada bloco pode apresentar um texto que serve como suporte para um item ou um texto que serve como suporte para mais de um item.
- A existência de mais de um item por suporte já é amplamente utilizada porque os textos de Língua Portuguesa permitem explorar várias habilidades, além de ser uma estratégia utilizada para que os testes fiquem menos cansativos para os estudantes, que precisarão ler menos textos no conjunto do teste.
- Esse modelo também permite a variabilidade de tipologias e gêneros textuais, o que é importante para melhor avaliar o desempenho dos estudantes.
- Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, especialmente 1EF, 2EF e 3EF, os blocos geralmente apresentam quantidade menor de textos, em comparação às etapas dos Anos Finais e do Ensino Médio, pois as matrizes de referência para avaliação contemplam habilidades cujos itens não são associados a um texto, como o reconhecimento e a apropriação do sistema alfabético.



■ Inovação nos testes impressos: modelo SEB

- Nesse modelo, os blocos dos testes são compostos por itens atrelados a um mesmo suporte.
- Assim, os blocos principais passam a conter todos os seus itens relacionados ao mesmo suporte.
- Todos esses blocos apresentam a mesma temática.
- Nos Anos Iniciais, mesmo quando não for possível construir os itens a partir de suportes textuais, esses itens apresentarão a mesma temática dos demais itens que estão atrelados a um texto. Por exemplo, se a temática escolhida for animais, as palavras selecionadas para os itens de sílabas, fonemas, etc., serão todas dessa mesma temática.



■ Um item por suporte

Leia o texto abaixo.  Enunciado

Sabemos mais sobre o espaço do que sobre o oceano?

Essa questão teria surgido lá nos anos 1950, quando um geofísico disse que sabíamos mais sobre a superfície da Lua do que sobre as profundezas do oceano.

Hoje, essa frase faz sentido. Pelo menos em termos de mapeamento.

Cientistas já mapearam grande parte da superfície lunar em alta resolução. Mas só cerca de 25% do fundo do oceano foi mapeado com esse nível de detalhe.

Ainda assim, isso é mais do que sabemos sobre todo o universo. [...]

Em relação à vida marinha, cientistas estimam que mais de 90% das espécies não foram descobertas ainda. Já no vasto espaço, nenhuma forma de vida foi encontrada até agora.

Fato é que comparar universo com oceano é como comparar maçã com laranja.

E ainda há muito a aprender sobre ambos.

 Suporte

SABEMOS mais sobre o espaço do que sobre o oceano? G1, 18 out. 2024. Disponível em: <https://meulink.fit/tdapVBRwMlxFovp>. Acesso em: 22 out. 2024. Fragmento. (P00099227_SUP)

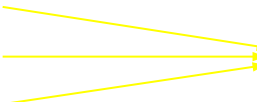
(P00099227) Esse texto apresenta características de  Comando

A) um diário pessoal.

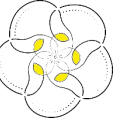
B) um roteiro de viagem.

C) uma entrevista.

D) uma reportagem.

 Distratores

Gabarito 



Inovação no modelo de item

Modelo SEB: mais de um item por suporte

Leia o texto abaixo.

Túlio e os Gols da Vitória

Era uma vez um jogador chamado Túlio [...], que tinha um grande sonho: ser o melhor jogador de futebol do seu time [...]. O atleta sabia que tinha talento, mas também entendia que só o talento não era suficiente. Ele precisava treinar muito.

Todos os dias, Túlio ia para o campo de futebol treinar. Chutava a bola de diferentes distâncias, corria até ficar sem fôlego e repetia os dribles centenas de vezes. Mesmo nos dias de chuva, ele escolhia ficar no campo praticando.

Seus treinadores notaram o seu esforço e começaram a lhe dar mais oportunidades nos jogos. Com o tempo, Túlio tornou-se o capitão do time.

Chegou então o grande dia que Túlio tanto esperava: o clássico contra o rival [...]. Os torcedores [...] estavam ansiosos, esperando por uma vitória que não vinha há tempos.

O jogo começou e Túlio sentiu um frio na barriga. No entanto, ele lembrou de todas as horas de treino, de todo o suor derramado e de como ele havia se preparado para aquele momento. Inspirado, ele correu mais e jogou com todo o coração.

No primeiro tempo, Túlio recebeu a bola perto da área, driblou dois zagueiros e chutou no canto do gol, fazendo 1 a 0. A torcida foi à loucura! No segundo tempo [...], Túlio mostrou novamente seu valor. Aproveitou um contra-ataque, driblou o goleiro e marcou o segundo gol [...], dando a vitória por 2 a 0.

Quando o juiz apitou o fim do jogo, os companheiros de equipe correram para abraçar Túlio. Naquele momento ele sabia que sua dedicação tinha sido recompensada. E assim, todos aprenderam uma valiosa lição: para alcançar a vitória, o esforço e a dedicação são tão importantes quanto o talento.

SANTOS, Dennis de Oliveira. *Túlio e os Gols da Vitória*. Recanto das Letras, 2024. Disponível em: <https://meulink.fit/rdojiYfoZVKkpFO>. Acesso em: 14 out. 2024. Fragmento. (P00097220_SUP)

(P00097220) Nesse texto, no trecho "... para alcançar a vitória..." (último parágrafo), a palavra destacada significa

- A) atacar.
- B) conquistar.
- C) encostar.
- D) entender.

(P00097221) Nesse texto, no trecho "... Túlio sentiu um frio na barriga..." (5º parágrafo), a expressão em destaque foi utilizada para

- A) apontar que Túlio tomou algo gelado.
- B) indicar que Túlio estava com frio durante a partida.
- C) mostrar que Túlio estava ansioso com a partida.
- D) sugerir que Túlio treinou em um dia frio.

(P00097222) Nesse texto, no trecho "A torcida foi à loucura!" (6º parágrafo), o ponto de exclamação foi utilizado para

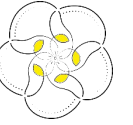
- A) apontar animação.
- B) indicar admiração.
- C) mostrar deboche.
- D) sugerir espanto.

