

**Prova de Aferição de Educação Artística
Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2023**

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 em roda, conforme é descrito no Guião do Aplicador]

[instruções dadas por um narrador em faixa áudio]

Olá. Vais começar a 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]

[início da música para aquecimento]

Estás em pé, numa roda e preparas-te para fazer uma caminhada.

Estica todo o corpo, levanta os braços bem esticados, junto às orelhas, mexe os dedos das mãos, baixa os braços e roda os pés, um de cada vez, para a direita e para a esquerda.

Agora vamos começar.

Imagina que pegas na tua mochila, coloca-a às costas e caminha na direção da montanha que vês ao longe.

Caminha com tranquilidade, movimentando-te em silêncio, sem tocares em ninguém.

Toma atenção aos sons e à história que vais ouvindo – são pássaros que chilreiam e esvoaçam, as folhas das árvores agitam-se ligeiramente, e ouves um som de água a correr. Chegas junto a um pequeno ribeiro e, como está calor, molhas as mãos e esfregas a cara com suavidade. É preciso atravessar o ribeiro. Consegue-se passar, saltando três grandes pedras que estão no meio. Para não te molhares, arregaça a tua roupa e prepara-te para saltar: estás preparado? – 1.ª pedra, 2.ª pedra, 3.ª pedra.

Já estás na outra margem. Vais começar a subir. O caminho é muito inclinado, e até tens de pôr as mãos no chão para ajudar. Estás a ficar cansado, para, inspira lentamente e sopra, devagar, ao expirares. Repete 3 vezes essa respiração.

Estás pronto para continuar. Dás mais uns passos e reparas na entrada de uma gruta. Ficas muito curioso e resolves entrar. Agacha-te, coloca-te “de gatas” e entra na gruta.

Depois desta entrada mais estreita, tens uma grande sala diante de ti. Não vês muito bem, porque está escuro. Faz muito frio. Levanta-te e esfrega os braços e as pernas, sopra para as mãos e esfrega-as também para aquecerem.

Olhas à tua volta e reparas nos animais que vivem na gruta.

As minhocas, as aranhas, os escaravelhos, as centopeias, os caracóis, as toupeiras, os morcegos e os sapos cegos, parecem estar a tapar uma passagem. Tentas espreitar e, ao fundo vês algo brilhante, mas os animais não te deixam avançar.

Senta-te a pensar como vais resolver o problema, e eis que a toupeira avança na tua direção e fala-te ao teu ouvido.

Toupeira – «Se queres passar para a sala brilhante, tens de te deixar transformar num destes animais e realizar uma tarefa.»

Volta ao teu lugar na roda.

Escuta as indicações do professor.

Tarefa 1 (20 minutos)

[som de indicação de instrução]

Escolhe um animal da gruta, podes ser: uma minhoca, uma aranha, um escaravelho, uma centopeia, um caracol, uma toupeira, um morcego ou um sapo cego.

Escuta o ambiente sonoro.

[audição do ambiente sonoro]

Como se fosses o animal que escolheste, cria uma dança; movimenta-te pelo espaço, de acordo com o que ouves, usando diferentes partes do corpo, desde o chão até mais alto do que tu, por exemplo, saltando ou esticando os braços.

Com a tua voz, cria o som que o animal possa fazer. Esse som deve estar ligado ao movimento do animal e ouvir-se bem.

Vais ouvir o ambiente sonoro várias vezes para que possas preparar a tua dança.

A partir deste momento, tens 5 minutos para preparar a apresentação da tua dança. Podes começar.

[audição do ambiente sonoro]

[4 minutos – som de indicação de instrução]

Atenção, falta 1 minuto para terminar.

[1 minuto – audição do ambiente sonoro]

Terminou o tempo. O professor vai indicar a ordem pela qual os grupos vão fazer a sua apresentação. Está atento às indicações do professor.

Interlúdio

[som de indicação de instrução]

Os animais adoraram as danças e os sons e abriram a passagem para a sala brilhante. Mas a passagem é muito estreita. Vais ter de rastejar. Avança rastejando 3 vezes.

