

## **Prova de Aferição de Expressões Artísticas**

### **Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2018**

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

#### **Guião do Aplicador**

10 Páginas

---

Versão 1

# GUIÃO DO APLICADOR

## Instruções gerais de realização da prova

O professor aplicador deve ler o Guião do Aplicador de cada uma das três versões, acompanhando essa leitura com a audição do ficheiro áudio.

Durante a prova, o registo da observação dos desempenhos dos alunos é efetuado pelos professores classificadores, de acordo com as instruções e com os critérios de classificação.

A prova é dada por terminada após todos os alunos terem sido observados.

## Antes da Parte A da prova

Procedimentos:

- garantir que o espaço (em termos de área livre, higiene e segurança) está conforme as indicações (ver informação-prova);
- definir o posicionamento dos classificadores, de modo a ficarem distribuídos no espaço, embora estes se possam movimentar a fim de observar melhor os alunos em avaliação;
- definir previamente a constituição dos grupos de 3 ou 4 alunos para a Tarefa 4;
- distribuir os coletes pelos alunos antes de estes entrarem na sala, respeitando a numeração da turma. Caso um aluno falte, o colete correspondente não é distribuído. Caso os alunos não tenham numeração previamente atribuída, a distribuição dos coletes faz-se por ordem alfabética.

Materiais:

- aparelho de reprodução áudio;
- 1 caixa de cartão com tampa (semelhante a uma caixa de sapatos);
- 1 saco de pano ou de papel;
- 1 envelope contendo uma folha de papel em branco;
- 1 caixa grande de cartão, por cada grupo de 3 ou 4 alunos.

**Legenda:**

-  reproduzir faixa áudio
-  pausa na reprodução, mantendo na mesma faixa
-  recuar para o início da faixa
-  avançar para a faixa seguinte

## Parte A

### Durante a Parte A da prova

O professor aplicador deve ter consigo, durante esta parte da prova, apenas o Guião do Aplicador e o ficheiro áudio.

A prova inicia-se com um conjunto de exercícios de aquecimento e de disponibilização corporal. Estes exercícios não constituem tarefas para avaliação e têm a duração aproximada de dez minutos.

O professor aplicador diz aos alunos para formarem uma roda, por ordem numérica, dando as mãos. A seguir, pede-lhes que soltem as mãos e que memorizem o seu lugar na roda.



faixa 1

*Olá. Vai começar a primeira parte da prova de Expressões Artísticas. Ao longo desta sessão, deves prestar atenção e seguir as instruções que te são dadas, sempre que ouvires este som:*

*[som de indicação de instrução]*

*Estás na tua escola e, de modo inesperado, ouves um som vindo de longe que não consegues identificar. De início, é muito grave e fraco, mas, à medida que vai aumentando, começa a parecer o som do vento. Então, sentes o vento e percebes que não é um vento qualquer. É um vento muito forte, mas que não faz estragos: rodopia rapidamente em redor da escola, aproximando-se cada vez mais.*

*Subitamente, surge um clarão verde e sentes-te puxado para cima a uma velocidade incrível. O vento está a levar a escola pelo ar, com todos lá dentro. Aonde irão parar?*

*Apesar do susto, percebes que tudo está tranquilo e no seu lugar. É como se a escola se tivesse transformado numa nave espacial. Aos poucos, a velocidade diminui, e a escola parece ficar suspensa no espaço. Que irá acontecer?*

*Como se fosse uma nave espacial e tivesse motores, a escola arranca de repente, desequilibrando-te com o impulso. Depressa! Junta-te aos teus colegas, no centro da sala, e vira-te para o professor. Ao longe, vês um conjunto de asteroides que se aproximam a grande velocidade. Temos de nos desviar dos asteroides.*

*Presta atenção, e tudo vai correr bem. Quando eu der a ordem, sem tirares os pés do chão, desvia o tronco para a esquerda. 3, 2, 1, esquerda!*

*e agora para a direita! 3, 2, 1, direita!*

*3, 2, 1, agacha-te!*

*3, 2, 1, levanta-te!*

*3, 2, 1, salta!*

*3, 2, 1, esquerda! 3, 2, 1, centro! 3, 2, 1, esquerda! 3, 2, 1, direita!*

*3, 2, 1, inclina o corpo para a frente! 3, 2, 1, para trás!*

*Já ultrapassámos os asteroides! Podes andar livremente pela sala. Navegamos agora a grande velocidade, mas de forma estável. Vês que se aproxima uma grande bola roxa. Parece um planeta. Quanto mais perto estás dele, mais sentes que os teus pés são puxados para o chão, ao mesmo tempo que os teus braços são puxados para cima. O teu corpo está cada vez mais esticado.*

*Sentes que a velocidade diminui e que a escola pousa suavemente na superfície do planeta Hara-Clin. Aproveita para baixar os braços, sacudindo-os lentamente.*

*Ao princípio, toda a gente tem medo. O que acontecerá se sairmos para o exterior? Será que se pode respirar lá fora? Haverá seres perigosos? Mas a fome aperta e não há outra solução: tens mesmo de ir explorar o planeta.*

*Final, o ar é respirável e o chão até nem é muito acidentado. Enquanto caminhas, olhas em redor, à procura de alguma coisa que pareça comestível. Vês uma luz verde a percorrer o horizonte na tua direção. De repente, o local onde estás ilumina-se, e comesças a ouvir um som que parece produzido por uma máquina.*

