

Prova de Aferição de Expressões Artísticas

Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2019

Decreto-Lei n.º 17/2016, de 4 de abril | Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

Guião do Aplicador

11 Páginas

Versão 1

GUIÃO DO APLICADOR

Instruções gerais de realização da prova

Antes da prova, o professor aplicador deve ler o Guião do Aplicador de cada uma das 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

Cabe ao professor aplicador:

- garantir que o espaço (em termos de área livre, higiene e segurança) está conforme as indicações constantes na informação-prova;
- definir o posicionamento dos professores classificadores, de modo a ficarem distribuídos no espaço, embora estes se possam movimentar a fim de observarem melhor os alunos em avaliação;
- 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;
- definir previamente os grupos de trabalho, seguindo a ordem da turma:
 - grupos de 4 a 6 alunos, para a Tarefa 2;
 - grupos de 3 ou 4 alunos, para a Tarefa 4.

Materiais:

- aparelho de reprodução áudio;
- 1 pedaço de tecido, aproximadamente do tamanho de uma toalha de praia, por cada grupo de 3 ou 4 alunos;
- 1 corda, de aproximadamente 150 cm x 1 cm, por cada grupo de 3 ou 4 alunos;
- um idiofone de madeira, de altura indefinida, que emita sons curtos e únicos, um por aluno. Exemplos: blocos sonoros, clavas, caixa chinesa.

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.

O professor aplicador pede aos alunos que se dispersem pela sala, de modo a ocuparem todo o espaço disponível.



faixa 1

Olá. Vais começar a parte A da prova de Expressões Artísticas. Ao longo desta parte da prova, presta atenção às instruções que te são dadas, sempre que ouvires este som:

[som de indicação de instrução]

[começa a música para aquecimento]

Acabaste de chegar à praia. Ao longe, ouves as gaivotas e os sons dos pescadores que estão nos barcos, no mar. À tua volta há muitos chapéus de sol, pessoas e brinquedos espalhados. Procura um espaço livre onde possas movimentar-te à vontade. Pousa a tua mochila, abre o fecho e retira a toalha e o protetor solar. Espalha o creme protetor na cara e no resto do corpo. Observa bem o mar, não te apetece dar um mergulho? Talvez seja melhor fazeres um aquecimento. Tem cuidado para não perturbares os teus vizinhos na praia. Estica bem os braços, agora podes rodá-los para um lado, para o outro, um para cada lado. Sacode bem um braço, depois o outro e, finalmente, as pernas. Com as mãos, sacode bem a areia que se agarrou depois de teres colocado o protetor solar, levanta um pé do chão e sacode bem a perna. Agora a outra perna. Saltita. Ouves um som vindo de cima; olhas para o céu e vês uma avioneta que dá voltas e reviravoltas no ar. Estás a ficar com muito calor; enche as tuas braçadeiras para poderes tomar banho no mar em segurança. Sopra cinco vezes para encheres cada uma das braçadeiras. Coloca-as e prepara-te para mergulhar nesta aventura. Está tanta gente na praia que tens de caminhar muito devagarinho, como se andasses em câmara lenta. Mal tocas com o pé na água, percebes que está muito, muito, muito fria! Desistes do mergulho, tiras as braçadeiras e regressas à toalha, mas não a encontras.

Sentes o vento na cara e percebes que talvez a toalha tenha voado.

Olhas em redor, à procura, e vês algo a esvoaçar lá ao fundo. O vento soprou com tanta, tanta força que algumas toalhas voaram para longe e já ninguém as consegue apanhar. Olhas em volta e percebes que ficaram algumas toalhas no chão. É preciso partilhá-las entre todos. Forma um grupo com mais 2 ou 3 amigos para que cada grupo fique com uma toalha.



Nota: o professor aplicador certifica-se de que os grupos são formados por 3 ou 4 alunos e distribui uma toalha a cada grupo.



faixa 2

O vento sopra cada vez com mais força. Protege-te com a ajuda da toalha, em conjunto com o teu grupo de amigos. Empurradas pelo vento, aparecem umas nuvens muito negras, e começam a cair pingos de chuva. O teu grupo junta-se a outro grupo e usam as duas toalhas para se protegerem da chuva.

Aproxima-se uma trovoada. Já se ouvem os trovões ao longe e a chuva cai ainda com mais força. Juntem-se todos e, usando as toalhas, construam um guarda-chuva gigante.

A chuva acalmou e a trovoada parou. Em conjunto com os teus amigos, ajuda a fechar o guarda-chuva. Aproveita os raios de sol que reaparecem. Quando olhas para o mar ficas espantado ao ver uma estranha e enorme embarcação que chegou bem perto da praia e lançou uma espécie de ponte até à areia. Vinda de dentro dessa estranha embarcação, ouve-se uma voz calma:

«Eu sou a capitã do submarino Manhãs Claras. Convido-vos a embarcar numa surpreendente e inesquecível aventura. Subam a bordo. Temos desafios para todos.»

Vendo que todos os teus amigos se dirigem para o submarino, decides ir também. Passas a ponte e chegas à zona central do submarino. Dás uma volta e observas muito atentamente tudo ao teu redor. Encontras-te numa sala toda envidraçada, onde podes ver imagens do exterior, captadas através do periscópio. Ouves, agora, a capitã do Manhãs Claras:

«Precisamos da vossa ajuda para resolver um problema no sector X do oceano, onde os peixes estão a desaparecer de forma misteriosa. Sentem-se confortavelmente e apertem os cintos de segurança. Vamos navegar a alta velocidade.»

A velocidade é alucinante, pelo que nem percebes bem por onde passas.

De repente, o submarino para e, estranhamente, não vês nenhum peixe no fundo do mar. Voltas a ouvir a capitã:

«Entrámos no sector X! A vossa presença aqui será fundamental para desvendarmos o enigma do desaparecimento dos peixes! É para aqui que eles se dirigem e, puf, desaparecem sem deixar rasto. Suspeitamos que existe, no fundo de uma gruta, alguma criatura maléfica responsável por estes acontecimentos. Depositamos muita esperança na vossa ajuda. Vamos explorar o espaço exterior.

Debaixo do teu banco tens todo o equipamento necessário: veste o fato de mergulho, calça as barbatanas, põe a máscara e as botijas de oxigénio. O teu grupo não se pode esquecer de levar a toalha e uma corda para não se perderem uns dos outros.»

Quando saís do submarino pela escotilha, avistas um polvo muito cansado diante de uma gruta. Está a tocar clavas enquanto um monstro, que barra a entrada da gruta, dança. O polvo desabafa:

«Ainda bem que chegaram! Preciso da vossa ajuda! Tenho estado a tocar sem parar e não aguento mais! Descobri que, se estiver a tocar, o monstro, o Gonguru, dança e não me tenta devorar. O Gonguru não pode parar de dançar... Preciso que toquem por mim!»

