

**Prova de Aferição de Educação Artística
Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2022**

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

Duração da Prova: 135 minutos.

6 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 Educação Artística. 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]

Senta-te confortavelmente no chão e escuta com atenção.

Nesta primeira atividade, deves movimentar-te de acordo com as indicações que ouvires, mas sem te afastares muito do teu lugar.

Estás pronto? Vamos começar.

Estamos numa cidade encantada onde o sol brilha, os jardins são magníficos e as ruas são encantadoras. Estás muito pensativo, porque ouviste dizer que há um livro diferente de todos os outros na biblioteca que fica ao fundo da Rua dos Livrólicos, a rua das histórias para não dormir de dia.

Não é uma biblioteca como as outras. É mágica, porque faz sonhar e brincar quem lá entrar! Sabes porquê? Porque os livros que lá existem são especiais. Sim, especiais! Não é um livro qualquer que pode lá estar. Têm de ser livros de sonho e que nos façam sonhar, livros encantados, que nos maravilhem, livros mágicos que nos façam acreditar que somos especiais.

Tens muita vontade de ir em busca desses livros, mas... o caminho para a biblioteca não é nada fácil.

Estás decidido!!! Levantas-te, comesas a andar com vigor, abanas os braços com muita força e dás... passos de gigante. Um. Dois. Três. Quatro. Cinco!

Para tudo! Ficas como uma estátua. O caminho agora é muito estreito, e tens de passar de lado, com passos pequeninos. Quase não consegues mexer os pés. Não desistas!

Ufa! Finalmente, terminou esta passagem estreita. Agora, vês um riacho com umas pedras no meio. Para o atravessares, sem te molhares, salta três vezes de pedra em pedra. Mas que grandes saltos tens de dar! Um! Dois! Três!

Conseguiste!

Estás tão cansado desta caminhada que deixas cair os braços e respiras fundo. Precisas de inspirar e expirar três vezes, profundamente.

Os guardas de pedra do grande portão da biblioteca olham-te, espantados.

(Guarda) – Meninos, que estais aqui a fazer? O que desejais?

(Meninos) – Queremos entrar na biblioteca. Ouvimos dizer que havia um livro diferente de todos os outros.

(Guarda) – Quereis brincar e sonhar? Para que as portas se abram, tereis de levantar os braços até ao céu e bater as palmas três vezes. 1, 2, 3... agora!

Fantástico! O portão abriu-se. Entras com muita cautela, em bicos de pés, sempre a olhar para todos os lados: para a direita, para a esquerda, para trás, para a frente, para baixo e para cima. As estantes são enormes. Tens de dar saltos muito altos para conseguires ver os livros que estão nas prateleiras de cima. Salta! Salta! Salta!

De repente, no chão, no meio do corredor, vês um livro diferente dos outros. Tem um ar triste e pouco cuidado.

Tudo para, e um imenso silêncio faz-se sentir. Todos olham para o livro. Que livro estranho é este? Não tem nada escrito na capa, não tem nada escrito na lombada, nem o título nem o nome do autor. Não tem sequer um desenho, uma frase, uma palavra ou uma letra. Que estranho livro este, que não tem nada para contar!

Inesperadamente, ouves um bater de asas e arrepias-te, sentindo nas costas um vento forte. Brrrr! Que susto! O que é isto? Abanas as mãos e os braços para afastares a sensação desagradável. À tua frente, pousa um morcego.

(Morcego) – Olá, miúdos. Eu sou o Soneca, o morcego sempre com fomeca! Mnham! Mnham! Para proteger os livros, como todos os bichinhos que gostam de papel. Afinal, sou o guardião desta biblioteca. Andam à procura de alguma coisa?

(Meninos) – Queremos abrir aquele livro que está no chão, com ar triste.

(Morcego) – Qual? O Carapé? Esse livro só acorda com palavras mágicas. Se o querem abrir, repitam depois de mim, com muiiiiiito entusiasmo, para vermos a magia acontecer.

Carapé, Carapé,

Quantas unhas tem um pé?

