

## **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
<b>A</b> Frase Rítmica	Toca uma frase rítmica, com o instrumento, reproduzindo o modelo.	<b>20</b>
	Toca uma frase rítmica, com o instrumento, com algumas diferenças em relação ao modelo.	<b>10</b>
	Toca uma frase rítmica, com o instrumento, completamente diferente do modelo.	<b>00</b>
<b>B</b> Acompanhamento	Respeita o acompanhamento.	<b>10</b>
	Não respeita o acompanhamento.	<b>00</b>
	Não realiza a tarefa.	<b>99*</b>

**Assinalar o código correspondente ao desempenho observado**

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

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.

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

**Assinalar o código correspondente ao desempenho observado**

<b>N.º</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>00</b>	<b>99**</b>
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
<b>A</b> História	<b>A1</b> Continuidade	Dá continuidade à história, integrando <b>2</b> ou <b>3</b> dos aspetos referidos.	<b>20</b>
		Dá continuidade à história, integrando <b>apenas 1</b> dos aspetos referidos.	<b>11</b>
		Dá continuidade à história, não integrando <b>nenhum</b> dos aspetos referidos.	<b>12</b>
		Não dá continuidade à história.	<b>00</b>
	<b>A2</b> Final	Apresenta um final bem definido para a história.	<b>10</b>
		Não apresenta um final bem definido para a história.	<b>00</b>
<b>B</b> Corpo	<b>B1</b> Individual	Recorre à expressão corporal e facial na construção da personagem e da ação.	<b>20</b>
		Recorre apenas à expressão corporal na construção da personagem e da ação.	<b>11</b>
		Recorre apenas à expressão facial na construção da personagem e da ação.	<b>12</b>
		Não recorre à expressão corporal nem facial.	<b>00</b>
	<b>B2</b> Grupo	Contribui para o desempenho global do grupo.	<b>10</b>
		Não contribui para o desempenho global do grupo.	<b>00</b>
<b>C</b> Voz	Utiliza a voz de modo audível e perceptível.		<b>20</b>
	Utiliza a voz de modo audível, mas não perceptível.		<b>10</b>
	Utiliza a voz de modo pouco audível.		<b>01</b>
	Não utiliza a voz.		<b>00</b>
	Não realiza a tarefa.		<b>99*</b>

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.