Volta ao teu lugar na roda inicial. Escuta as indicações do professor.



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

O professor aplicador coloca um instrumento musical à frente de cada aluno e refere que os alunos só o podem usar após a instrução áudio.

Tarefa 1 (30 minutos)



faixa 3

Depois da instrução:

O polvo vai tocar uma pequena frase rítmica e, a seguir, alguém vai imitá-lo, batendo com a mão nas pernas. Escuta o exemplo.

Agora é a vossa vez de experimentar. Prestem atenção ao acompanhamento e à frase que vão escutar para a repetirem da mesma forma, batendo com a mão nas pernas.

Vão agora tocar com os instrumentos que vos foram distribuídos. O polvo vai tocar 5 frases diferentes. Escuta cada uma delas com atenção e, logo a seguir, repete-a.

Agora vais tocar sozinho. Vais ouvir uma frase rítmica e depois repeti-la; em seguida, vais ouvi-la mais uma vez e voltas a repeti-la.

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 tocar sentado ou de pé. Vamos começar!



O professor aplicador indica qual o aluno que deve iniciar a apresentação.

Nota: as frases rítmicas são 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 a tenha ainda realizado, 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 2 (15 minutos)



faixa 4

Depois da instrução:

«Olhem! Está a resultar! O Gonguru está a afastar-se da entrada da gruta. Parece que está a encolher! Vamos dançar à volta dele para conseguirmos entrar.»

Escuta a música.

Presta atenção para perceberes quantas partes diferentes tem e como variam a pulsação e as características da música.

Dirige-te a um ponto da sala à tua escolha, de modo a que haja espaço livre à tua volta para te movimentares.

Vais agora dançar ao mesmo tempo que os teus colegas. A música vai tocar várias vezes para que possas experimentar vários movimentos. De modo a criares a tua própria dança, utiliza diversas partes do teu corpo e distingue as diferentes partes da música.

É importante que esses movimentos tenham a mesma duração de cada uma das partes da música e estejam de acordo com as suas características. Além disso, os teus movimentos devem sempre respeitar a pulsação. Podes começar.



O professor aplicador deve garantir que os alunos se distribuem no espaço.

A música será repetida 6 vezes (3 minutos).



faixa 5

Depois da instrução:

Vais agora dançar novamente ao som da música, ao mesmo tempo que os teus colegas de grupo. Lembra-te dos movimentos que criaste e respeita a duração e as diferentes partes da música.

O professor vai indicar a ordem pela qual os grupos de alunos apresentarão a sua dança.



O professor aplicador deve garantir que os alunos se sentam em meia-lua, por ordem numérica.

Os alunos farão as suas apresentações em grupos de 4 a 6 (conforme definido previamente), voltados para os restantes colegas.

O professor aplicador deve indicar um grupo para iniciar a apresentação.

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 a tenha ainda realizado, 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.



faixa 6

[audição da música (número de repetições igual ao número de grupos)]



Sempre que um grupo termina, o aplicador faz pausa na gravação.



faixa 6

Quando um novo grupo faz a sua apresentação, o aplicador recua para o início da faixa 6.



faixa 7

«Viva, viva! O Gonguru encolheu e está a sorrir para nós. Será que é nosso amigo?»

O Gonguru, já muito pequeno e amigável, aproxima-se e junta-se ao grupo para seguir viagem.

Desconfiado, o polvo pergunta ao Gonguru:

«Foste tu que fizeste desaparecer os peixes?»

O pequeno Gonguru protesta:

«Não fui eeuuuuu! Só sei que, dentro desta gruta, existe uma outra sala muito maior, onde vive uma criatura maléfica enorme e realmente má, o Trogloceros, que quer comer todos os peixes de todos os oceanos do planeta Terra.»

Tu e os teus amigos ficam muito preocupados, mas também agradecidos, pois agora já sabem aonde se devem dirigir para salvar as espécies que ainda restam.

Tarefa 3 (15 minutos)

Depois da instrução:

É necessário criar um plano para travar o Trogloceros, a criatura maléfica. Mas como, se não trouxeram nada além da toalha e da corda?

Agora, calmamente, para traçar um plano, deves sentar-te junto dos teus colegas, por ordem numérica, formando uma meia-lua.



O professor aplicador deve garantir que os alunos se sentam por ordem numérica, formando uma meia-lua, e deve colocar o pedaço de tecido (toalha) à frente da meia-lua formada pelos alunos, de modo que todos o possam ver.



faixa 8

Depois da instrução:

Olha bem para a toalha. Em que se poderá transformar? Encontra outra função para a toalha, ou dá-lhe outro significado, de modo a que a possas utilizar para vencer o Troglóceros. Levanta-te e usa todo o teu corpo, e não apenas a expressão facial (cara), para mostrares a nova função que imaginaste para a tua toalha. Podes também usar a tua voz para dizeres palavras ou produzires outros sons. Atenção, só no final da apresentação é que podes dizer qual a função que imaginaste para a toalha.

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



O professor aplicador deve indicar um aluno para iniciar a apresentação.

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 a tenha ainda realizado, 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)

O professor aplicador deve manter os alunos sentados por ordem numérica, formando uma meia-lua.

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



faixa 9

Depois da instrução:

Agora que já conseguiste algum equipamento para vencer o Troglóceros, deves, em conjunto com o teu grupo de amigos, planear e executar uma improvisação que representa a entrada na gruta onde se encontra essa terrível criatura maléfica e o que acontece quando a enfrentam. Para que a operação tenha sucesso, todos os elementos do grupo devem falar, ouvindo-se claramente o que dizem, e representar ações, vendo-se bem o que fazem.

Lembra-te que a vossa apresentação deve responder ao desafio lançado e deve ter um final bem definido.



O professor aplicador deve distribuir uma corda por cada grupo.



faixa 10

Depois da instrução:

Toma atenção a estes aspetos:

- *Para se alcançar o Troglóceros, é necessário passar por uma entrada guardada por dois tubarões.*
- *A seguir, encontras uma passagem muito estreita e baixa por onde deverás passar para chegar ao Troglóceros.*
- *Usa a corda para auxiliar o grupo.*

O que vai acontecer lá dentro? Será que tu e o teu grupo conseguem vencer o desafio e evitar a extinção dos peixes dos oceanos?

A partir deste momento, têm 5 minutos para preparar 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 a ordem pela qual os grupos de alunos irão fazer a sua improvisação.

O professor aplicador deve garantir que os alunos se sentam, formando uma meia-lua, pela ordem numérica dos grupos.