(P00097223) Nesse texto, o narrador

- A) conhece os sentimentos dos personagens da narrativa.
- B) conta a história que ouviu de um personagem envolvido.
- C) participa da história como personagem principal.
- D) participa dos fatos como personagem secundário.

(P00097224) Nesse texto, no trecho "... ele correu mais..." (5º parágrafo), a forma verbal em destaque foi usada para indicar uma ação

- A) concluída no passado.
- B) realizada no momento da fala.
- C) que está em andamento.
- D) que poderia ocorrer no futuro.



■ Habilidades avaliadas nesse exemplo

Descrição das habilidades
Inferir o sentido de palavra ou expressão a partir do contexto.
Reconhecer o efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada palavra ou expressão.
Reconhecer efeitos de sentido decorrentes do uso ou função da pontuação e de outras notações.
Reconhecer os elementos que compõem uma narrativa e o conflito gerador.
Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos morfosintáticos.

SIAREM

Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais

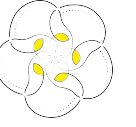


Características dos itens de Matemática



Características dos itens de Matemática

Item sem suporte



■ Características dos itens sem suporte

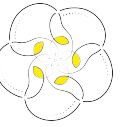
- De modo geral, todo item, independente de sua configuração, possui um enunciado em que a situação-problema é apresentada ao respondente; um comando que é a tarefa a ser executada pelo respondente; 3 ou 4 distratores (dependendo da etapa de referência) e somente um gabarito.
- Todas as informações necessárias para o estudante resolver a atividade devem ser apresentadas no enunciado do item.

SIAREM

Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais



Um exemplo de item sem
suporte



■ Um exemplo de item sem suporte

Habilidade: Utilizar propriedades de progressões geométricas na resolução de problemas.

Um programador desenvolveu um aplicativo para fazer um teste automatizado em um site. No primeiro minuto de teste, esse aplicativo realizou 5 acessos ao site. Em cada minuto seguinte, esse aplicativo realizou o dobro da quantidade de acessos do minuto anterior, até completar os 6 minutos de teste.

No total, quantos acessos esse aplicativo fez ao site durante esse teste?

- A) 55.
- B) 60.
- C) 160.
- D) 315.
- E) 320.

SIAREM

Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais



Características dos itens de Matemática

SIAREM

Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais

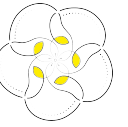


Características dos itens de Matemática

Item com suporte



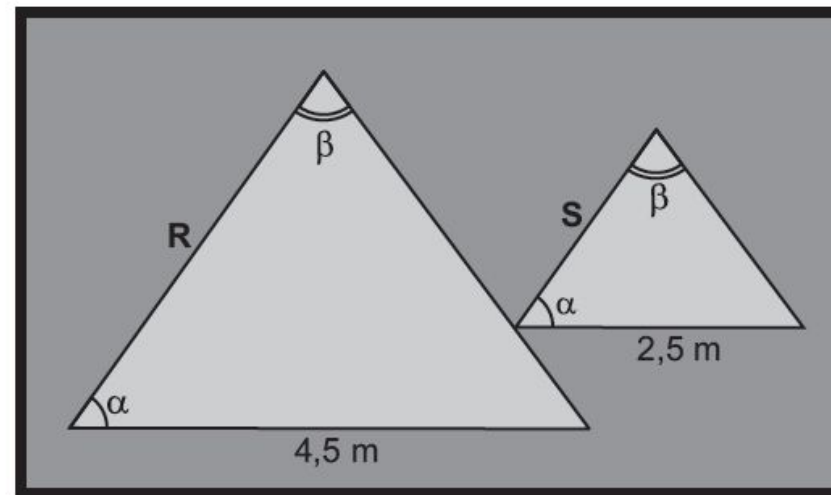
Um exemplo de item com suporte



■ Um exemplo de item com suporte

Habilidade: Utilizar semelhança de triângulos na resolução de problemas.

Em uma exposição artística, diversos quadros contendo pinturas com padrões matemáticos foram apresentados. Uma representação de um desses quadros está ilustrada abaixo.



Júlia é a autora desse quadro e seu intuito foi o de propor aos observadores um enigma envolvendo as medidas R e S . Segundo ela, existe uma igualdade que relaciona tais medidas.

A igualdade que apresenta a relação entre as medidas R e S , desse quadro de Júlia, está indicada em

- A) $R = S$.
- B) $R = 2 \cdot S$.
- C) $R = S + 2$.
- D) $R = 1,8 \cdot S$.
- E) $R = S \div 1,8$.

SIAREM

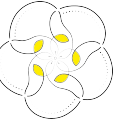
Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais



Situação Exploratória



Características de uma situação exploratória



■ Características de uma situação exploratória

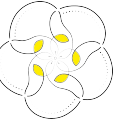
- Inicialmente, é apresentado ao estudante um acontecimento (ou episódio) que ocorre dentro de um determinado ambiente, que pode ser (ou não), um recorte de uma situação contextualizada.
- A partir disso, há um encadeamento de ações que definirão as propostas dos itens vinculados à **situação** em questão, conforme um conjunto de **habilidades** que serão **exploradas**.
- Os itens vinculados à situação exploratória não necessariamente pertencem a um mesmo eixo temático.
- As informações apresentadas em qualquer item não constituem fator necessário para a resolução de outro – é o que chamamos de interindependência dos itens.