*É melhor deitares-te no chão. É possível que andem à tua procura.*

*Já podes levantar-te e continuar.*

*Entras num campo onde há muitas estátuas que parecem representar animais que não conheces. As primeiras fazem lembrar um cavalo com seis pernas. Depressa, vem aí novamente a luz. Junta-te a dois colegas e coloquem-se de modo a parecerem a estátua do cavalo com seis pernas.*

*Já podes continuar a caminhar sozinho. Mais à frente, as estátuas parecem polvos, com os seus oito tentáculos, mas com uma grande cabeça de elefante.*

*Depressa, junta-te a outros dois colegas. Agora têm de imitar a estátua do polvo!*

*Já passou, podes continuar o teu caminho sozinho.*

*A terceira criatura é ainda mais invulgar. Faz lembrar um canguru, mas, em vez de uma, tem duas cabeças, e em vez de duas, tem três pernas. Mas não está sozinho, tem o filhote na bolsa.*

*Bem, parece que vais ter de te fazer passar também por um destes estranhos animais! Junta-te a outros dois colegas e formem a estátua do canguru.*

*Desta vez, a luz surgiu de repente e surpreendeu-vos. Foram apanhados. Uma voz forte ouve-se por trás da luz:*

*«Bem-vindos ao planeta Hara-Clin! Não tenham medo, sabemos que vêm do planeta Terra e que fizeram uma longa viagem. Preparámos um belo lanche para vocês.»*

*Cheira cuidadosamente o alimento que tens na mão. Faz duas inspirações profundas para sentires o seu aroma. Cuidado! O alimento está quente. Sopra cinco vezes para o arrefecer.*

*Agora, sim! Prova-o, mastigando calmamente.*

*Afinal, os habitantes do planeta são muito simpáticos, e, não sei se era da fome, todos vocês concordaram que tinha sido o melhor lanche das vossas vidas.*

*Para agradecer tanta amabilidade, vão dizer uma lengalenga do planeta Terra.*

*Volta ao teu lugar na roda inicial e escuta as indicações que te vão ser dadas.*



Caso os alunos não consigam voltar rapidamente à formação em roda, o professor aplicador orienta a reorganização da roda.

## Tarefa 1 (30 minutos)



faixa 2

*Escuta, com atenção, o excerto da lengalenga:*

*Um, dois, três, quatro...  
A galinha mais o pato  
fugiram da capoeira  
foram ter com a cozinheira.*

*Escuta de novo e repete logo a seguir a mim:*

*Um, dois, três, quatro...  
Um, dois, três, quatro...  
A galinha mais o pato  
A galinha mais o pato  
Um, dois, três, quatro... a galinha mais o pato  
Um, dois, três, quatro... a galinha mais o pato  
fugiram da capoeira  
fugiram da capoeira  
foram ter com a cozinheira.  
foram ter com a cozinheira.*

*fugiram da capoeira foram ter com a cozinheira.  
fugiram da capoeira foram ter com a cozinheira.  
Um, dois, três, quatro... a galinha mais o pato  
fugiram da capoeira foram ter com a cozinheira. (4x)*

*Podemos utilizar a percussão corporal para acompanhar uma lengalenga. Por exemplo, ouve esta frase:*

*Posso utilizá-la para acompanhar a lengalenga anterior. Ora escuta.*

*Agora, vais criar uma frase rítmica, com pelo menos dois sons, utilizando a percussão corporal, para repetires quatro vezes, uma para cada verso, enquanto estiveres a dizer a lengalenga.*

*Tens cinco minutos para preparar a tua apresentação.*



Em caso de necessidade, o professor aplicador deve explicar o que é um verso.



Depois da instrução:

*Atenção, falta 1 minuto para terminar.*

Sublinhar, junto dos alunos, que falta um minuto para terminar o tempo de preparação da tarefa.

Depois da instrução:

*Terminou o tempo. O professor vai indicar quem é o primeiro a fazer a sua apresentação; depois, será a vez do colega à sua direita, e assim sucessivamente. Quando chegar a tua vez, vais começar por apresentar a tua frase rítmica sem a lengalenga, executando-a duas vezes seguidas. Depois disso, vais executá-la enquanto dizes a lengalenga.*

Indicar um aluno para iniciar a apresentação.

## Tarefa 2 (15 minutos)



faixa 3

Depois da instrução:

*Agora, calmamente, deves sentar-te junto aos teus colegas, por ordem numérica, formando uma meia-lua.*



Garantir que os alunos se sentam por ordem numérica, formando uma meia-lua.



Depois da instrução:

*O presidente do planeta Hara-Clin vai voltar a falar, pois tem algo muito importante para dizer. Escuta com atenção:*

Colocar a caixa de sapatos, à frente da meia-lua formada pelos alunos, de modo que todos a possam ver.

Depois da instrução:

*«Caro visitante. Sabemos que, no teu planeta, as pessoas gostam muito de fazer surpresas umas às outras. Nós também preparámos uma surpresa para ti. Dentro da caixa está a surpresa. Fecha os olhos, vou dar-te uns segundos para imaginares o que lá está. Será que vais gostar ou será que vais fugir?»*

*Usa a caixa e imagina o que está lá dentro. Levanta-te e reage, usando o teu corpo todo e não apenas a expressão facial (cara). Usa a tua voz para produzir palavras e outros sons. Atenção, só no final da apresentação é que podes dizer o que imaginaste que estava dentro da caixa.*

*O professor vai indicar quem é o primeiro aluno a fazer a sua apresentação; depois, será a vez do colega à sua direita, e assim sucessivamente.*



Indicar um aluno para iniciar a apresentação.

