

**Prova de Aferição de Educação Artística  
Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2024**

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

**Ficha de Registo da Observação**

5 Páginas

---

Parte A

## FICHA DE REGISTO DA OBSERVAÇÃO

Escola de realização da prova

---

Escola de origem dos alunos (se diferente da escola de realização)

---

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		
PARÂMETRO	DESCRITOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
<b>A</b> História	Cria uma história com sentido e apresenta uma solução para o problema.	20
	Cria uma história com sentido, sem apresentar uma solução para o problema.	11
	Cria uma história sem sentido, mas apresenta uma solução para o problema.	12
	Não cria uma história com sentido, nem apresenta uma solução para o problema.	00
<b>B</b> Objetos	Manipula um objeto em forma animada, conferindo-lhe voz e movimento.	20
	Manipula um objeto em forma animada, conferindo-lhe apenas voz .	11
	Manipula um objeto em forma animada, conferindo-lhe apenas movimento.	12
	Não manipula um objeto em forma animada.	00
<b>C</b> Som vocal	Cria um som vocal audível para a forma animada escolhida, usando-o frequentemente ao longo da história.	20
	Cria um som vocal audível para a forma animada escolhida, usando-o com pouca frequência ao longo da história.	10
	Não cria um som vocal audível para a forma animada escolhida.	00
<b>D</b> Corpo	Movimenta o objeto, usando-o como extensão do próprio corpo, com intencionalidade, interagindo com os colegas.	20
	Movimenta o objeto, usando-o como extensão do próprio corpo, com intencionalidade, mas sem interagir com os colegas.	11
	Movimenta o objeto, usando-o como extensão do próprio corpo, sem intencionalidade, mas interagindo com os colegas.	12
	Não movimenta o objeto.	00
Não realiza a tarefa.		99

### Assinalar o código correspondente ao desempenho observado

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

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

TAREFA 2		
PARÂMETRO	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
<b>A</b> Cantar	Canta afinadamente a melodia de acordo com o modelo.	<b>20</b>
	Canta a melodia de acordo com o modelo, mas com afinação irregular.	<b>10</b>
	Não canta a melodia de acordo com o modelo.	<b>00</b>
<b>B</b> Expressão	Entoa o texto de forma pessoal, transformando a voz.	<b>20</b>
	Entoa o texto de forma pessoal, sem transformar a voz.	<b>10</b>
	Não entoa o texto de forma pessoal, podendo transformar a voz.	<b>00</b>
<b>C</b> Improvisação	Toca na caixa de cartão, improvisando uma sequência rítmica de acordo com o andamento da música.	<b>20</b>
	Toca na caixa de cartão, improvisando uma sequência rítmica, embora perca ocasionalmente o andamento da música.	<b>10</b>
	Toca na caixa de cartão, marcando apenas a pulsação.	<b>01</b>
	Toca na caixa de cartão, sem improvisar uma sequência rítmica nem marcando a pulsação.	<b>02</b>
	Não toca na caixa de cartão nem improvisa uma sequência rítmica.	<b>00</b>
<b>D</b> Movimento	Movimenta o corpo de acordo com o ritmo que ouve.	<b>20</b>
	Movimenta o corpo, sem estar de acordo com o ritmo que ouve.	<b>10</b>
	Não movimenta o corpo de acordo com o ritmo que ouve.	<b>00</b>
Não realiza a tarefa.		<b>99</b>

**Assinalar o código correspondente ao desempenho observado**

N.º	Cantar			Expressão			Improvisação					Movimento			99*
	A			B			C					D			
	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	
1	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
2	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
3	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
4	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
5	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
6	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
7	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
8	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
9	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
10	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
11	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
12	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
13	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
14	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
15	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
16	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
17	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
18	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
19	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
20	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
21	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
22	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
23	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
24	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
25	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
26	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
27	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
28	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
29	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
30	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99
	20	10	00	20	10	00	20	10	01	02	00	20	10	00	99

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

TAREFA 3		
PARÂMETRO	DESCRIPTOR DE DESEMPENHO	CÓDIGO
<b>A</b> Espaço	Evolui no espaço, desenhando linhas curvilíneas e com o movimento frente-trás (recuando).	20
	Evolui no espaço, executando o movimento frente-trás, sem desenhar linhas curvas.	11
	Evolui no espaço, desenhando linhas curvas, sem executar o movimento frente-trás,	12
	Não evolui no espaço.	00
<b>B</b> Adereço	Movimenta o adereço, enquadrando-o na sua interpretação.	20
	Movimenta o adereço, sem o enquadrar na sua interpretação.	11
	Não movimenta o adereço, enquadrando-o na sua interpretação.	12
	Não movimenta o adereço nem o enquadra na sua interpretação.	00
<b>C</b> Dança	Dança, adequando os movimentos corporais ao andamento da música.	20
	Dança, adequando os movimentos corporais, mas perdendo ocasionalmente o andamento da música.	10
	Não dança.	00
<b>D</b> Personagem	Constrói uma personagem misteriosa e expressa-se, corporal e facialmente, de acordo com a mesma.	20
	Constrói uma personagem misteriosa e expressa-se apenas corporalmente de acordo com a mesma.	11
	Constrói uma personagem misteriosa e expressa-se apenas facialmente de acordo com a mesma.	12
	Não constrói uma personagem misteriosa.	00
Não realiza a tarefa.		99

**Assinalar o código correspondente ao desempenho observado**

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

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