Os alunos farão as suas apresentações em grupos de 3 ou 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

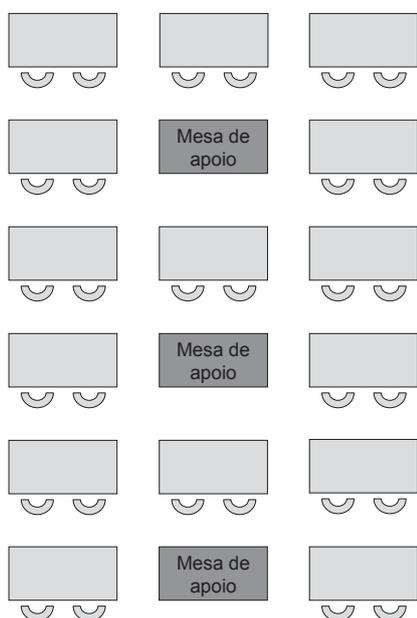
Antes da Parte B da prova

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

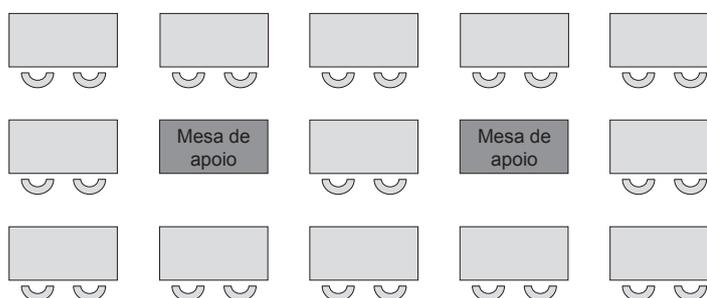
– Espaço:

- 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):

- lápis de cera;
- lápis de cor;
- canetas de feltro;
- diversos tipos de papel (jornal, revistas, papel celofane, papel crepe, papel de lustro, cartolinas...);
- folhas de papel de 120 g (tipo cavalinho), de formato A4;
- lãs;
- tecidos;
- algodão;
- tampas de plástico;
- rolhas de cortiça;
- embalagens de dimensões reduzidas, de diversos materiais e formatos (por exemplo, caixas de perfumes, de pasta de dentes, boiões de creme, garrafas...);
- copos de papel, de diferentes tamanhos;
- caixas de ovos;
- outro material de desperdício (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 para a elaboração da prova na mesa de cada aluno:
 - Material requerido ao aluno:
 - lápis de grafite;
 - apara-lápis;
 - borracha;
 - tesoura;
 - Material fornecido pela escola:
 - cola líquida;
 - fita-cola de papel;
 - uma caixa de cartão;
 - lápis de cera;
 - lápis de cor;
 - canetas de feltro;
- 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 o Julião lutou com o Troglóceros.

Tarefa 5 (45 minutos)

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

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

O professor aplicador deve 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 que torna o Julião especial.

FIM DA APLICAÇÃO DA PROVA

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

Prova de Aferição de Expressões Artísticas

Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2019

Decreto-Lei n.º 17/2016, de 4 de abril | Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

Duração da Prova: 135 minutos.

5 Páginas

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

Parte A

Versão 1

PARTE A

[Os alunos estão dispersos pela sala, conforme é descrito no Guião do Aplicador]

[instruções dadas por um narrador em faixa áudio]

Olá. Vais começar a parte A da prova de Expressões Artísticas. Ao longo desta parte da prova, presta atenção às instruções que te são dadas, sempre que ouvires este som:

[som de indicação de instrução]

[começa a música para aquecimento]

Acabaste de chegar à praia. Ao longe, ouves as gaivotas e os sons dos pescadores que estão nos barcos, no mar. À tua volta há muitos chapéus de sol, pessoas e brinquedos espalhados. Procura um espaço livre onde possas movimentar-te à vontade. Pousa a tua mochila, abre o fecho e retira a toalha e o protetor solar. Espalha o creme protetor na cara e no resto do corpo. Observa bem o mar, não te apetece dar um mergulho? Talvez seja melhor fazeres um aquecimento. Tem cuidado para não perturbares os teus vizinhos na praia. Estica bem os braços, agora podes rodá-los para um lado, para o outro, um para cada lado. Sacode bem um braço, depois o outro e, finalmente, as pernas. Com as mãos, sacode bem a areia que se agarrou depois de teres colocado o protetor solar, levanta um pé do chão e sacode bem a perna. Agora a outra perna. Saltita. Ouves um som vindo de cima; olhas para o céu e vês uma avioneta que dá voltas e reviravoltas no ar. Estás a ficar com muito calor; enche as tuas braçadeiras para poderes tomar banho no mar em segurança. Sopra cinco vezes para encheres cada uma das braçadeiras. Coloca-as e prepara-te para mergulhar nesta aventura. Está tanta gente na praia que tens de caminhar muito devagarinho, como se andasses em câmara lenta. Mal tocas com o pé na água, percebes que está muito, muito, muito fria! Desistes do mergulho, tiras as braçadeiras e regressas à toalha, mas não a encontras.

Sentes o vento na cara e percebes que talvez a toalha tenha voado.

Olhas em redor, à procura, e vês algo a esvoaçar lá ao fundo. O vento soprou com tanta, tanta força que algumas toalhas voaram para longe e já ninguém as consegue apanhar. Olhas em volta e percebes que ficaram algumas toalhas no chão. É preciso partilhá-las entre todos. Forma um grupo com mais 2 ou 3 amigos para que cada grupo fique com uma toalha.

[O professor certifica-se de que os grupos são formados e distribui uma toalha por grupo conforme indicações no Guião do Aplicador]

O vento sopra cada vez com mais força. Protege-te com a ajuda da toalha, em conjunto com o teu grupo de amigos. Empurradas pelo vento, aparecem umas nuvens muito negras, e começam a cair pingos de chuva. O teu grupo junta-se a outro grupo e usam as duas toalhas para se protegerem da chuva.

Aproxima-se uma trovoada. Já se ouvem os trovões ao longe e a chuva cai ainda com mais força. Juntem-se todos e, usando as toalhas, construam um guarda-chuva gigante.

A chuva acalmou e a trovoada parou. Em conjunto com os teus amigos, ajuda a fechar o guarda-chuva. Aproveita os raios de sol que reaparecem. Quando olhas para o mar ficas espantado ao ver uma estranha e enorme embarcação que chegou bem perto da praia e lançou uma espécie de ponte até à areia. Vinda de dentro dessa estranha embarcação, ouve-se uma voz calma:

«Eu sou a capitã do submarino Manhãs Claras. Convido-vos a embarcar numa surpreendente e inesquecível aventura. Subam a bordo. Temos desafios para todos.»

Vendo que todos os teus amigos se dirigem para o submarino, decides ir também. Passas a ponte e chegas à zona central do submarino. Dás uma volta e observas muito atentamente tudo ao teu redor. Encontras-te numa sala toda envidraçada, onde podes ver imagens do exterior, captadas através do periscópio. Ouves, agora, a capitã do Manhãs Claras:

«Precisamos da vossa ajuda para resolver um problema no sector X do oceano, onde os peixes estão a desaparecer de forma misteriosa. Sentem-se confortavelmente e apertem os cintos de segurança. Vamos navegar a alta velocidade.»