Chegaste ao fim do túnel, e a luz é tão brilhante que quase não consegues ver. Senta-te e tenta perceber onde estás. Estás numa sala enorme, mas comesças a sentir muito calor. Abana-te, abana-te e limpa o suor com as mãos.

De repente, ouves um esvoaçar muito forte. Fica ainda mais calor, e aparece à tua frente um grande animal fantástico e muito colorido; parece um dragão, mas também parece um gato. É um Dragato!

Primeiro, assustas-te, mas o Dragato mostra-te um grande sorriso e percebes que é um animal amigável. Ufa! Dás um grande suspiro de alívio.

Senta-te em roda para ouvires o que o Dragato tem para dizer.

Tarefa 2 (25 minutos)

[som de indicação de instrução]

Dragato – «Estás curioso em conhecer este mundo? Calculo que sim! Antes, terás de passar por uma prova. É com sons que vais entrar neste mundo. Vais tocar e cantar. Escuta a música e improvisa um ritmo, com o instrumento musical que tens à tua frente, respeitando o andamento. Primeiro, com os teus colegas, depois, sozinho.»

Escuta o exemplo e improvisa.

[audição do exemplo]

Agora improvisa.

[audição do exemplo]

Ouve as palavras cantadas em dragatonês e repete-as com a mesma entoação e o mesmo ritmo.

[audição do exemplo das palavras cantadas]

Agora vais ouvir a música e, individualmente, vais improvisar um ritmo com o instrumento que te foi distribuído. Logo de seguida, vais ouvir uma das palavras cantadas que deves repetir. Vais ouvir mais uma vez e repetir.

Segue as indicações do professor.

Podes estar sentado ou em pé.

Tarefa 3 (30 minutos)

[som de indicação de instrução]

Agora que já conseguiste entrar no mundo do Dragato, vais continuar esta viagem. Escuta o Dragato, que te irá dizer o que podes e deves fazer.

Dragato – «Bem-vindo a este mundo fantástico. Podes visitar este mundo, fazendo a viagem na tua manta mágica. A manta tem muitos poderes que deverás descobrir com os teus colegas.»

Com o teu grupo, vais criar uma história, na qual viajas, transformando a tua manta num meio de transporte imaginário para ires até um local fantástico.

Quando chegas, olhas à volta e reparas que tens um lanche preparado para ti, com frutas deliciosas, maçãs, peras, bananas, ananases, maracujás e mangas. Ficas entusiasmado, porque até já tinhas fome, e conversas com os teus colegas sobre este local fantástico.

Senta-te e escolhe uma peça de fruta. Vais mastigá-la e saboreá-la.

No fim do lanche, prepara, com o teu grupo, uma dança de agradecimento, mostrando a tua alegria pela forma como foste recebido neste mundo. Nesta dança, podes fazer movimentos iguais aos dos teus colegas ou fazer movimentos diferentes. Usa todo o teu corpo.

Termina em estátua, fazendo uma pose fotográfica com o teu grupo, para que os habitantes deste mundo possam tirar uma fotografia para recordação.

Lembra-te que a apresentação deve incluir: a viagem com o meio de transporte mágico, o lanche com a fruta, a dança e a pose para a fotografia.

A partir deste momento, têm 8 minutos para preparar a apresentação da vossa história. Podem começar.

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

[O professor distribui uma manta/toalha, a cada grupo, conforme indicado no Guião do Aplicador]

[4 minutos – som de indicação de instrução]

Atenção, verifiquem se a vossa história inclui a viagem com o meio de transporte mágico, o lanche com a fruta, a dança e a pose para a fotografia.

[3 minutos – som de indicação de instrução]

Atenção, falta 1 minuto para terminar.

Terminou o tempo. O professor vai indicar a ordem pela qual os grupos vão fazer a sua apresentação. Está atento às indicações do professor.

Relaxamento

[som de indicação de instrução]

Depois de tão grande viagem, com tantas emoções, estás tão cansado que te deitas no chão, de barriga para cima, com os braços ao longo do corpo. Relaxa. Fecha os olhos. Escuta a música, enquanto o teu corpo vai relaxando e ficando cada vez mais leve. Respira suavemente. Fica assim uns momentos.

Espreguiça-te, boceja, abre os olhos. Senta-te devagar e espera que o teu professor te mande levantar.