**Em casos excecionais** de alunos que não se mostrem disponíveis para fazer a apresentação na sua vez, o professor aplicador deve passar imediatamente ao seguinte, sem insistir.

Depois de todos terem tido oportunidade de fazer a sua apresentação, e apenas no caso de haver algum aluno que não tenha ainda realizado a sua apresentação, o professor aplicador pergunta:

*«Dos alunos que não fizeram a apresentação, alguém quer realizar a tarefa agora?»*

No caso de haver alunos a querer realizar a tarefa, permitir que o façam.

Quando não houver mais alunos que queiram realizar a tarefa, o professor aplicador avança para a faixa seguinte.

### Tarefa 3 (15 minutos)

Manter os alunos sentados por ordem numérica, formando uma meia-lua.



faixa 4

Depois da instrução:

*Escuta com atenção o que o presidente diz agora:*

*«Espero que tenhas gostado da surpresa. Para que a tua visita continue a ser muito animada, pedi à orquestra do planeta Hara-Clin que me ajudasse a preparar um jogo para ti. Toma muita atenção aos exemplos, porque depois serás tu a realizar a tarefa. Vamos ouvir os músicos tocar este acompanhamento.»*

*Uma cantora vai cantar uma pequena melodia.*

*Uma criança vai ouvi-la e, depois, imitar a melodia da cantora.*

*Vamos experimentar uma vez, todos em conjunto, para se prepararem. Todos vão repetir a melodia que a cantora vai cantar.*

*O jogo começa quando ouvires a orquestra sem a cantora.*

*O professor vai dizer quem é o primeiro a realizar a tarefa; depois, será a vez do colega à sua direita, e assim sucessivamente. Podes cantar sentado ou de pé. Mas lembra-te que, se estiveres de pé, a tua voz soará melhor.*

Indicar um aluno para iniciar a apresentação.

Atenção, as melodias são todas diferentes.

**Em casos excepcionais** de alunos que não se mostrem disponíveis para fazer a apresentação na sua vez, o professor aplicador deve passar imediatamente ao seguinte, sem insistir.

Depois de todos terem tido oportunidade de fazer a sua apresentação, e apenas no caso de haver algum aluno que não tenha ainda realizado a sua apresentação, o professor aplicador pergunta:

«*Dos alunos que não fizeram a apresentação, alguém quer realizar a tarefa agora?*»

No caso de haver alunos a querer realizar a tarefa, permitir que o façam.

Quando não houver mais alunos que queiram realizar a tarefa, o professor aplicador avança para a faixa seguinte.

## Tarefa 4 (30 minutos)

Colocar os alunos, por grupos de 3 ou 4, conforme os grupos definidos anteriormente.



faixa 5

Depois da instrução:

*O presidente do planeta Hara-Clin vai voltar a falar, pois tem algo muito importante para dizer. Escuta com atenção:*

«*Muito obrigado pela vossa atuação. Tenho outra coisa para vos pedir. Sei que, no vosso planeta, as crianças brincam de formas diferentes das nossas. Disseram-me que, por vezes, nem precisam de usar brinquedos para se divertirem e que, por exemplo, numa brincadeira, uma caixa pode nem ser uma caixa.*»

*Com o teu grupo, mostra-nos uma situação em que uma caixa pode, afinal, não ser uma caixa.*



Distribuir uma caixa grande a cada grupo.



Depois da instrução:

*Vais ouvir o início de uma história que depois terás de completar, improvisando com os teus colegas de grupo e usando a caixa como um dos elementos principais dessa história. Lembra-te que a vossa apresentação deve dar continuação à história que vais ouvir e deve ter um final. Decide qual é a tua personagem. Durante a apresentação, todos têm de falar e relacionar-se com aquilo em que transformaram a caixa.*

«*Foste com os teus colegas visitar uma fábrica de máquinas do tempo. Durante a visita, o guia propôs ao teu grupo fazer uma viagem a outra época. Antes da partida, o guia fez uma advertência: “Para vossa segurança, devem transportar convosco esta caixa mágica. Em caso de perigo, ela pode transformar-se em qualquer coisa que imaginem. Boa viagem e boas aventuras.”*»

*A partir deste momento, têm 5 minutos para prepararem a apresentação da vossa história. Podem começar.*

Orientar a distribuição dos grupos, previamente definidos, no espaço disponível, a fim de prepararem as improvisações.