A velocidade é alucinante, pelo que nem percebes bem por onde passas.

De repente, o submarino para e, estranhamente, não vês nenhum peixe no fundo do mar. Voltas a ouvir a capitã:

«Entrámos no sector X! A vossa presença aqui será fundamental para desvendarmos o enigma do desaparecimento dos peixes! É para aqui que eles se dirigem e, puf, desaparecem sem deixar rasto. Suspeitamos que existe, no fundo de uma gruta, alguma criatura maléfica responsável por estes acontecimentos. Depositamos muita esperança na vossa ajuda. Vamos explorar o espaço exterior.

Debaixo do teu banco tens todo o equipamento necessário: veste o fato de mergulho, calça as barbatanas, põe a máscara e as botijas de oxigénio. O teu grupo não se pode esquecer de levar a toalha e uma corda para não se perderem uns dos outros.»

Quando saís do submarino pela escotilha, avistas um polvo muito cansado diante de uma gruta. Está a tocar clavas enquanto um monstro, que barra a entrada da gruta, dança. O polvo desabafa:

«Ainda bem que chegaram! Preciso da vossa ajuda! Tenho estado a tocar sem parar e não aguento mais! Descobri que, se estiver a tocar, o monstro, o Gonguru, dança e não me tenta devorar. O Gonguru não pode parar de dançar... Preciso que toquem por mim!»

Volta ao teu lugar na roda inicial. Escuta as indicações do professor.

[O professor organiza a roda conforme indicações no Guião do Aplicador]

Tarefa 1 (30 minutos)

[som de indicação de instrução]

O polvo vai tocar uma pequena frase rítmica e, a seguir, alguém vai imitá-lo, batendo com a mão nas pernas. Escuta o exemplo.

[audição da música]

Agora é a vossa vez de experimentar. Prestem atenção ao acompanhamento e à frase que vão escutar para a repetirem da mesma forma, batendo com a mão nas pernas.

[audição da música]

Vão agora tocar com os instrumentos que vos foram distribuídos. O polvo vai tocar 5 frases diferentes. Escuta cada uma delas com atenção e, logo a seguir, repete-a.

[audição da música]

Agora vais tocar sozinho. Vais ouvir uma frase rítmica e depois repeti-la; em seguida, vais ouvi-la mais uma vez e voltas a repeti-la.

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 tocar sentado ou de pé. Vamos começar!

[audição da música]

Tarefa 2 (15 minutos)

[som de indicação de instrução]

«Olhem! Está a resultar! O Gonguru está a afastar-se da entrada da gruta. Parece que está a encolher! Vamos dançar à volta dele para conseguirmos entrar.»

[som de indicação de instrução]

Escuta a música.

Presta atenção para perceberes quantas partes diferentes tem e como variam a pulsação e as características da música.

[audição da música]

[som de indicação de instrução]

Dirige-te a um ponto da sala à tua escolha, de modo a que haja espaço livre à tua volta para te movimentares.

[som de indicação de instrução]

Vais agora dançar ao mesmo tempo que os teus colegas. A música vai tocar várias vezes para que possas experimentar vários movimentos. De modo a criares a tua própria dança, utiliza diversas partes do teu corpo e distingue as diferentes partes da música.

É importante que esses movimentos tenham a mesma duração de cada uma das partes da música e estejam de acordo com as suas características. Além disso, os teus movimentos devem sempre respeitar a pulsação. Podes começar.

[audição da música (6 vezes)]

[som de indicação de instrução]

Vais agora dançar novamente ao som da música, ao mesmo tempo que os teus colegas de grupo. Lembra-te dos movimentos que criaste e respeita a duração e as diferentes partes da música.

O professor vai indicar a ordem pela qual os grupos de alunos apresentarão a sua dança.

[audição da música (número de repetições igual ao número de grupos)]

«Viva, viva! O Gonguru encolheu e está a sorrir para nós. Será que é nosso amigo?»

O Gonguru, já muito pequeno e amigável, aproxima-se e junta-se ao grupo para seguir viagem.

Desconfiado, o polvo pergunta ao Gonguru:

«Foste tu que fizeste desaparecer os peixes?»

O pequeno Gonguru protesta:

«Não fui euuuuu! Só sei que, dentro desta gruta, existe uma outra sala muito maior, onde vive uma criatura maléfica enorme e realmente má, o Troglóceros, que quer comer todos os peixes de todos os oceanos do planeta Terra.»

Tu e os teus amigos ficam muito preocupados, mas também agradecidos, pois agora já sabem aonde se devem dirigir para salvar as espécies que ainda restam.

Tarefa 3 (15 minutos)

É necessário criar um plano para travar o Trogloceros, a criatura maléfica. Mas como, se não trouxeram nada além da toalha e da corda?

Agora, calmamente, para traçar um plano, deves sentar-te junto dos teus colegas, por ordem numérica, formando uma meia-lua.

[som de indicação de instrução]

Olha bem para a toalha. Em que se poderá transformar? Encontra outra função para a toalha, ou dá-lhe outro significado, de modo a que a possas utilizar para vencer o Trogloceros. Levanta-te e usa todo o teu corpo, e não apenas a expressão facial (cara), para mostrares a nova função que imaginaste para a tua toalha. Podes também usar a tua voz para dizeres palavras ou produzires outros sons. Atenção, só no final da apresentação é que podes dizer qual a função que imaginaste para a toalha.

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

Tarefa 4 (30 minutos)

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

[som de indicação de instrução]

Agora que já conseguiste algum equipamento para vencer o Trogloceros, deves, em conjunto com o teu grupo de amigos, planear e executar uma improvisação que representa a entrada na gruta onde se encontra essa terrível criatura maléfica e o que acontece quando a enfrentam. Para que a operação tenha sucesso, todos os elementos do grupo devem falar, ouvindo-se claramente o que dizem, e representar ações, vendo-se bem o que fazem.

Lembra-te que a vossa apresentação deve responder ao desafio lançado e deve ter um final bem definido.

Toma atenção a estes aspetos:

- Para se alcançar o Trogloceros, é necessário passar por uma entrada guardada por dois tubarões.*
- A seguir, encontras uma passagem muito estreita e baixa por onde deverás passar para chegar ao Trogloceros.*
- Usa a corda para auxiliar o grupo.*

O que vai acontecer lá dentro? Será que tu e o teu grupo conseguem vencer o desafio e evitar a extinção dos peixes dos oceanos?

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 a ordem pela qual os grupos de alunos irão fazer a sua improvisação.

Prova de Aferição de Expressões Artísticas

Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2019

Decreto-Lei n.º 17/2016, de 4 de abril | Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

Duração da Prova: 135 minutos.

5 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;
- borracha;
- tesoura;
- cola líquida;
- fita-cola de papel;
- uma caixa de cartão;
- lápis de cera;
- lápis de cor;
- canetas de feltro.