Carapé, Carapé,

Como ficas tu em pé?

Carapé, Carapé,

Dá-me já o teu pé.

Carapé, Carapé,

Agora é que é!

O livro estremece. É preciso repetir as palavras mágicas. Agora, ainda com mais entusiasmo!

Carapé, Carapé,

Quantas unhas tem um pé?

Carapé, Carapé,

Como ficas tu em pé?

Carapé, Carapé,

Dá-me já o teu pé.

Carapé, Carapé,

Agora é que é!

Os livros não falam, comunicam através das personagens que os habitam!

(Morcego) – Eu, o Soneca, tenho vários desafios para ti.

Mantém o teu lugar na roda.

Escuta as indicações do professor.

Tarefa 1 (15 minutos)

[som de indicação de instrução]

Agora, tal como o Soneca, tu és um morcego que se alimenta dos insetos que comem livros. Os livros são devorados por piolhos dos livros, e os morcegos adoram assustar e apanhar insetos como os piolhos dos livros. Como sabes, os morcegos repousam de cabeça para baixo. Deverá ser esta a posição de partida para a tarefa.

Escuta a música.

[audição da música]

Sem saíres do teu lugar na roda, movimenta-te de acordo com o que ouves.

[audição da música]

Agora, vais criar uma dança que ajude a expulsar os bichos dos livros. Vais formar um par com um colega, de acordo com as indicações do professor. Frente a frente com o teu colega, cria uma dança, usando diferentes partes do corpo, acompanhando o andamento da música e explorando o espaço à tua volta. Primeiro, os alunos com números ímpares criam os movimentos, e os alunos com números pares imitam esses movimentos, como se fossem um espelho. Quando ouvires o sinal sonoro, deves trocar de lugar com o teu colega.

[O professor organiza a roda de pares, conforme indicado no Guião do Aplicador]

[audição da música]

Tarefa 2 (20 minutos)

[o professor organiza a roda]

[som de indicação de instrução]

Salvaste as folhas do livro de serem devoradas pelos piolhos e por outros insetos comilões. O Carapé está feliz!

Os morcegos querem tornar o livro mais interessante. Afinal, as histórias não são feitas só com palavras, e os morcegos precisam da tua ajuda para oferecerem ao Carapé alguns dos seus sons. Os cães ladram, os gatos miam, tu falas e os morcegos farfalham! Vamos imitar os morcegos, usando o nosso corpo como instrumento musical – batendo palmas, batendo com as mãos no peito ou nas pernas...

Agora, ouve com atenção!

Vais ouvir quatro frases rítmicas diferentes. Escuta cada uma delas com atenção e, logo a seguir, repete-as, batendo com as mãos numa parte do teu corpo (palmas, peito, pernas).

[audição das frases rítmicas]

Agora, vais ouvir uma frase rítmica, que deves depois repetir. Em seguida, vais ouvi-la mais uma vez e voltas a repeti-la.

[audição das frases rítmicas]

É a tua vez de farfalhar como os morcegos. Segue as indicações do professor.

Podes estar sentado ou em pé.

[audição das frases rítmicas]

Tarefa 3 (25 minutos)

[som de indicação de instrução]

Os livros precisam de muitas histórias. É este o teu desafio: em conjunto com os teus colegas de grupo, deves criar uma história que faça rir ou que meta medo, mas que não nos deixe dormir. Pode ser uma história de reis e rainhas, de cavaleiros e guerreiros, de dragões, vilões ou de outras personagens que queiras inventar.

A tua história deve ter princípio, meio e fim. Todas as personagens devem falar e atuar, ouvindo-se claramente o que dizem e vendo-se o que fazem. As folhas de papel que vos foram distribuídas devem ser utilizadas, mas com uma função diferente da habitual. Ao longo da vossa improvisação, têm de mostrar ou dizer o novo significado que atribuíram às folhas.

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

[O professor distribui uma folha de papel por aluno, conforme indicado no Guião do Aplicador]

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 vão fazer a sua apresentação. Está atento às indicações do professor.