SIAREM

Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais



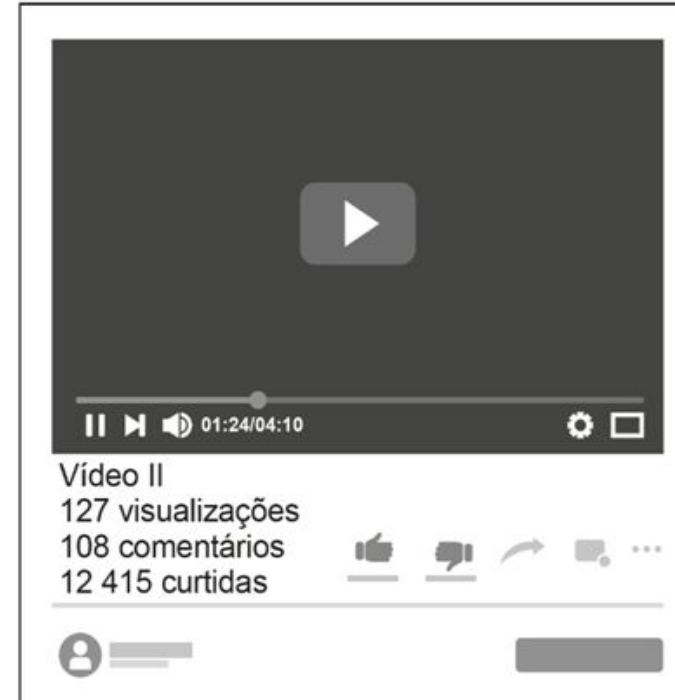
Um exemplo de situação exploratória



■ Um exemplo de situação exploratória

Leia e observe as informações do quadro abaixo para responder às quatro questões a seguir.

Elisângela cria vídeos para seu canal na internet e está analisando a quantidade de visualizações, comentários e curtidas dos dois últimos vídeos que publicou no canal. Observe abaixo a captura de tela desses vídeos, com as informações que Elisângela utilizou nessa análise.

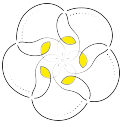


SIAREM

Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais



Conjunto de habilidades
exploradas



■ Conjunto de habilidades exploradas

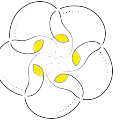
Habilidades
Comparar números naturais formados por até cinco algarismos, indicando o maior.
Interpretar dados estatísticos dispostos em gráficos de colunas agrupadas, de barras agrupadas ou de linhas.
Utilizar a operação de adição entre números naturais, formados por até quatro algarismos, envolvendo o significado de juntar, na resolução de problema.
Utilizar a operação de multiplicação entre números naturais, formados por até quatro algarismos, envolvendo o significado de proporcionalidade, na resolução de problema.

SIAREM

Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais



Itens vinculados à situação exploratória



■ Itens vinculados à situação exploratória

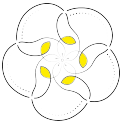
Comparar números naturais formados por até cinco algarismos, indicando o maior.

01) Observe abaixo as quantidades de curtidas que o vídeo I registrou nos quatro primeiros meses desse ano.

Janeiro 3 044 curtidas	Fevereiro 10 130 curtidas	Março 1 062 curtidas	Abril 10 058 curtidas
---------------------------	------------------------------	-------------------------	--------------------------

Em qual desses meses foi registrado o maior número de curtidas no vídeo I?

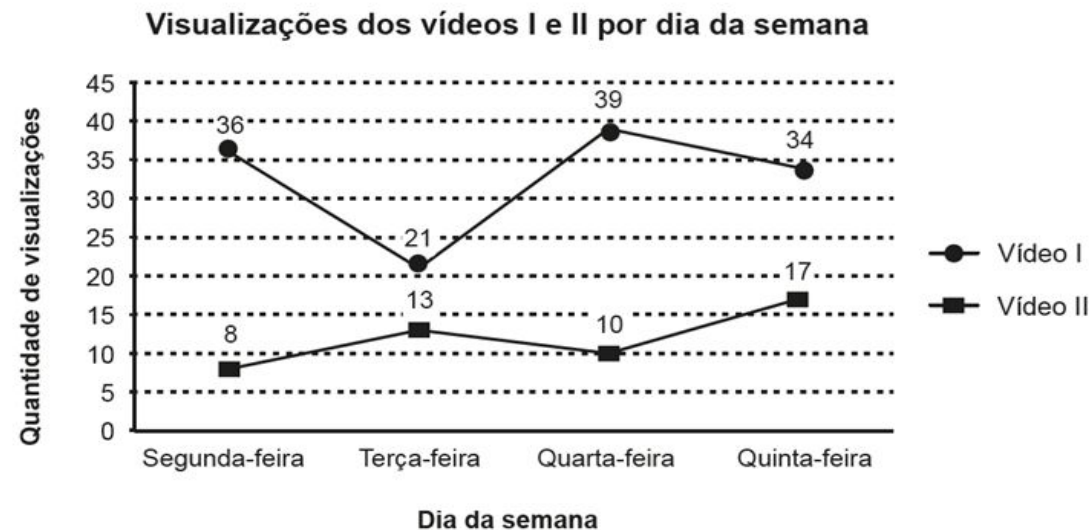
- A) Janeiro.
- B) Fevereiro.
- C) Março.
- D) Abril.



■ Itens vinculados à situação exploratória

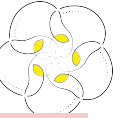
Interpretar dados estatísticos dispostos em gráficos de colunas agrupadas, de barras agrupadas ou de linhas

02) Após a análise dos dados, Elisângela construiu um gráfico com as quantidades de visualizações obtidas pelos vídeos I e II em cada um dos primeiros quatro dias dessa semana, como representado abaixo.



De acordo com esse gráfico, em qual dia da semana houve a maior diferença na quantidade de visualizações dos vídeos I e II?

- A) Segunda-feira.
- B) Terça-feira.
- C) Quarta-feira.
- D) Quinta-feira.



■ Itens vinculados à situação exploratória

- Utilizar a operação de adição entre números naturais, formados por até quatro algarismos, envolvendo o significado de juntar, na resolução de problema.

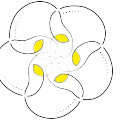
03) De acordo com as informações utilizadas na análise, quantos comentários esses dois vídeos tiveram juntos?

- A) 1 188.
- B) 1 296.
- C) 1 394.
- D) 1 404.

Utilizar a operação de multiplicação entre números naturais, formados por até quatro algarismos, envolvendo o significado de proporcionalidade, na resolução de problema.

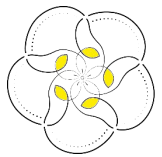
04) Nos primeiros 12 dias após ser publicado, o vídeo II obteve 1 008 curtidas por dia. Ao todo, quantas curtidas o vídeo II obteve nesses 12 dias?