Vais precisar de tecidos e de tampas de plástico.

Lembra-te que existem, nas mesas de apoio, outros materiais que podes usar, tais como: lápis de cera, lápis de cor, canetas de feltro, diversos tipos de papel (jornal, papel de lustro, revistas, papel celofane, papel crepe, cartolinas...), folhas de papel de formato A4, lã, algodão, rolhas de cortiça, embalagens de dimensões reduzidas, de diversos materiais e formatos (por exemplo, caixas de perfumes, de pasta de dentes, boiões de creme, garrafas...), copos de papel de diferentes tamanhos, caixas de ovos, outros materiais de desperdício (casquilhos de rolos de papel, caricas, tampas, botões...).

Tarefa 5 (45 minutos)

Nas Figuras 1 e 2, podes observar dois exemplos de seres imaginários criados por artistas que usaram diversas técnicas e diferentes materiais.

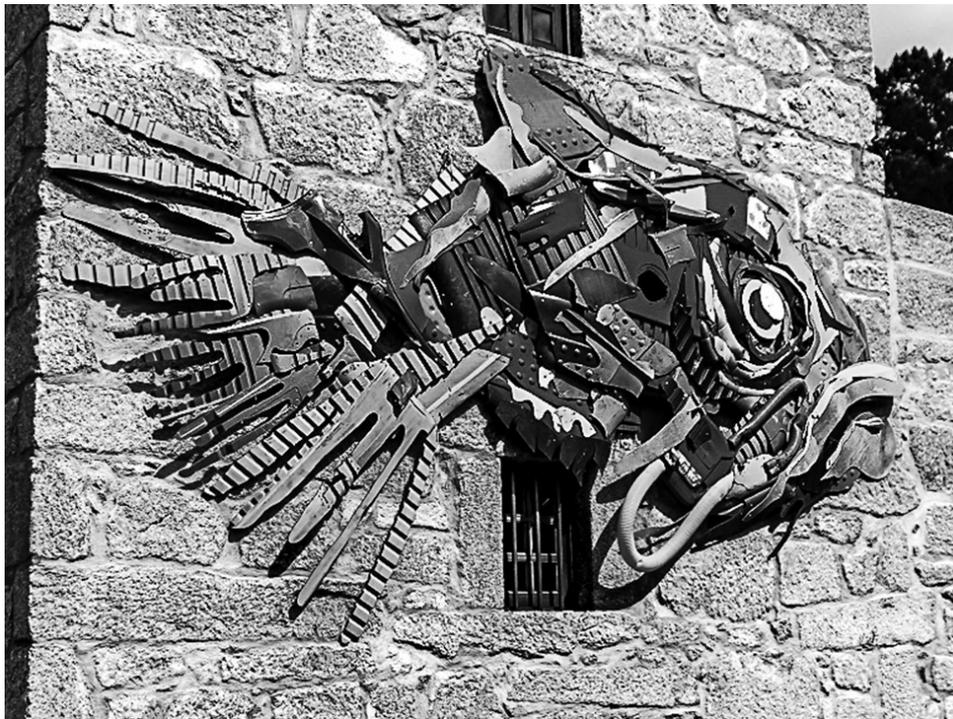


Figura 1 – Bordalo II, *Peixe*, 2018
in www.jn.pt (consultado em março de 2019).

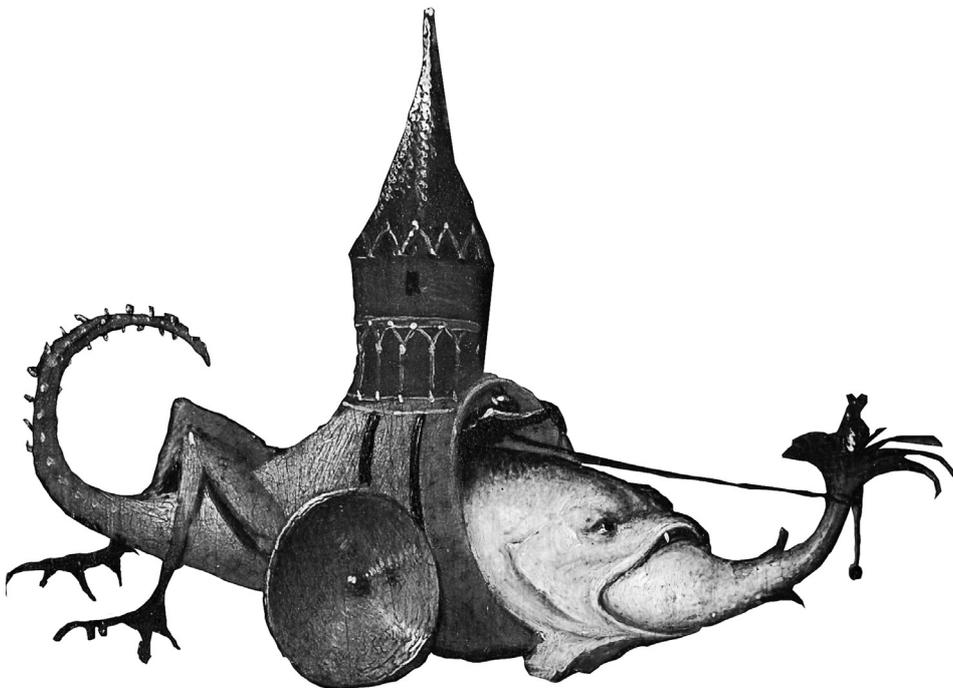


Figura 2 – Jheronymus Bosch, *Tentação de Santo Antão* (pormenor), c. 1500,
in <https://upload.wikimedia.org> (consultado em janeiro de 2019).

Numa gruta, no fundo do mar, existia uma criatura maléfica, o Troglóceros, que se preparava para exterminar todos os peixes dos oceanos.

O Julião, que é valente até mais não, é um defensor dos oceanos. Lutou muitas vezes contra o Troglóceros. Mas é tão rápido que nunca ninguém conseguiu ver muito bem como é o Julião.

No entanto, algumas pessoas lembram-se de certas características:

- a Ema tem a certeza de que as escamas são verdes e azuis;
- o Xavier sabe que o Julião tem barbatanas em forma de triângulo;
- a Camila diz que o Julião deita fogo;
- a Clara reparou nos três olhos de tamanhos diferentes.

Como será o Julião? Consegues imaginar?

Pensa como é que o Julião luta contra esta criatura maléfica, o Troglóceros.

A partir da caixa de cartão constrói o Julião, que é valente até mais não.

Na tua construção:

- inclui as características que já conheces do Julião e acrescenta outras para o tornares especial;
- altera a tua caixa, recortando ou acrescentando partes;
- como materiais obrigatórios, usa a caixa, tecidos e tampas de plástico. Além destes, podes utilizar outros materiais que encontras ao teu dispor nas mesas de apoio;
- pinta as Figuras 3 e 4, e usa os 3 materiais riscadores à tua disposição (caneta de feltro, lápis de cera, lápis de cor). Depois recorta-as e cola-as no Julião.