Depois da instrução:

*Atenção, falta 1 minuto para terminar.*

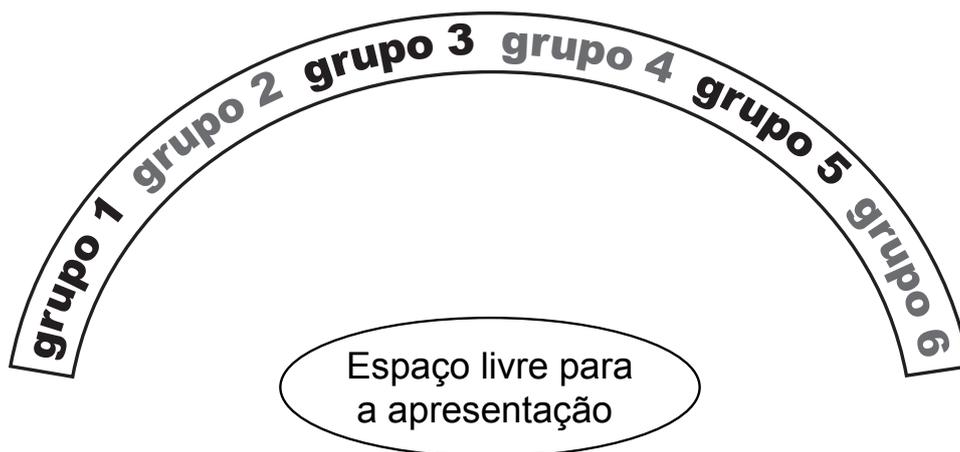
Sublinhar, junto dos alunos, que falta um minuto para terminar o tempo de preparação da tarefa e que, caso não tenham ainda combinado um final, devem fazê-lo.

Depois da instrução:

*Terminou o tempo. O professor vai indicar qual é o primeiro grupo de alunos a fazer a sua apresentação. Está atento às indicações do professor.*

Garantir que os alunos se sentam formando uma meia-lua, pela ordem numérica dos grupos, conforme o esquema abaixo.

Os alunos farão as suas apresentações em grupos de 3 ou de 4 (conforme definido previamente), voltados para os restantes colegas.



Depois de os professores classificadores terem feito os seus registos, sempre que um grupo demore demasiado tempo na sua apresentação sem que se anteveja um final, o professor aplicador deverá pôr fim à apresentação, usando a frase seguinte:

*«Têm de terminar.»*

A parte A da prova só termina quando todos os alunos forem observados em todas as tarefas.

## Parte B

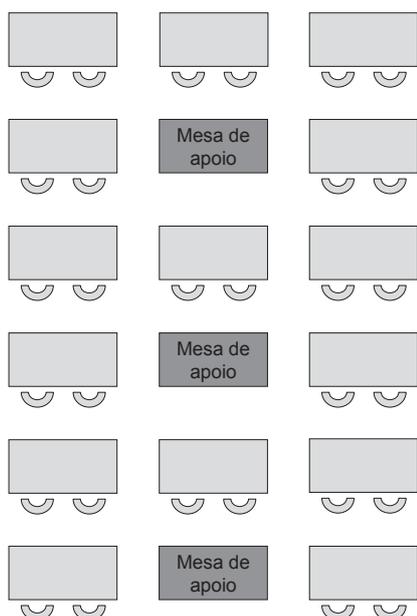
### Antes da Parte B da prova

O professor aplicador deve verificar se o espaço e os materiais estão conforme as indicações seguintes.

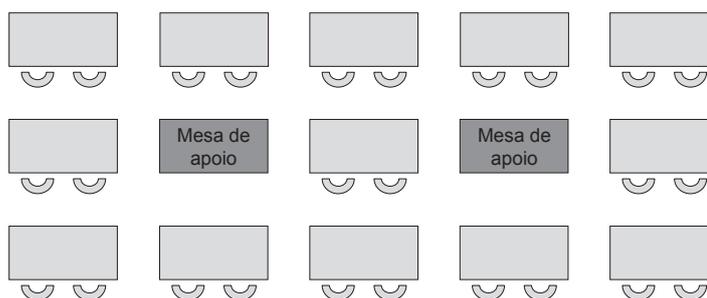
– Espaço:

- mesas e cadeiras em número suficiente para todos os alunos;
- espaço livre para circulação e acesso às mesas de apoio;
- uma mesa de apoio, por cada 10 alunos, para colocar material comum, posicionada à mesma distância de todos os alunos (ver sugestões de esquemas seguintes).

**Esquema A**



**Esquema B**



– Materiais (nas mesas de apoio):

- canetas de feltro;
- diversos tipos de papel (jornal, papel de lustro, revistas, papel celofane, papel crepe...);
- folhas de papel de 120 g (tipo cavalinho), de formato A4;
- lãs;
- tecidos;
- algodão;
- palhinhas;
- embalagens de dimensões reduzidas, de diversos materiais e formatos (por exemplo, caixas de perfumes, de pasta de dentes, boiões de creme, garrafas...);
- copos de plástico ou de papel de diferentes tamanhos;
- caixas de ovos;
- outro material de desperdício (talheres de plástico, casquilhos de rolos de papel, tampas, caricas, botões...).

## **Durante a Parte B da prova**

O professor aplicador deve:

- fazer entrar os alunos na sala e indicar-lhes os seus lugares;
- verificar o material nas mesas para a elaboração da prova (lápiz de grafite, apara-lápiz, cola líquida, fita-cola e tesoura);
- distribuir os enunciados, registando, no canto superior direito, o número do aluno;
- ler a Parte B da prova em voz alta e esclarecer possíveis dúvidas;
- garantir que os professores classificadores circulam pela sala e questionam os alunos sobre o modo como funciona o robô que estão a construir.

## **Tarefa 5 (45 minutos)**

Decorridos 30 minutos sobre o início da tarefa, informar os alunos de que dispõem de 15 minutos para a terminar. O professor aplicador deverá circular pela sala e garantir que os alunos ouviram a indicação.

Decorridos 40 minutos sobre o início da tarefa, informar os alunos de que dispõem de 5 minutos para a terminar.