- A) 84.
- B) 996.
- C) 1 020.
- D) 12 096.



■ “De onde viemos, **onde estamos...**”

Visando a avaliação como um todo, podemos dinamizar sua configuração a partir dos blocos que a constituem.



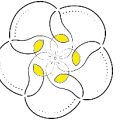
SIAREM

Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais

Inovação nos Testes

Língua Portuguesa





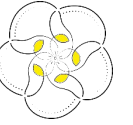
■ Inovação nos Testes – Língua Portuguesa

Como fazemos:

- Blocos de itens formados por itens com configurações diversas: 1 suporte e 1 item ou 1 suporte e mais de 1.
- Variedade de tipologias e de gêneros textuais na seleção dos itens na composição de cada bloco.
- Matriz de referência formada pelas habilidades principais da etapa ou ciclo (bimestre, trimestre ou semestre).

Como pretendemos fazer:

- Blocos de itens formados por 1 único texto como suporte para vários itens.
- Os textos selecionados para elaboração dos itens do bloco têm como foco uma área de uso da linguagem específica, indicada pelos campos de atuação.
- Seleção das principais tarefas de leitura que avaliem a compreensão dos textos e dos gêneros textuais agrupados por campo de atuação.



■ Inovação nos Testes – Língua Portuguesa

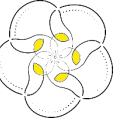
- Agrupamento das habilidades da BNCC por áreas de uso da linguagem já previstas pelos Campos de Atuação:
 - 01
 - ✓ Campo artístico-literário;
 - ✓ Campo das práticas de estudo e pesquisa;
 - ✓ Campo de atuação na vida pública;
 - ✓ Campo jornalístico/midiático.
 - 02
 - Seleção das habilidades da BNCC que descrevam o perfil de leitura dos estudantes.
 - 03
 - Descrição das tarefas possíveis de serem realizadas pelos estudantes para avaliar o perfil de leitura, considerando o padrão de itens de múltipla escolha e o foco por Campo de Atuação.

SIAREM

Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais



Bloco de itens Campo Artístico-literário



■ Blocos de itens – Campo Artístico-literário

- 01
 - Seleção de textos do Campo Artístico-literário adequados para elaboração de três, quatro ou cinco itens das habilidades selecionadas da BNCC.

- 02
 - Descrição das tarefas propostas pelos itens.

Bloco de itens – Campo Artístico-literário

Leia o texto abaixo.

Um papo em brinquedês

Os brinquedos falam. Quem não sabe disso?

Quando seus donos estão dormindo, eles ganham vida. Vão mexendo os braços, piscam os olhos e logo começa a falação.

Mas os brinquedos já ficaram um tempão sem conversar. Foi quando passaram a vir de todos os cantos do mundo. Quem espiar pela fechadura do quarto dos irmãos Antônio e Isadora Abrantes vai entender o que aconteceu.

O robô de Antônio foi fabricado no Japão. [...] Já o autorama veio da China. E o videogame, dos Estados Unidos.

Isadora tem um ursinho de pelúcia feito na Coreia. [...]

Como Antônio e Isadora dormem no mesmo quarto, todos esses brinquedos vivem juntos. De noite, quando os dois irmãos pegam no sono, eles ganham vida e começam a conversar. Só que ninguém estava se entendendo mais. Cada um falava uma língua diferente.

Uma noite, a confusão foi tão grande que o urso de pelúcia deu um urro assim: ROOOAR!!!

Isso todo mundo entendia e os brinquedos ficaram quietos na hora.

Fazendo mímica e misturando palavras, o ursinho explicou que precisavam fazer uma assembleia para encontrar a solução do problema.

Todos se sentaram em círculo e começaram a pensar. O quarto ficou em silêncio durante um minuto. Dois minutos... Cinco... Até que o palhaço de mola saltou de sua caixa gritando: “Eureka!”.

Essa era uma palavra grega que por sorte todos conheciam. Queria dizer algo como: “Já sei!”. O palhaço explicou que sua ideia era criar uma língua só para todo mundo.

Os brinquedos passaram muitas noites bolando o novo idioma. Era uma misturada de inglês com japonês, coreano com russo, alemão com javanês, inuktitut¹ com guarani, mas no fim tudo deu certo. Inventaram um vocabulário completo. Só faltava um nome para a tal língua.

Já usando as novas palavras, o cubo colorido, que tinha uma letra de cada lado, sugeriu:

– Não existe inglês, japonês e português? Então, a nossa língua vai se chamar brinquedês!

Dai em diante, tudo voltou a ser como era antes no quarto dos irmãos Abrantes.

Os brinquedos puderam se entender e também escrever cartas, mandar e-mails e falar ao telefone de plástico com brinquedos de outros quartos distantes.

***Vocabulário:**

¹inuktitut: língua falada pelos esquimós.

O desfecho dessa história ocorre quando os brinquedos

A) conversam na nova língua.

B) decidem o nome da língua.

C) falam línguas diferentes.

D) pensam em uma solução.

Bloco de itens – Campo Artístico-literário

Leia o texto abaixo.

Um papo em brinquedês

Os brinquedos falam. Quem não sabe disso?

Quando seus donos estão dormindo, eles ganham vida. Vão mexendo os braços, piscam os olhos e logo começa a falação.

Mas os brinquedos já ficaram um tempão sem conversar. Foi quando passaram a vir de todos os cantos do mundo. Quem espiar pela fechadura do quarto dos irmãos Antônio e Isadora Abrantes vai entender o que aconteceu.

O robô de Antônio foi fabricado no Japão. [...] Já o autorama veio da China. E o videogame, dos Estados Unidos.

Isadora tem um ursinho de pelúcia feito na Coreia. [...]

Como Antônio e Isadora dormem no mesmo quarto, todos esses brinquedos vivem juntos. De noite, quando os dois irmãos pegam no sono, eles ganham vida e começam a conversar. Só que ninguém estava se entendendo mais. Cada um falava uma língua diferente.

Uma noite, a confusão foi tão grande que o urso de pelúcia deu um urro assim: ROOOAR!!!