Um professor classificador vai perguntar-te como é que o teu Julião luta contra o Troglóceros. Explica ao professor de que modo as características do Julião o ajudam a lutar contra o Troglóceros.

Tens 45 minutos para realizar esta tarefa.

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

FIM DA PROVA

Página em branco

Figura 3

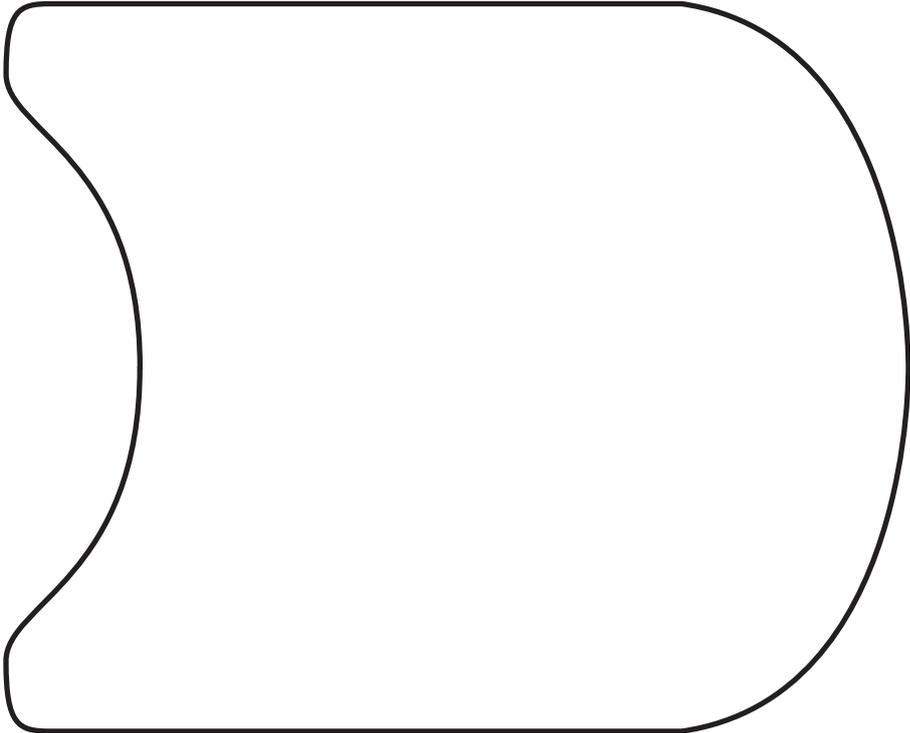
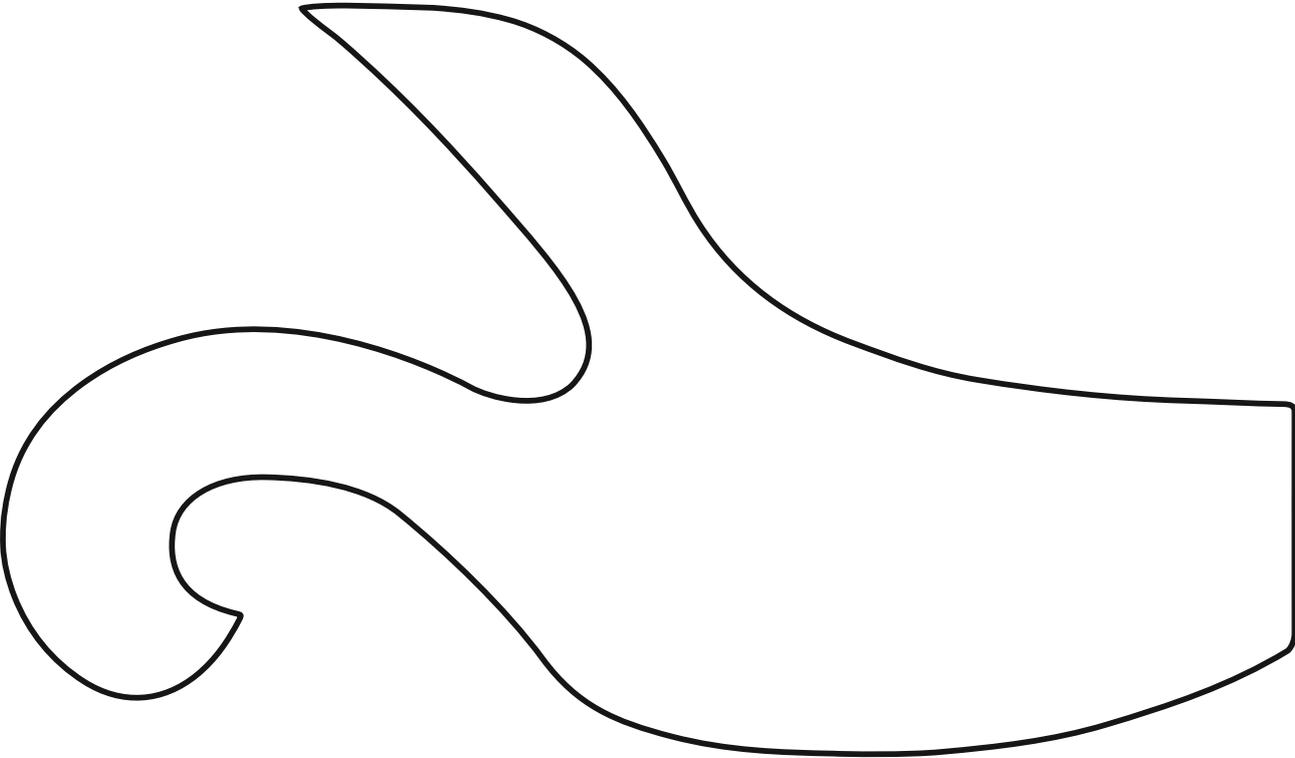


Figura 4



Prova de Aferição de Expressões Artísticas

Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2019

Decreto-Lei n.º 17/2016, de 4 de abril | Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

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 podem ser desdobrados noutros códigos, que permitem identificar processos de resolução 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», nos casos em que não for possível proceder à observação.