Tarefa 4 (20 minutos)

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

[som de indicação de instrução]

Estás em roda, à volta do livro Carapé, que está muito feliz por ter as suas folhas cheias de histórias e de sons fantásticos e por ter sido ajudado pelo Soneca e pelos seus amigos morcegos.

As folhas do Carapé estão muito alegres e querem dançar para concluírem o último capítulo do livro.

Já conheces esta lengalenga:

Carapé, Carapé,

Quantas unhas tem um pé?

Carapé, Carapé,

Como ficas tu em pé?

Carapé, Carapé,

Dá-me já o teu pé.

Carapé, Carapé,

Agora é que é!

Vais ouvir a música e a canção e depois cantá-la com os teus colegas.

[audição da música]

Vamos ouvir a canção, e depois cantá-la em conjunto.

[audição da música]

Com o teu par, vai para o meio da roda, faz movimentos que mostrem a tua alegria e canta de acordo com a música. A folha que tens na mão deve acompanhar os teus movimentos, como se fosse o prolongamento do teu corpo. Na parte instrumental, volta ao teu lugar na roda e, em conjunto com os teus colegas, acompanha a música, dançando e utilizando a folha para fazer som.

[audição da música]

**Prova de Aferição de Educação Artística
Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2022**

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 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 (*bâton* ou líquida);
 - 1 folha de papel de 120 g (tipo cavalinho), de formato A3;
 - lápis de cor de, pelo menos, 4 cores diferentes;
 - canetas de feltro de, pelo menos, 4 cores diferentes;
 - 4 folhas A4 de papel de diferentes tipos (lustro, revista, cartolina, embrulho...);
 - 3 barras de plasticina, todas de cores diferentes.
-

Tarefa 5 (45 minutos)

Nas Figuras 1, 2 e 3, podes observar três exemplos de criações realizadas por artistas que usaram diversas técnicas e diferentes materiais para representar uma ideia.

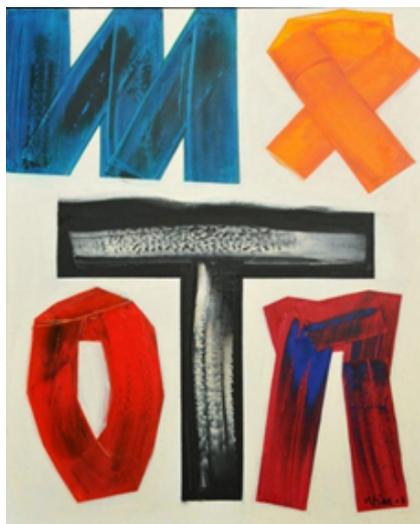


Figura 1 – João Vieira, *Sem título*, 2003, óleo sobre tela, 100 cm x 81 cm
In www.saomamede.com (consultado em janeiro de 2022)



Figura 2 – José de Guimarães, *Camões*, 1990, diversos materiais, 70 cm
In www.cml.pt (consultado em janeiro de 2022)



Figura 3 – Catarina Sobral, *Vazio* (capa de um livro), 2014, desenho digital
In www.catarinasobral.com (consultado em janeiro de 2022)

O Carapé é um livro muito especial. Vive numa biblioteca mágica, protegido pelo Soneca, um morcego amigo dos livros.

No entanto, o Carapé está triste, porque não tem capa, e, por isso, precisa da tua ajuda.

Vais criar uma capa fantástica para o Carapé.

Etapa 1

Na folha de desenho e usando os restantes materiais que tens à tua disposição, pinta, recorta e cola, de modo a criares uma capa da qual o Carapé goste e que atraia os leitores, dando-lhes vontade de ler o livro.

Inspira-te nas Figuras 1, 2 e 3.

A tua capa tem de incluir, pelo menos, duas figuras, que deves pintar, recortar e colar na capa:

- deves incluir a Figura 4;
- deves incluir, pelo menos, umas das Figuras 5, 6 ou 7.