No final da tarefa, o professor aplicador deverá pedir aos alunos que deixem o objeto construído na mesa, em cima do enunciado previamente identificado com o número do aluno.

Após 45 minutos, o professor aplicador diz:

*«Têm de terminar.»*

A parte B da prova só termina depois de todos os alunos explicarem o funcionamento do seu robô.

**Nota:** Sugere-se que, após a classificação de todos os trabalhos, seja realizada uma exposição de robôs na escola. Posteriormente, sugere-se que os alunos possam levar os seus robôs para casa.

## **FIM DA APLICAÇÃO DA PROVA**

## **Prova de Aferição de Expressões Artísticas**

### **Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2018**

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

Duração da Prova: 135 minutos.

6 Páginas

---

Parte A: 90 minutos | Intervalo: 30 minutos | Parte B: 45 minutos

---

Parte A

Versão 1

Nos termos da lei em vigor, as provas de avaliação externa são obras protegidas pelo Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos. A sua divulgação não suprime os direitos previstos na lei. Assim, é proibida a utilização destas provas, além do determinado na lei ou do permitido pelo IAVE, I.P., sendo expressamente vedada a sua exploração comercial.

## GUIÃO – PARTE A

[os alunos formam uma roda, conforme é indicado no Guião do Aplicador]

[instruções dadas por um narrador em faixa áudio]

*Olá. Vai começar a primeira parte da prova de Expressões Artísticas. Ao longo desta sessão, deves prestar atenção e seguir as instruções que te são dadas, sempre que ouvires este som:*

[som de indicação de instrução]

[começa a música para aquecimento]

*Estás na tua escola e, de modo inesperado, ouves um som vindo de longe que não consegues identificar. De início, é muito grave e fraco, mas, à medida que vai aumentando, começa a parecer o som do vento. Então, sentes o vento e percebes que não é um vento qualquer. É um vento muito forte, mas que não faz estragos: rodopia rapidamente em redor da escola, aproximando-se cada vez mais.*

*Subitamente, surge um clarão verde e sentes-te puxado para cima a uma velocidade incrível. O vento está a levar a escola pelo ar, com todos lá dentro. Aonde irão parar?*

*Apesar do susto, percebes que tudo está tranquilo e no seu lugar. É como se a escola se tivesse transformado numa nave espacial. Aos poucos, a velocidade diminui, e a escola parece ficar suspensa no espaço. Que irá acontecer?*

*Como se fosse uma nave espacial e tivesse motores, a escola arranca de repente, desequilibrando-te com o impulso. Depressa! Junta-te aos teus colegas, no centro da sala, e vira-te para o professor. Ao longe, vês um conjunto de asteroides que se aproximam a grande velocidade. Temos de nos desviar dos asteroides.*

*Presta atenção, e tudo vai correr bem. Quando eu der a ordem, sem tirares os pés do chão, desvia o tronco para a esquerda. 3, 2, 1, esquerda!*

*e agora para a direita! 3, 2, 1, direita!*

*3, 2, 1, agacha-te!*

*3, 2, 1, levanta-te!*

*3, 2, 1, salta!*

*3, 2, 1, esquerda! 3, 2, 1, centro! 3, 2, 1, esquerda! 3, 2, 1, direita!*

*3, 2, 1, inclina o corpo para a frente! 3, 2, 1, para trás!*

*Já ultrapassámos os asteroides! Podes andar livremente pela sala. Navegamos agora a grande velocidade, mas de forma estável. Vês que se aproxima uma grande bola roxa. Parece um planeta. Quanto mais perto estás dele, mais sentes que os teus pés são puxados para o chão, ao mesmo tempo que os teus braços são puxados para cima. O teu corpo está cada vez mais esticado.*

*Sentes que a velocidade diminui e que a escola poussa suavemente na superfície do planeta Hara-Clin. Aproveita para baixar os braços, sacudindo-os lentamente.*

*Ao princípio, toda a gente tem medo. O que acontecerá se sairmos para o exterior? Será que se pode respirar lá fora? Haverá seres perigosos? Mas a fome aperta e não há outra solução: tens mesmo de ir explorar o planeta.*

*Afinal, o ar é respirável e o chão até nem é muito acidentado. Enquanto caminhas, olhas em redor, à procura de alguma coisa que pareça comestível. Vês uma luz verde a percorrer o horizonte na tua direção. De repente, o local onde estás ilumina-se, e comesças a ouvir um som que parece produzido por uma máquina.*

[som da máquina que produz a luz, em crescendo]

*É melhor deitares-te no chão. É possível que andem à tua procura.*

**[som termina]**

*Já podes levantar-te e continuar.*

*Entras num campo onde há muitas estátuas que parecem representar animais que não conheces. As primeiras fazem lembrar um cavalo com seis pernas. Depressa, vem aí novamente a luz. Junta-te a dois colegas e coloquem-se de modo a parecerem a estátua do cavalo com seis pernas.*

**[som inicia-se e termina]**

*Já podes continuar a caminhar sozinho. Mais à frente, as estátuas parecem polvos, com os seus oito tentáculos, mas com uma grande cabeça de elefante.*

**[som inicia-se]**

*Depressa, junta-te a outros dois colegas. Agora têm de imitar a estátua do polvo!*