Isso todo mundo entendia e os brinquedos ficaram quietos na hora.

Fazendo mímica e misturando palavras, o ursinho explicou que precisavam fazer uma assembleia para encontrar a solução do problema.

Todos se sentaram em círculo e começaram a pensar. O quarto ficou em silêncio durante um minuto. Dois minutos... Cinco... Até que o palhaço de mola saltou de sua caixa gritando: “Eureka!”.

Essa era uma palavra grega que por sorte todos conheciam. Queria dizer algo como: “Já sei!”. O palhaço explicou que sua ideia era criar uma língua só para todo mundo.

Os brinquedos passaram muitas noites bolando o novo idioma. Era uma misturada de inglês com japonês, coreano com russo, alemão com javanês, inuktitut¹ com guarani, mas no fim tudo deu certo. Inventaram um vocabulário completo. Só faltava um nome para a tal língua.

Já usando as novas palavras, o cubo colorido, que tinha uma letra de cada lado, sugeriu:

– Não existe inglês, japonês e português? Então, a nossa língua vai se chamar brinquedês!

Dai em diante, tudo voltou a ser como era antes no quarto dos irmãos Abrantes.

Os brinquedos puderam se entender e também escrever cartas, mandar e-mails e falar ao telefone de plástico com brinquedos de outros quartos distantes.

***Vocabulário:**

¹inuktitut: língua falada pelos esquimós.

Nesse texto, no trecho “... o urso de pelúcia deu um urro assim: ROOOAR!!!” (7º parágrafo), os pontos de exclamação foram usados para

- A) expressar medo.
- B) indicar surpresa.
- C) marcar uma ironia.
- D) reforçar uma ideia.

Bloco de itens – Campo Artístico-literário

Leia o texto abaixo.

Um papo em brinquedês

Os brinquedos falam. Quem não sabe disso?

Quando seus donos estão dormindo, eles ganham vida. Vão mexendo os braços, piscam os olhos e logo começa a falação.

Mas os brinquedos já ficaram um tempão sem conversar. Foi quando passaram a vir de todos os cantos do mundo. Quem espiar pela fechadura do quarto dos irmãos Antônio e Isadora Abrantes vai entender o que aconteceu.

O robô de Antônio foi fabricado no Japão. [...] Já o autorama veio da China. E o videogame, dos Estados Unidos.

Isadora tem um ursinho de pelúcia feito na Coreia. [...]

Como Antônio e Isadora dormem no mesmo quarto, todos esses brinquedos vivem juntos. De noite, quando os dois irmãos pegam no sono, eles ganham vida e começam a conversar. Só que ninguém estava se entendendo mais. Cada um falava uma língua diferente.

Uma noite, a confusão foi tão grande que o urso de pelúcia deu um urro assim: ROOOAR!!!

Isso todo mundo entendia e os brinquedos ficaram quietos na hora.

Fazendo mímica e misturando palavras, o ursinho explicou que precisavam fazer uma assembleia para encontrar a solução do problema.

Todos se sentaram em círculo e começaram a pensar. O quarto ficou em silêncio durante um minuto. Dois minutos... Cinco... Até que o palhaço de mola saltou de sua caixa gritando: “Eureka!”.

Essa era uma palavra grega que por sorte todos conheciam. Queria dizer algo como: “Já sei!”. O palhaço explicou que sua ideia era criar uma língua só para todo mundo.

Os brinquedos passaram muitas noites bolando o novo idioma. Era uma misturada de inglês com japonês, coreano com russo, alemão com javanês, inuktitut¹ com guarani, mas no fim tudo deu certo. Inventaram um vocabulário completo. Só faltava um nome para a tal língua.

Já usando as novas palavras, o cubo colorido, que tinha uma letra de cada lado, sugeriu:

– Não existe inglês, japonês e português? Então, a nossa língua vai se chamar brinquedês!

Dai em diante, tudo voltou a ser como era antes no quarto dos irmãos Abrantes.

Os brinquedos puderam se entender e também escrever cartas, mandar e-mails e falar ao telefone de plástico com brinquedos de outros quartos distantes.

***Vocabulário:**

¹inuktitut: língua falada pelos esquimós.

Nesse texto, o trecho “– Não existe inglês, japonês e português?” (14º parágrafo) apresenta linguagem

A) científica.

B) formal.

C) popular.

D) regional.

Bloco de itens – Campo Artístico-literário

Leia o texto abaixo.

Um papo em brinquedês

Os brinquedos falam. Quem não sabe disso?

Quando seus donos estão dormindo, eles ganham vida. Vão mexendo os braços, piscam os olhos e logo começa a falação.

Mas os brinquedos já ficaram um tempão sem conversar. Foi quando passaram a vir de todos os cantos do mundo. Quem espiar pela fechadura do quarto dos irmãos Antônio e Isadora Abrantes vai entender o que aconteceu.

O robô de Antônio foi fabricado no Japão. [...] Já o autorama veio da China. E o videogame, dos Estados Unidos.

Isadora tem um ursinho de pelúcia feito na Coreia. [...]

Como Antônio e Isadora dormem no mesmo quarto, todos esses brinquedos vivem juntos. De noite, quando os dois irmãos pegam no sono, eles ganham vida e começam a conversar. Só que ninguém estava se entendendo mais. Cada um falava uma língua diferente.

Uma noite, a confusão foi tão grande que o urso de pelúcia deu um urro assim: ROOOAR!!!

Isso todo mundo entendia e os brinquedos ficaram quietos na hora.

Fazendo mímica e misturando palavras, o ursinho explicou que precisavam fazer uma assembleia para encontrar a solução do problema.

Todos se sentaram em círculo e começaram a pensar. O quarto ficou em silêncio durante um minuto. Dois minutos... Cinco... Até que o palhaço de mola saltou de sua caixa gritando: “Eureka!”.

Essa era uma palavra grega que por sorte todos conheciam. Queria dizer algo como: “Já sei!”. O palhaço explicou que sua ideia era criar uma língua só para todo mundo.