Etapa 2

Vais criar o teu Soneca com a plasticina que tens à tua disposição. Podes usar as folhas de papel para acrescentar pormenores de modo que o teu Soneca fique fantásticamente assustador, para afastar os piolhos dos livros.

O teu Soneca tem de ter:

- orelhas de cão;
- barriga de balão;
- outras características à tua escolha.

Um professor classificador vai perguntar-te como é que o teu Soneca afasta os piolhos dos livros.

Tens 45 minutos para realizar esta tarefa.

No final, verifica se cumpriste tudo o que te foi pedido e coloca as tuas criações junto ao enunciado da prova.

FIM DA PROVA

Página em branco

Figura 4

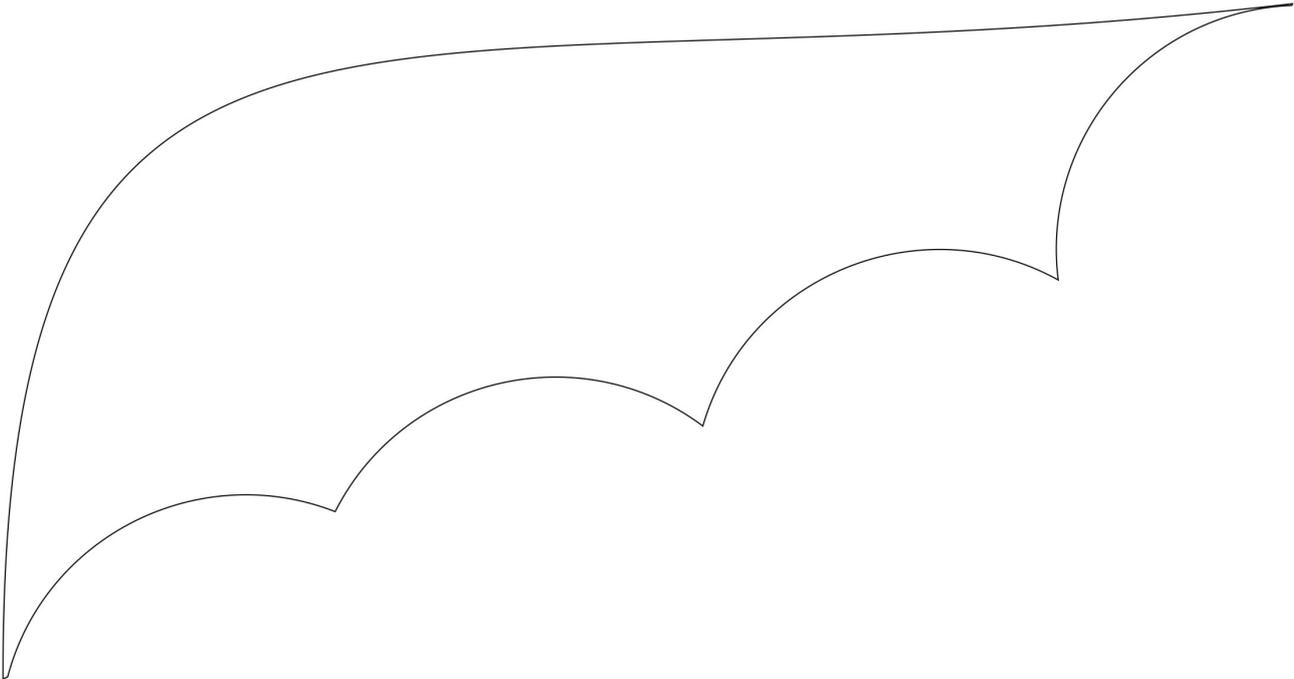
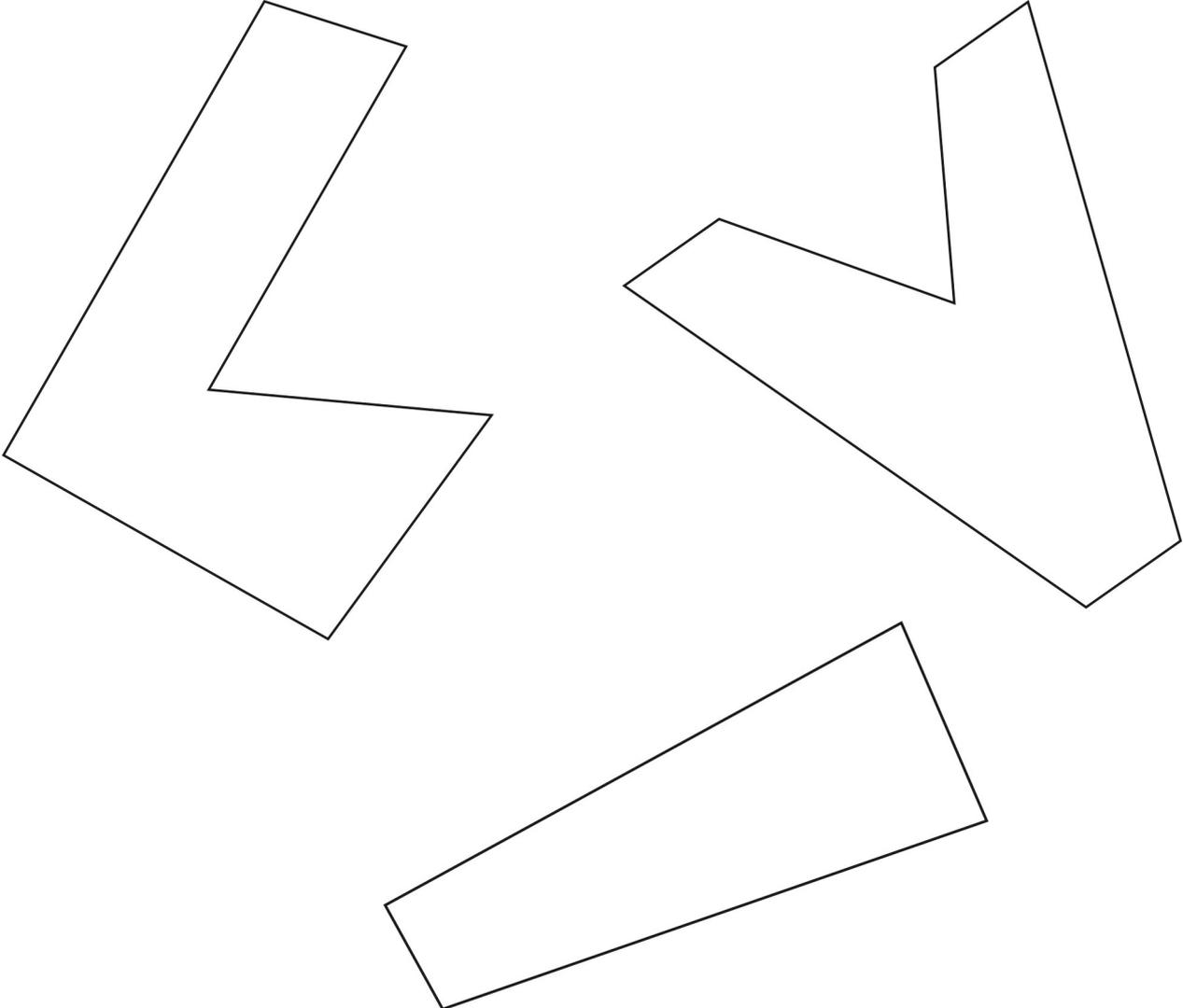