**[som termina]**

*Já passou, podes continuar o teu caminho sozinho.*

*A terceira criatura é ainda mais invulgar. Faz lembrar um canguru, mas, em vez de uma, tem duas cabeças, e em vez de duas, tem três pernas. Mas não está sozinho, tem o filhote na bolsa.*

**[som inicia-se]**

*Bem, parece que vais ter de te fazer passar também por um destes estranhos animais! Junta-te a outros dois colegas e formem a estátua do canguru.*

**[som termina]**

*Desta vez, a luz surgiu de repente e surpreendeu-vos. Foram apanhados. Uma voz forte ouve-se por trás da luz:*

*«Bem-vindos ao planeta Hara-Clin! Não tenham medo, sabemos que vêm do planeta Terra e que fizeram uma longa viagem. Preparámos um belo lanche para vocês.»*

*Cheira cuidadosamente o alimento que tens na mão. Faz duas inspirações profundas para sentires o seu aroma. Cuidado! O alimento está quente. Sopra cinco vezes para o arrefecer.*

*Agora, sim! Prova-o, mastigando calmamente.*

**[tempo para a simulação do lanche]**

*Afinal, os habitantes do planeta são muito simpáticos, e, não sei se era da fome, todos vocês concordaram que tinha sido o melhor lanche das vossas vidas.*

*Para agradecer tanta amabilidade, vão dizer uma lengalenga do planeta Terra.*

*Volta ao teu lugar na roda inicial e escuta as indicações que te vão ser dadas.*

## **Tarefa 1 (30 minutos)**

### **[som de indicação de instrução]**

*Escuta, com atenção, o excerto da lengalenga:*

*Um, dois, três, quatro...  
A galinha mais o pato  
fugiram da capoeira  
foram ter com a cozinheira.*

*Escuta de novo e repete logo a seguir a mim:*

*Um, dois, três, quatro... (pausa)  
Um, dois, três, quatro... (pausa)  
A galinha mais o pato (pausa)  
A galinha mais o pato (pausa)  
Um, dois, três, quatro... a galinha mais o pato (pausa)  
Um, dois, três, quatro... a galinha mais o pato (pausa)  
fugiram da capoeira (pausa)  
fugiram da capoeira (pausa)  
foram ter com a cozinheira. (pausa)  
foram ter com a cozinheira. (pausa)  
fugiram da capoeira foram ter com a cozinheira. (pausa)  
fugiram da capoeira foram ter com a cozinheira. (pausa)  
Um, dois, três, quatro... a galinha mais o pato (pausa)  
fugiram da capoeira foram ter com a cozinheira. (pausa) (4x)*

*Podemos utilizar a percussão corporal para acompanhar uma lengalenga. Por exemplo, ouve esta frase:*

### **[exemplo de frase rítmica]**

*Posso utilizá-la para acompanhar a lengalenga anterior. Ora escuta.*

### **[exemplo de frase rítmica a acompanhar a lengalenga]**

*Agora, vais criar uma frase rítmica, com pelo menos dois sons, utilizando a percussão corporal, para repetires quatro vezes, uma para cada verso, enquanto estiveres a dizer a lengalenga.*

*Tens cinco minutos para preparar a tua apresentação.*

### **[4 minutos – som de indicação de instrução]**

*Atenção, falta 1 minuto para terminar.*

### **[1 minuto – som de indicação de instrução]**

*Terminou o tempo. O professor vai indicar quem é o primeiro a fazer a sua apresentação; depois, será a vez do colega à sua direita, e assim sucessivamente. Quando chegar a tua vez, vais começar por apresentar a tua frase rítmica sem a lengalenga, executando-a duas vezes seguidas. Depois disso, vais executá-la enquanto dizes a lengalenga.*

## **Tarefa 2 (15 minutos)**

### **[som de indicação de instrução]**

*Agora, calmamente, deves sentar-te junto aos teus colegas, por ordem numérica, formando uma meia-lua.*

*O presidente do planeta Hara-Clin vai voltar a falar, pois tem algo muito importante para dizer. Escuta com atenção:*

*«Caro visitante. Sabemos que, no teu planeta, as pessoas gostam muito de fazer surpresas umas às outras. Nós também preparámos uma surpresa para ti. Dentro da caixa está a surpresa. Fecha os olhos, vou dar-te uns segundos para imaginares o que lá está. Será que vais gostar ou será que vais fugir?»*

### **[tempo]**

*Usa a caixa e imagina o que está lá dentro. Levanta-te e reage, usando o teu corpo todo e não apenas a expressão facial (cara). Usa a tua voz para produzir palavras e outros sons. Atenção, só no final da apresentação é que podes dizer o que imaginaste que estava dentro da caixa.*

*O professor vai indicar quem é o primeiro aluno a fazer a sua apresentação; depois, será a vez do colega à sua direita, e assim sucessivamente.*

## **Tarefa 3 (15 minutos)**

### **[som de indicação de instrução]**

*Escuta com atenção o que o presidente diz agora:*

*«Espero que tenhas gostado da surpresa. Para que a tua visita continue a ser muito animada, pedi à orquestra do planeta Hara-Clin que me ajudasse a preparar um jogo para ti. Toma muita atenção aos exemplos, porque depois serás tu a realizar a tarefa. Vamos ouvir os músicos tocar este acompanhamento.»*

### **[acompanhamento]**

*Uma cantora vai cantar uma pequena melodia.*

### **[acompanhamento com melodia]**

*Uma criança vai ouvi-la e, depois, imitar a melodia da cantora.*

### **[cantora canta a melodia e a criança repete]**

*Vamos experimentar uma vez, todos em conjunto, para se prepararem. Todos vão repetir a melodia que a cantora vai cantar.*