Os brinquedos passaram muitas noites bolando o novo idioma. Era uma misturada de inglês com japonês, coreano com russo, alemão com javanês, inuktitut¹ com guarani, mas no fim tudo deu certo. Inventaram um vocabulário completo. Só faltava um nome para a tal língua.

Já usando as novas palavras, o cubo colorido, que tinha uma letra de cada lado, sugeriu:

– Não existe inglês, japonês e português? Então, a nossa língua vai se chamar brinquedês!

Dai em diante, tudo voltou a ser como era antes no quarto dos irmãos Abrantes.

Os brinquedos puderam se entender e também escrever cartas, mandar e-mails e falar ao telefone de plástico com brinquedos de outros quartos distantes.

***Vocabulário:**

¹inuktitut: língua falada pelos esquimós.

Esse texto é um conto, pois

- A) apresenta uma história curta.
- B) ensina a realizar uma tarefa.
- C) expõe um ensinamento moral.
- D) mostra a defesa de uma opinião.

Bloco de itens – Campo Artístico-literário

Leia o texto abaixo.

Um papo em brinquedês

Os brinquedos falam. Quem não sabe disso?

Quando seus donos estão dormindo, eles ganham vida. Vão mexendo os braços, piscam os olhos e logo começa a falação.

Mas os brinquedos já ficaram um tempão sem conversar. Foi quando passaram a vir de todos os cantos do mundo. Quem espiar pela fechadura do quarto dos irmãos Antônio e Isadora Abrantes vai entender o que aconteceu.

O robô de Antônio foi fabricado no Japão. [...] Já o autorama veio da China. E o videogame, dos Estados Unidos.

Isadora tem um ursinho de pelúcia feito na Coreia. [...]

Como Antônio e Isadora dormem no mesmo quarto, todos esses brinquedos vivem juntos. De noite, quando os dois irmãos pegam no sono, eles ganham vida e começam a conversar. Só que ninguém estava se entendendo mais. Cada um falava uma língua diferente.

Uma noite, a confusão foi tão grande que o urso de pelúcia deu um urro assim: ROOOAR!!!

Isso todo mundo entendia e os brinquedos ficaram quietos na hora.

Fazendo mímica e misturando palavras, o ursinho explicou que precisavam fazer uma assembleia para encontrar a solução do problema.

Todos se sentaram em círculo e começaram a pensar. O quarto ficou em silêncio durante um minuto. Dois minutos... Cinco... Até que o palhaço de mola saltou de sua caixa gritando: “Eureka!”.

Essa era uma palavra grega que por sorte todos conheciam. Queria dizer algo como: “Já sei!”. O palhaço explicou que sua ideia era criar uma língua só para todo mundo.

Os brinquedos passaram muitas noites bolando o novo idioma. Era uma misturada de inglês com japonês, coreano com russo, alemão com javanês, inuktitut¹ com guarani, mas no fim tudo deu certo. Inventaram um vocabulário completo. Só faltava um nome para a tal língua.

Já usando as novas palavras, o cubo colorido, que tinha uma letra de cada lado, sugeriu:

– Não existe inglês, japonês e português? Então, a nossa língua vai se chamar brinquedês!

Dai em diante, tudo voltou a ser como era antes no quarto dos irmãos Abrantes.

Os brinquedos puderam se entender e também escrever cartas, mandar e-mails e falar ao telefone de plástico com brinquedos de outros quartos distantes.

***Vocabulário:**

¹inuktitut: língua falada pelos esquimós.

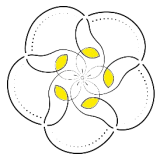
Nesse texto, qual trecho apresenta uma palavra recém-criada na língua portuguesa?

A) “Quando seus donos estão dormindo, eles ganham vida.”. (2º parágrafo)

B) “Foi quando passaram a vir de todos os cantos do mundo.”. (3º parágrafo)

C) “Essa era uma palavra grega que por sorte todos conheciam.”. (11º parágrafo)

D) “Então, a nossa língua vai se chamar brinquedês!”. (14º parágrafo)



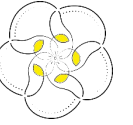
SIAREM

Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais

Inovação nos Testes

Matemática





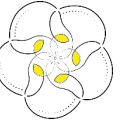
■ Inovação nos Testes – Matemática

Como fazemos:

- ❑ Blocos de itens formados por itens com configurações diversas: Item com ou sem suporte.
- ❑ Variedade de itens na composição de cada bloco, com diferentes unidades temáticas.
- ❑ Matriz de referência formada pelas habilidades principais da etapa ou ciclo (bimestre, trimestre ou semestre).

Como pretendemos fazer:

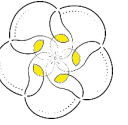
- ❑ Blocos de itens formados por 1 único cenário como suporte para vários itens.
- ❑ Itens associados a um mesmo cenário pertencentes a uma mesma unidade temática.
- ❑ Itens diversos ao longo do caderno além dos itens com cenário.