Tarefa 1

PARÂMETROS	DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Frases Rítmicas	Toca uma frase rítmica, com o instrumento, reproduzindo o modelo.	20
	Toca uma frase rítmica, com o instrumento, com algumas diferenças em relação ao modelo.	10
	Toca uma frase rítmica, com o instrumento, completamente diferente do modelo.	00
B Acompanhamento	Respeita o acompanhamento.	10
	Não respeita o acompanhamento.	00
	Não realiza a tarefa.	99

Tarefa 2

PARÂMETROS	DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO	
A Sentido rítmico	Movimenta-se de acordo com o andamento, ao longo de toda a música.	20	
	Perde ocasionalmente a sincronia com o andamento, mas consegue retomá-la antes do final da música.	10	
	Executa movimentos que não estão de acordo com o andamento ou que não preenchem a duração total da música.	00	
B Expressividade	B1	Utiliza vários segmentos corporais com fluidez.	20
		Utiliza vários segmentos corporais sem fluidez.	11
		Utiliza apenas um segmento corporal com fluidez.	12
		Utiliza apenas um segmento corporal, e sem fluidez.	00
	B2	Distingue, através dos movimentos criados, as diferentes partes da música.	10
		Não distingue, através dos movimentos criados, as diferentes partes da música.	00
	Não realiza a tarefa.	99	

Tarefa 3

DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Executa movimentos que permitem identificar o novo significado ou a nova função que atribuiu ao objeto.	20
Executa movimentos que permitem identificar o significado ou a função real do objeto.	10
Executa movimentos que não permitem identificar o novo significado ou a nova função que pretendia atribuir ao objeto.*	00
Não realiza a tarefa.	99

* Se, durante a apresentação, o classificador não conseguir identificar o novo significado ou a nova função, mas, no momento em que este for verbalizado pelo aluno, considerar que os gestos foram adequados, deverá atribuir o código 20.

Tarefa 4

PARÂMETROS		DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A História	A1 Continuidade	Dá continuidade à história, integrando 2 ou 3 dos aspetos referidos.	20
		Dá continuidade à história, integrando apenas 1 dos aspetos referidos.	11
		Dá continuidade à história, não integrando nenhum dos aspetos referidos.	12
		Não dá continuidade à história.	00
	A2 Final	Apresenta um final bem definido para a história.	10
		Não apresenta um final bem definido para a história.	00
B Corpo	B1 Individual	Recorre à expressão corporal e facial na construção da personagem e da ação.	20
		Recorre apenas à expressão corporal na construção da personagem e da ação.	11
		Recorre apenas à expressão facial na construção da personagem e da ação.	12
		Não recorre à expressão corporal nem facial.	00
	B2 Grupo	Contribui para o desempenho global do grupo.	10
		Não contribui para o desempenho global do grupo.	00
C 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	
		Não realiza a tarefa.	99

Tarefa 5

PARÂMETROS		DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Planeamento		Ensaia a construção, através de experiências com diferentes elementos/materiais.	10
		Não ensaia a construção nem faz experiências com diferentes elementos.	00
		Não observado.	77
B Domínio técnico	B1	Inclui 3 ou 4 das características descritas.	20
		Inclui apenas 2 das características descritas.	10
		Inclui apenas 1 das características descritas.	01
		Não inclui nenhuma das características descritas.	00
	B2	Usa todos os materiais obrigatórios.	20
		Usa apenas alguns dos materiais obrigatórios.	10
		Não usa os materiais obrigatórios.	00
	B3	Pinta com 3 materiais riscadores (lápiz de cor, canetas de feltro e lápis de cera).	20
		Pinta apenas com 1 ou 2 dos materiais riscadores.	10
		Não utiliza quaisquer materiais riscadores.	00
	B4	Recorta as 2 figuras planas com precisão (respeitando os seus limites) e cola-as na construção, doseando corretamente a cola.	20
		Recorta as 2 figuras planas com precisão e cola-as na construção, mas não doseia corretamente a cola.	11
		Recorta as figuras planas sem precisão e cola-as na construção, doseando corretamente a cola.	12
		Recorta as figuras planas sem precisão e não doseia corretamente a cola.	01
		Não recorta as figuras, ou recorta-as, mas não as cola.	00
	C Criatividade	C1	Acrescenta outras características que não foram descritas.
Não acrescenta outras características.			00
C2		Explica, relacionando as características do Julião com o êxito da sua missão.	10
		Não explica relacionando as características do Julião com o êxito da sua missão.	00
		Não realiza a tarefa.	99

Prova de Aferição de Expressões Artísticas

Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2019

Decreto-Lei n.º 17/2016, de 4 de abril | Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

Ficha de Registo da Observação

6 Páginas

Parte A

FICHA DE REGISTO DA OBSERVAÇÃO

Escola onde se realiza a prova

Escola de origem dos alunos
(se diferente da escola onde
se realiza a prova)

Data de aplicação

Nome do professor aplicador

Turma

N.º de alunos da turma

N.º de alunos que realizam a prova

Nome do professor classificador

FICHA DE REGISTO DA OBSERVAÇÃO

TAREFA 1		
PARÂMETROS	DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Frases Rítmicas	Toca uma frase rítmica, com o instrumento, reproduzindo o modelo.	20
	Toca uma frase rítmica, com o instrumento, com algumas diferenças em relação ao modelo.	10
	Toca uma frase rítmica, com o instrumento, completamente diferente do modelo.	00
B Acompanhamento	Respeita o acompanhamento.	10
	Não respeita o acompanhamento.	00
	Não realiza a tarefa.	99*

Assinalar o código correspondente ao desempenho observado

N.º	Frases Rítmicas			Acompanhamento		99*
	A			B		
	20	10	00	10	00	
1	20	10	00	10	00	99
2	20	10	00	10	00	99
3	20	10	00	10	00	99
4	20	10	00	10	00	99
5	20	10	00	10	00	99
6	20	10	00	10	00	99
7	20	10	00	10	00	99
8	20	10	00	10	00	99
9	20	10	00	10	00	99
10	20	10	00	10	00	99
11	20	10	00	10	00	99
12	20	10	00	10	00	99
13	20	10	00	10	00	99
14	20	10	00	10	00	99
15	20	10	00	10	00	99
16	20	10	00	10	00	99
17	20	10	00	10	00	99
18	20	10	00	10	00	99
19	20	10	00	10	00	99
20	20	10	00	10	00	99
21	20	10	00	10	00	99
22	20	10	00	10	00	99
23	20	10	00	10	00	99
24	20	10	00	10	00	99
25	20	10	00	10	00	99
26	20	10	00	10	00	99
27	20	10	00	10	00	99
28	20	10	00	10	00	99
29	20	10	00	10	00	99
30	20	10	00	10	00	99
	20	10	00	10	00	99
	20	10	00	10	00	99

* Quando é atribuído o código 99, este é atribuído em todos os parâmetros.