Figura 5, 6 e 7



Prova de Aferição de Educação Artística Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2022

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

Critérios de Classificação

4 Páginas

1. Os desempenhos nas tarefas são classificados através de códigos que correspondem a níveis diferenciados de desempenho. Cabe aos professores 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. Os critérios de classificação estão organizados por parâmetros. Cada parâmetro deve ser observado isoladamente, em função dos descritores de desempenho, e deve ser-lhe atribuído o respetivo código. Para cada parâmetro os professores classificadores registam, na Ficha de Registo da Observação, apenas um dos códigos previstos.
4. Dependendo dos níveis de desempenho previstos para cada 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 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 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 nos parâmetros «Planeamento» e «Criatividade», nos casos em que não for possível proceder à observação.

Tarefa 1

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Sentido rítmico	Cria uma coreografia, de acordo com o andamento da música.	20
	Cria uma coreografia, perdendo ocasionalmente a coordenação com o andamento da música, mas consegue retomá-la.	10
	Cria uma coreografia, mas os movimentos não estão de acordo com o andamento da música.	00
B Expressividade	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
	Não realiza a tarefa.	99

Tarefa 2

PARÂMETROS	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Frase rítmica	Reproduz uma frase rítmica, recorrendo aos batimentos corporais e seguindo o modelo.	20
	Reproduz uma frase rítmica, recorrendo aos batimentos corporais e apresentando falhas pontuais que não comprometem globalmente o modelo.	11
	Reproduz uma frase rítmica, recorrendo aos batimentos corporais e apresentando falhas que comprometem parcialmente o modelo.	12
	Não reproduz a frase rítmica.	00
B Acompanhamento	Respeita o acompanhamento.	10
	Não respeita o acompanhamento.	00
	Não realiza a tarefa.	99

Tarefa 3

PARÂMETROS		DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A História		Cria uma história, com princípio, meio e fim bem definidos.	20
		Cria uma história, mas sem uma estrutura bem definida.	10
		Cria uma história sem estrutura.	00
B Adereço		Utiliza a folha de papel com uma função diferente da habitual.	20
		Utiliza a folha de papel com a função habitual.	10
		Não utiliza a folha de papel.	00
C Corpo	C1 Individual	Recorre à expressão corporal na construção da personagem e da ação.	10
		Não recorre à expressão corporal.	00
	C2 Grupo	Contribui para o desempenho global do grupo.	10
		Não contribui para o desempenho global do grupo.	00
D 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 4

PARÂMETROS		DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Expressão de alegria		Adequa a expressão corporal e/ou facial à expressão do sentimento de alegria.	10
		Não adequa a expressão corporal e/ou facial à expressão do sentimento de alegria.	00
B Sequência dançada		Constrói, de acordo com a marcação rítmica da música, pequenas sequências dançadas, utilizando a folha.	20
		Constrói, de acordo com a marcação rítmica da música, pequenas sequências dançadas, não utilizando a folha.	10
		Não constrói pequenas sequências dançadas, de acordo com a marcação rítmica da música, nem utiliza a folha.	00
C Cantar		Canta de acordo com a melodia.	10
		Não canta de acordo com a melodia.	00
		Não realiza a tarefa.	99

Tarefa 5

PARÂMETROS		DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
A Planeamento		Escolhe técnicas e materiais, de acordo com uma dada intenção.	20
		Escolhe técnicas, de acordo com uma dada intenção, mas não adequa os materiais.	11
		Escolhe materiais, de acordo com uma dada intenção, mas não adequa as técnicas.	12
		Não escolhe técnicas nem materiais de acordo com uma dada intenção.	00
		Não observado.	77
B Domínio técnico	B1	Pinta e recorta com precisão (respeitando os seus limites) as figuras planas.	20
		Recorta sem precisão, mas pinta as figuras planas.	11
		Recorta com precisão, mas não pinta as figuras planas.	12
		Recorta sem precisão e não pinta as figuras planas.	01
		Não recorta nem pinta as figuras planas.	00
	B2	Modela a personagem em três dimensões, respeitando as 2 características pedidas.	20
		Modela a personagem em três dimensões, respeitando apenas 1 das características pedidas.	11
		Modela a personagem em três dimensões, não respeitando nenhuma das características pedidas.	12
Não modela a personagem em três dimensões.		00	
C Criatividade	C1	Acrescenta à personagem outras características que não as descritas.	10
		Não acrescenta outras características à personagem.	00
	C2	Explica as suas opções para atingir o objetivo.	10
		Não explica as suas opções para atingir o objetivo.	00
		Não observado.	77
		Não realiza a tarefa.	99