■ Inovação nos Testes – Matemática

VANTAGENS

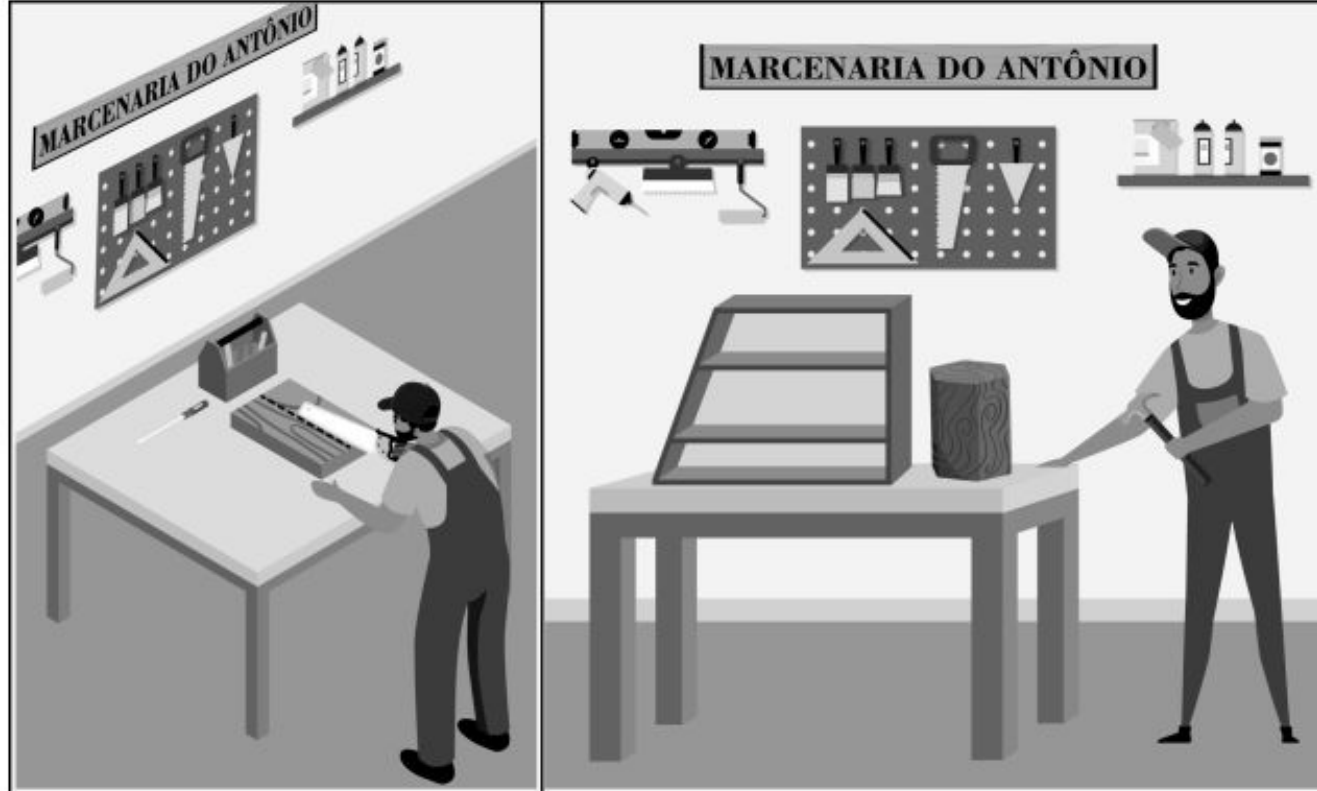
- A estrutura tradicional (um estímulo – uma pergunta) torna o teste mais extenso, consumindo tempo desnecessário do respondente. Tal abordagem pode potencializar o efeito fadiga no seu desempenho e comprometer a medida gerada de sua proficiência.
- Por meio de um mesmo texto-base, integram-se tarefas de diferentes competências, que articulam suas habilidades e, por conseguinte, fornecem um teste mais completo.
- Resultado pode ser informado por unidade temática.

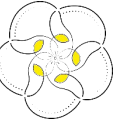


■ Inovação nos Testes – Matemática

Leia e observe as informações do quadro abaixo para responder às quatro questões a seguir.

Antônio é marceneiro e está produzindo diversas peças de madeira que foram encomendadas por um cliente. Observe na primeira ilustração abaixo, Antônio recortando uma das tábuas que serão usadas para finalizar um dos produtos dessa encomenda. Na segunda ilustração, Antônio está conferindo duas peças que já foram construídas.

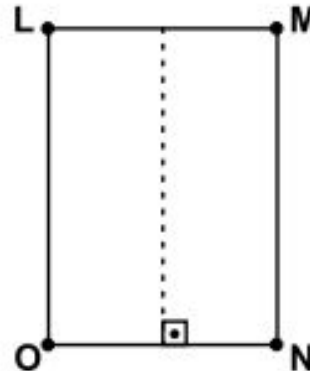




■ Inovação nos Testes – Matemática

Item 01 - Utilizar o conceito de mediatriz ou de bissetriz, como lugar geométrico, na resolução de problema.

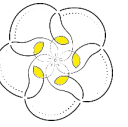
Para serrar uma tábua com formato de bloco retangular que está sobre a mesa, Antônio desenhou uma linha reta sobre uma de suas faces para indicar o local onde irá serrá-la. Observe, na figura abaixo, essa face representada pelo retângulo LMNO, em que a linha desenhada por ele está representada pelo segmento tracejado.



Antônio desenhou essa linha de modo a repartir essa tábua em duas partes iguais.

De acordo com essa figura, a linha reta desenhada por Antônio está contida na

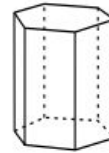
- A) bissetriz do ângulo $\widehat{LMN}$.
- B) diagonal do retângulo LMNO.
- C) mediana do triângulo LMN.
- D) mediatriz do segmento ON.



■ Inovação nos Testes – Matemática

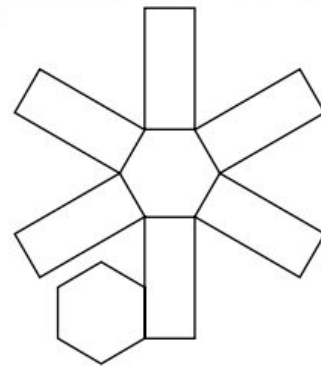
Item 02 - Corresponder prismas a uma de suas planificações.

Uma das peças que Antônio produziu para essa encomenda possui o formato do sólido geométrico apresentado abaixo.