### **[cantora canta a melodia]**

*O jogo começa quando ouvires a orquestra sem a cantora.*

*O professor vai dizer quem é o primeiro a realizar a tarefa; depois, será a vez do colega à sua direita, e assim sucessivamente. Podes cantar sentado ou de pé. Mas lembra-te que, se estiveres de pé, a tua voz soará melhor.*

#### **Tarefa 4 (30 minutos)**

**[os alunos devem ser distribuídos em grupos de três ou de quatro, conforme é indicado no Guião do Aplicador]**

**[som de indicação de instrução]**

*O presidente do planeta Hara-Clin vai voltar a falar, pois tem algo muito importante para dizer. Escuta com atenção:*

*«Muito obrigado pela vossa atuação. Tenho outra coisa para vos pedir. Sei que, no vosso planeta, as crianças brincam de formas diferentes das nossas. Disseram-me que, por vezes, nem precisam de usar brinquedos para se divertirem e que, por exemplo, numa brincadeira, uma caixa pode nem ser uma caixa.»*

*Com o teu grupo, mostra-nos uma situação em que uma caixa pode, afinal, não ser uma caixa.*

*Vais ouvir o início de uma história que depois terás de completar, improvisando com os teus colegas de grupo e usando a caixa como um dos elementos principais dessa história. Lembra-te que a vossa apresentação deve dar continuação à história que vais ouvir e deve ter um final. Decide qual é a tua personagem. Durante a apresentação, todos têm de falar e relacionar-se com aquilo em que transformaram a caixa.*

*«Foste com os teus colegas visitar uma fábrica de máquinas do tempo. Durante a visita, o guia propôs ao teu grupo fazer uma viagem a outra época. Antes da partida, o guia fez uma advertência: “Para vossa segurança, devem transportar convosco esta caixa mágica. Em caso de perigo, ela pode transformar-se em qualquer coisa que imaginem. Boa viagem e boas aventuras.”»*

A partir deste momento, têm 5 minutos para preparar a apresentação da vossa história. Podem começar.

**[4 minutos – som de indicação de instrução]**

*Atenção, falta 1 minuto para terminar.*

**[1 minuto – som de indicação de instrução]**

*Terminou o tempo. O professor vai indicar qual é o primeiro grupo de alunos a fazer a sua apresentação.*

*Está atento às indicações do professor.*

## **Prova de Aferição de Expressões Artísticas**

### **Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2018**

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

Duração da Prova: 135 minutos.

3 Páginas

---

Parte A: 90 minutos | Intervalo: 30 minutos | Parte B: 45 minutos

---

Parte B

Versão 1

---

Vais agora dar início à Parte B da prova.

Verifica se tens todo o material necessário sobre a tua mesa:

- lápis de grafite;
- apara-lápis;
- cola líquida;
- fita-cola de papel;
- tesoura.

Lembra-te que existem, nas mesas de apoio, mais materiais que podes usar, tais como: canetas de feltro, diversos tipos de papel (jornal, papel de lustro, revistas, papel celofane, papel crepe...), folhas de papel de 120 g (tipo cavalinho), de formato A4, lãs, tecidos, algodão, palhinhas, embalagens de dimensões reduzidas, de diversos materiais e formatos (por exemplo, caixas de perfumes, de pasta de dentes, boiões de creme, garrafas...), copos de plástico ou de papel de diferentes tamanhos, caixas de ovos, outro material de desperdício (talheres de plástico, casquilhos de rolos de papel, tampas, caricas, botões...).

---

Nos termos da lei em vigor, as provas de avaliação externa são obras protegidas pelo Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos. A sua divulgação não suprime os direitos previstos na lei. Assim, é proibida a utilização destas provas, além do determinado na lei ou do permitido pelo IAVE, I.P., sendo expressamente vedada a sua exploração comercial.

## Tarefa 5

Observa as figuras que se seguem.



Figura 1 – Jean Tinguely, *99 seconds*, 1979, in <https://www.youtube.com/watch?v=Noe5-awlbw> (consultado em dezembro de 2017)



Figura 2 – Pixar, *Wall-E*, 2008, in [https://vignette.wikia.nocookie.net/pixar/images/c/ce/Wall-E\\_Cubecolors.jpg/revision/latest?cb=20090615011459](https://vignette.wikia.nocookie.net/pixar/images/c/ce/Wall-E_Cubecolors.jpg/revision/latest?cb=20090615011459) (consultado em dezembro de 2017)

Os habitantes do planeta Hara-Clin precisam da tua criatividade para criar robôs que executem algumas tarefas.

- Escolhe apenas **uma** das seguintes tarefas:
  1. recolher nuvens;
  2. fazer cócegas nos pés dos gigantes;
  3. adormecer golfinhos bebés.
- Inspira-te nas figuras e pensa como deverá ser o teu robô, de modo que ele consiga cumprir essa tarefa;
- Constrói o teu robô com, pelo menos, três materiais dos que encontras na tua sala;
- Pinta uma parte dos materiais com canetas de feltro antes de os colares no teu robô;
- Utiliza cola ou fita-cola para ligares as diferentes partes do robô e/ou os materiais;
- Certifica-te de que o teu robô não se desmancha quando lhe mexem;
- Explica como funciona o teu robô, quando um professor te perguntar.