TAREFA 2			
PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO	
A Sentido rítmico	Movimenta-se de acordo com o andamento, ao longo de toda a música.	20	
	Perde ocasionalmente a sincronia com o andamento, mas consegue retomá-la antes do final da música.	10	
	Executa movimentos que não estão de acordo com o andamento ou que não preenchem a duração total da música.	00	
B Expressividade	B1	Utiliza vários segmentos corporais com fluidez.	20
		Utiliza vários segmentos corporais sem fluidez.	11
		Utiliza apenas um segmento corporal com fluidez.	12
		Utiliza apenas um segmento corporal, e sem fluidez.	00
	B2	Distingue, através dos movimentos criados, as diferentes partes da música.	10
		Não distingue, através dos movimentos criados, as diferentes partes da música.	00
	Não realiza a tarefa.	99*	

Assinalar o código correspondente ao desempenho observado

N.º	Sentido rítmico			Expressividade						99*
	A			B1				B2		
	20	10	00	20	11	12	00	10	00	
1	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
2	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
3	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
4	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
5	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
6	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
7	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
8	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
9	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
10	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
11	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
12	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
13	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
14	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
15	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
16	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
17	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
18	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
19	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
20	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
21	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
22	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
23	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
24	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
25	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
26	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
27	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
28	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
29	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
30	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99
	20	10	00	20	11	12	00	10	00	99

* Quando é atribuído o código 99, este é atribuído em todos os parâmetros.

TAREFA 3	
DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
Executa movimentos que permitem identificar o novo significado ou a nova função que atribuiu ao objeto.	20
Executa movimentos que permitem identificar o significado ou a função real do objeto.	10
Executa movimentos que não permitem identificar o novo significado ou a nova função que pretendia atribuir ao objeto.*	00
Não realiza a tarefa.	99**

Assinalar o código correspondente ao desempenho observado

N.º	20	10	00	99**
1	20	10	00	99
2	20	10	00	99
3	20	10	00	99
4	20	10	00	99
5	20	10	00	99
6	20	10	00	99
7	20	10	00	99
8	20	10	00	99
9	20	10	00	99
10	20	10	00	99
11	20	10	00	99
12	20	10	00	99
13	20	10	00	99
14	20	10	00	99
15	20	10	00	99
16	20	10	00	99
17	20	10	00	99
18	20	10	00	99
19	20	10	00	99
20	20	10	00	99
21	20	10	00	99
22	20	10	00	99
23	20	10	00	99
24	20	10	00	99
25	20	10	00	99
26	20	10	00	99
27	20	10	00	99
28	20	10	00	99
29	20	10	00	99
30	20	10	00	99
	20	10	00	99
	20	10	00	99

* Se, durante a apresentação, o classificador não conseguir identificar o novo significado ou a nova função, mas, no momento em que este for verbalizado pelo aluno, considerar que os gestos foram adequados, deverá atribuir o código 20.

** Quando é atribuído o código 99, este é atribuído em todos os parâmetros.

TAREFA 4			
PARÂMETROS	DESCRITOR DE DESEMPENHO		CÓDIGO
A História	A1 Continuidade	Dá continuidade à história, integrando 2 ou 3 dos aspetos referidos.	20
		Dá continuidade à história, integrando apenas 1 dos aspetos referidos.	11
		Dá continuidade à história, não integrando nenhum dos aspetos referidos.	12
		Não dá continuidade à história.	00
	A2 Final	Apresenta um final bem definido para a história.	10
		Não apresenta um final bem definido para a história.	00
B Corpo	B1 Individual	Recorre à expressão corporal e facial na construção da personagem e da ação.	20
		Recorre apenas à expressão corporal na construção da personagem e da ação.	11
		Recorre apenas à expressão facial na construção da personagem e da ação.	12
		Não recorre à expressão corporal nem facial.	00
	B2 Grupo	Contribui para o desempenho global do grupo.	10
		Não contribui para o desempenho global do grupo.	00
C 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
	Não realiza a tarefa.		99*

Assinalar o código correspondente ao desempenho observado

N.º	História						Corpo						Voz				99*
	A1				A2		B1				B2		20	10	01	00	
	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00					
1	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
2	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
3	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
4	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
5	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
6	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
7	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
8	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
9	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
10	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
11	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
12	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
13	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
14	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
15	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
16	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
17	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
18	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
19	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
20	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
21	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
22	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
23	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
24	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
25	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
26	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
27	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
28	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
29	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
30	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99
	20	11	12	00	10	00	20	11	12	00	10	00	20	10	01	00	99

* Quando é atribuído o código 99, este é atribuído em todos os parâmetros.

Prova de Aferição de Expressões Artísticas

Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2019

Decreto-Lei n.º 17/2016, de 4 de abril | Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

Ficha de Registo da Observação

3 Páginas

Parte B

FICHA DE REGISTO DA OBSERVAÇÃO

Escola onde se realiza a prova

Escola de origem dos alunos
(se diferente da escola onde
se realiza a prova)

Data de aplicação

Nome do professor aplicador

Turma

N.º de alunos da turma

N.º de alunos que realizam a prova

Nome do professor classificador

FICHA DE REGISTO DA OBSERVAÇÃO

TAREFA 5			
PARÂMETROS	DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO	
A Planeamento	Ensaia a construção, através de experiências com diferentes elementos/materiais.	10	
	Não ensaia a construção nem faz experiências com diferentes elementos.	00	
	Não observado.	77	
B Domínio técnico	B1	Inclui 3 ou 4 das características descritas.	20
		Inclui apenas 2 das características descritas.	10
		Inclui apenas 1 das características descritas.	01
		Não inclui nenhuma das características descritas.	00
	B2	Usa todos os materiais obrigatórios.	20
		Usa apenas alguns dos materiais obrigatórios.	10
		Não usa os materiais obrigatórios.	00
	B3	Pinta com 3 materiais riscadores (lápiz de cor, canetas de feltro e lápis de cera).	20
		Pinta apenas com 1 ou 2 dos materiais riscadores.	10
		Não utiliza quaisquer materiais riscadores.	00
	B4	Recorta as 2 figuras planas com precisão (respeitando os seus limites) e cola-as na construção, doseando corretamente a cola.	20
		Recorta as 2 figuras planas com precisão e cola-as na construção, mas não doseia corretamente a cola.	11
		Recorta as figuras planas sem precisão e cola-as na construção, doseando corretamente a cola.	12
Recorta as figuras planas sem precisão e não doseia corretamente a cola.		01	
Não recorta as figuras, ou recorta-as, mas não as cola.		00	
C Criatividade	C1	Acrescenta outras características que não foram descritas.	10
		Não acrescenta outras características.	00
	C2	Explica, relacionando as características do Julião com o êxito da sua missão.	10
		Não explica relacionando as características do Julião com o êxito da sua missão.	00
		Não realiza a tarefa.	99*

Assinalar o código correspondente ao desempenho observado

N.º	Planeamento			Domínio técnico												Criatividade				99*				
				B1				B2				B3				B4					C1		C2	
	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12		01	00	10	00
1	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
2	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
3	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
4	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
5	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
6	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
7	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
8	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
9	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
10	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
11	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
12	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
13	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
14	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
15	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
16	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
17	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
18	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
19	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
20	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
21	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
22	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
23	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
24	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
25	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
26	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
27	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
28	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
29	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
30	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	
	10	00	77	20	10	01	00	20	10	00	20	10	00	20	11	12	01	00	10	00	10	00	99	

* Quando é atribuído o código 99, este é atribuído em todos os parâmetros.