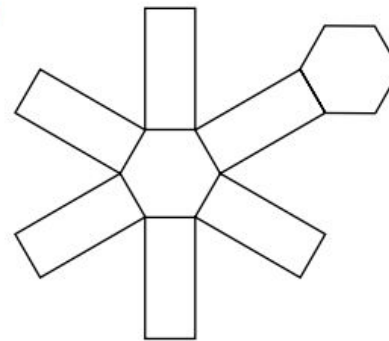


Para produzir a peça representada por esse sólido geométrico, Antônio fez a planificação de sua superfície. Essa planificação está apresentada em

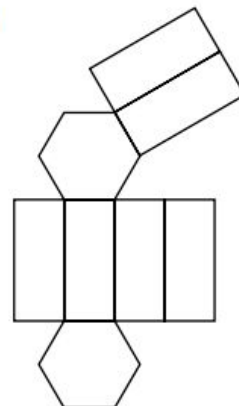
A)



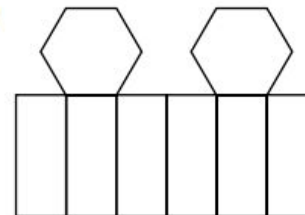
B)

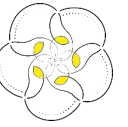


C)



D)

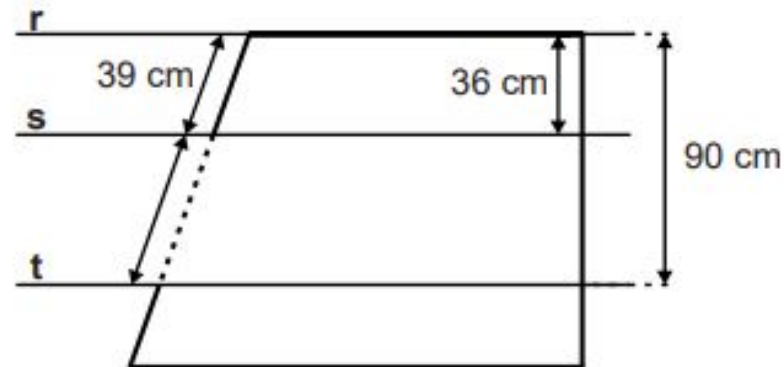




■ Inovação nos Testes – Matemática

Item 03 - Utilizar o teorema de Tales na resolução de problema.

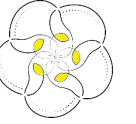
Antes de finalizar a produção dessa encomenda, Antônio instalou uma peça emborrachada em um dos lados da estante para melhorar seu manejo. Observe, na figura abaixo, uma representação da estante feita por Antônio com algumas medidas indicadas em centímetro.



Nessa representação, o segmento tracejado tem a mesma medida do comprimento da peça emborrachada que Antônio instalou na estante, e as retas r , s e t são paralelas entre si.

Qual é a medida do comprimento, em centímetro, dessa peça emborrachada que Antônio instalou nessa estante?

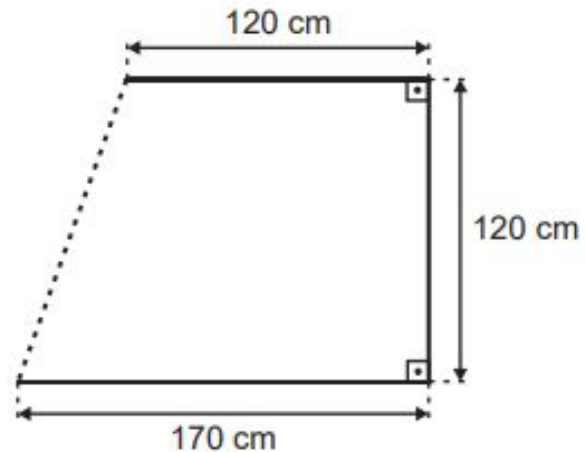
- A) 15,6 cm.
- B) 43,0 cm.
- C) 57,0 cm.
- D) 58,5 cm.



■ Inovação nos Testes – Matemática

Item 04 - Utilizar o Teorema de Pitágoras na resolução de problema.

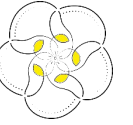
Em uma das etapas do processo de produção da estante, Antônio precisou calcular a medida do comprimento de uma madeira para poder serrá-la, de modo a obter um melhor encaixe na finalização dessa peça. Observe, na figura abaixo, uma representação que Antônio utilizou para fazer esse cálculo.



Nessa representação, a medida do comprimento do segmento tracejado corresponde à medida do comprimento da madeira que será utilizada para a finalização dessa peça.

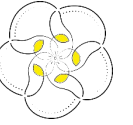
De acordo com essa representação, a medida do comprimento dessa madeira, em centímetro, será, no mínimo, igual a

- A) 109 cm.
- B) 120 cm.
- C) 130 cm.
- D) 170 cm.



■ Outras habilidades que podem ser exploradas com este cenário ou adaptado

- 1 – Identificar a localização ou a movimentação de pessoas ou objetos em uma representação plana do espaço, considerando como ponto de referência objetos ou pessoas, apresentados nessa representação.
- 2– Utilizar medidas de ângulos internos e/ou externos de polígonos regulares, na resolução de problema.
- 3 – Reconhecer paralelogramos por meio de suas propriedades.
- 4 – Relacionar uma figura plana com sua ampliação ou redução, sem o apoio de malha quadriculada.



■ Outras habilidades que podem ser exploradas com este cenário ou adaptado

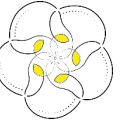
5 – Corresponder os demais polígonos semelhantes por meio das relações de proporcionalidade entre os lados correspondentes e da conservação dos ângulos internos correspondentes.

6 – Reconhecer elementos da circunferência e/ou círculo: diâmetro, raio, corda, flecha, arco, setor circular ou coroa circular.

7– Reconhecer que a medida do diâmetro equivale ao dobro da medida do raio.

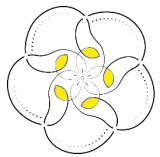
8 – Identificar o número de faces, arestas ou vértices de figuras geométricas tridimensionais representadas por desenhos.

9 – Utilizar a soma das medidas dos ângulos internos de um polígono convexo na resolução de problema.



■ Outras habilidades que podem ser exploradas com este cenário ou adaptado

- 10 – Utilizar semelhança de triângulos na resolução de problema.
- 11 – Associar figura geométrica espacial à uma de suas vistas ortogonais (superior, frontal ou lateral).
- 12 – Determinar a medida de um ângulo interno de um triângulo, a partir das medidas dos outros dois.



SIAREM

Seminário Integrado de Avaliação das
Redes Públicas Estaduais e Municipais

Obrigado!

JUNTOS PELO DIREITO DE APRENDER



siarem.caeddigital.net