Tens 45 minutos para realizar esta tarefa.

No final, verifica se cumpriste tudo o que te era pedido na construção do teu robô e coloca-o em cima desta folha.

**FIM DA PROVA**

## **Prova de Aferição de Expressões Artísticas**

### **Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2018**

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.
2. Os códigos atribuídos não correspondem a pontuações.
3. Nas tarefas cujos critérios não estão organizados por parâmetros, os classificadores registam, na ficha de registo da observação, apenas um dos códigos previstos. Em algumas tarefas, os critérios de classificação estão organizados por parâmetros. Nas tarefas cujos critérios de observação 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, os classificadores registam, na ficha de registo da observação, o código atribuído a cada um dos parâmetros.
4. Dependendo dos níveis de desempenho previstos para cada tarefa/parâmetro um descritor de desempenho máximo pode corresponder ao **código 10** ou ao **código 20**. 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. 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 correspondem a desempenhos equivalentes e 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 no parâmetro «Planeamento e Execução», nos casos em que não for possível proceder à observação.

**Tarefa 1**

PARÂMETROS	DESCRITOR DE DESEMPENHO		CÓDIGO
<b>A</b> Execução	A1	Executa a frase rítmica* em simultâneo com a lengalenga.	20
		Executa apenas a pulsação em simultâneo com a lengalenga.	10
		Executa apenas a frase rítmica*.	01
		Executa apenas a lengalenga.	02
		Não executa nem a frase rítmica* nem a totalidade da lengalenga.	00
	A2	Mantém a pulsação.	10
		Não mantém a pulsação.	00
	A3	Utiliza mais de dois sons corporais diferentes.	20
		Utiliza dois sons corporais diferentes.	10
		Utiliza apenas um som corporal.	01
		Não utiliza sons corporais.	00
	<b>B</b> Voz	Utiliza a voz de modo audível e perceptível.	20
Utiliza a voz de modo audível, mas não perceptível.		11	
Utiliza a voz de modo pouco audível.		12	
Não utiliza a voz.		00	
	Não realiza a tarefa.	99	

\* Considera-se que o aluno executou uma frase quando a repete.

**Tarefa 2**

PARÂMETROS	DESCRITOR DE DESEMPENHO		CÓDIGO
<b>A</b> Corpo	Recorre à expressão corporal e facial para reagir ao solicitado.	20	
	Recorre apenas à expressão facial para reagir ao solicitado.	11	
	Recorre apenas à expressão corporal para reagir ao solicitado.	12	
	Não recorre à expressão corporal nem facial.	00	
<b>B</b> Voz	Utiliza a voz de modo audível e perceptível.	20	
	Utiliza a voz de modo audível, mas não perceptível.	11	
	Utiliza a voz de modo pouco audível.	12	
	Não utiliza a voz.	00	
	Não realiza a tarefa.	99	

**Tarefa 3**

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Canta uma linha melódica reproduzindo o modelo.	20
Canta uma linha melódica com algumas diferenças melódicas.	10
Canta uma linha melódica completamente diferente da do modelo.	00
Não realiza a tarefa.	99

**Tarefa 4**

PARÂMETROS	DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
<b>A</b> História	Dá continuidade à história.	10
	Não dá continuidade à história.	00
<b>B</b> Objeto	Executa movimentos que permitem identificar o novo significado que atribuiu ao objeto.	20
	Executa movimentos que permitem identificar apenas o significado real do objeto.	10
	Executa movimentos que não permitem identificar o significado que pretendia atribuir ao objeto.	00
<b>C</b> Voz	Utiliza a voz de modo audível e perceptível.	20
	Utiliza a voz de modo audível, mas não perceptível.	10
	Utiliza a voz de modo pouco audível.	01
	Não utiliza a voz.	00
<b>D</b> 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
<b>A</b> Planeamento e execução	Ensaia a construção, através de experiências com diferentes elementos.		<b>10</b>
	Não ensaia a construção, nem faz experiências com diferentes elementos.		<b>00</b>
	Não observado.		<b>77</b>
<b>B</b> Criatividade	Explica uma sequência de ações coerentes com a função atribuída e que se relaciona com a configuração das partes do robô.		<b>10</b>
	Não consegue explicar uma sequência de ações coerentes com a função atribuída e que se relaciona com a configuração das partes do robô.		<b>00</b>
<b>C</b> Domínio técnico	C1	Faz uso de três materiais diferentes para construir a estrutura.	<b>20</b>
		Faz uso de dois materiais diferentes para construir a estrutura.	<b>10</b>
		Faz uso apenas de um material para construir a estrutura.	<b>00</b>
	C2	Constrói uma estrutura robusta*.	<b>20</b>
		Constrói uma estrutura pouco robusta*.	<b>10</b>
		Constrói uma estrutura que não é robusta*.	<b>00</b>
	C3	A construção evidencia domínio das técnicas utilizadas (colagem e pintura).	<b>20</b>
		A construção evidencia apenas domínio da técnica de pintura.	<b>11</b>
		A construção evidencia apenas domínio da técnica de colagem.	<b>12</b>
		A construção não evidencia domínio das técnicas utilizadas (colagem e pintura).	<b>00</b>
Não realiza a tarefa.		<b>99</b>	

\* Entende-se por estrutura robusta a que pode ser manipulada livremente sem risco de se desmanchar.