

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

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]

[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 e comesças a sentir muito sono.

Espreguiça-te, boceja, boceja, abre bem a boca, boceja prolongadamente. Sentes o teu corpo a ficar muito moooooole.

Deixa-te cair suavemente no chão como se estivesses a derreter.

Estás agora deitado na melhor cama do mundo, fechas os olhos, e adormeces.

Mergulhas num sono muito agitado; vira-te para um lado, vira-te para o outro, levanta um braço e deixa-o cair, levanta o outro braço e deixa-o cair, levanta as duas pernas, dá pontapés no ar e deixa cair as pernas devagar, roda o corpo para um lado e depois para o outro.

Catrapum!!!!

Eh! Eh! Eh! Caíste da cama e acordaste, assustado. Com os olhos abertos, perguntas: onde estou? O que aconteceu?

Está escuro, muito escuro. Abre muito os olhos, pestaneja muito depressa, limpa as ramelas. Oh! Estás no chão, quase debaixo da cama.

Que cheiro é este? Snif, snif, atchim, atchim, às apalpadelas, com a mão, procura no chão de onde vem este cheiro.

Hum... encontraste qualquer coisa... é uma peúga, agarra-a e cheira-a. Blhac, cheira muito mal e tem também muito pó, sacode-a!!

Volta ao teu lugar na roda.

Escuta as indicações do professor.

Tarefa 1 (25 minutos)

[som de indicação de instrução]

Debaixo da cama podemos encontrar diversos objetos. Vais agora receber alguns e vais usá-los para fazer um Teatro de Objetos com os teus colegas.

Um Teatro de Objetos é uma representação na qual as personagens são objetos, que ganham vida com a tua voz e com o movimento que lhes dás. Uma peúga, um lenço de papel, um saco de papel ou de pano, um atacador, um boné e um estojo para lápis podem ser personagens de uma história.

Uma cadeira será o vosso palco. Deves escolher um destes objetos para o manipulares e lhe dares voz.

Dentro do grupo, cada um deverá escolher um objeto diferente.

Vais criar uma história. Todos os objetos estão fartos de estar debaixo da cama, às escuras, e já não sabem o que hão de fazer. Também querem voltar a participar nas brincadeiras do quarto. Os objetos começam por contar uns aos outros como foram parar debaixo da cama. Os objetos conversam uns com os outros, movimentando-se sempre que falam. No final da história, tem de se perceber como cada um dos objetos vai resolver o seu problema e voltar a participar nas brincadeiras do quarto.

Com a tua voz, cria um som para o teu objeto; este som deverá ouvir-se várias vezes durante a história, ao longo das falas da tua personagem.

A partir deste momento, têm 5 minutos para preparar a apresentação da vossa história. Podem começar.

[os alunos devem ser distribuídos em grupos de três a cinco, conforme indicado no Guião]

[O professor orienta cada grupo para que prepare a apresentação, tendo como palco uma cadeira]

[O professor distribui um conjunto de objetos a cada grupo, conforme indicado no Guião]

[som de indicação de instrução]

Atenção, verifiquem se, na vossa história, os objetos contam como foram parar debaixo da cama, se cada um criou um som para o seu objeto, se conversam uns com os outros e se contam como vão resolver o problema e voltar a participar nas brincadeiras do quarto.

[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.

Interlúdio

[Os alunos estão sentados em meia-lua, conforme é descrito no Guião]

[som de indicação de instrução]

Agora que já sabes que é possível brincar com objetos esquecidos debaixo da cama, resolves ir explorar e ver se há por lá mais alguma coisa espetacular.

Assim, rastejas e exploras esse mundo desconhecido, mas com cuidado, pois não sabes o que poderás encontrar. Rasteja, rasteja, rasteja e para. De repente, percebes que o espaço debaixo da cama já não é um lugar escuro e apertado, por isso consegues mexer-te e sentar-te.

São tantas as histórias que dizem haver monstros debaixo da cama. Será mesmo???... Entras migalhas, pacotes de bolachas vazios, pó e muito algodão, bonecos, uma peça de um jogo de construção, uma cabeça de um dinossauro, um par de pantufas, e uma caixa.

O que estará dentro da caixa? Vês a caixa estremecer...O que será? Ouves sons estranhos. A caixa começa a abrir-se lentamente, e lá de dentro sai um monstro azul com um barrete na cabeça.

O monstro assusta-se, e tu também. Ahhhh!!!

Escondes a cara com as mãos e, lentamente, espreitas por entre os dedos e vês que o monstro está muito assustado.

Tarefa 2 (25 minutos)

[som de indicação de instrução]

Resolves conversar com o monstro, mas não sabes que linguagem utilizar. O monstro consegue ler os teus pensamentos e percebe que não és ameaçador. Diz-te: «Se comigo queres falar, nesta caixa vais tocar! Eu sou o Insonho, o ladrão de sonhos. E se queres continuar a sonhar, hihihhi, nessa caixa tens de tocar e uma canção tens de me cantar.»

Ouve a letra da canção:

«Eu vou cantar

Eu vou tocar

Com os meus sonhos

Eu vou ficar.»

Vais agora ouvir a canção e, de seguida, repeti-la em conjunto com os teus colegas.

[audição do exemplo]

A seguir, irás cantar duas vezes sozinho. Primeiro, repetindo o modelo que ouviste, muito afinadinho. Depois, cantas de novo, mas fazendo algumas transformações na tua voz. Por exemplo, podes imaginar uma personagem e a voz com que ela canta: uma bruxa, um monstro, um ser desdentado, uma fada, um bebé... tudo o que tu poderes imaginar.

Com a caixa de cartão, vais improvisar uma sequência rítmica, um ritmo que acompanhe a música que estás a ouvir.

Dança de acordo com que estás a tocar e a ouvir.

Segue as indicações do professor.

Tarefa 3 (15 minutos)

[som de indicação de instrução]

É preciso limpar o que está debaixo da cama; tirar de lá o algodão, mas também os maus pensamentos, os pesadelos, o que nos deixa tristes.

Vamos procurar uma vassoura para ajudar a fazer esta limpeza.

Estás em pé, disperso pela sala com os teus colegas. Imagina que és uma personagem misteriosa: um ser de pedra, um duende corcunda, uma fada, um monstro coxo ou um feiticeiro com tosse. O teu corpo e a tua expressão facial devem representar a personagem que escolheste. Vais ouvir uma música, que irás dançar com uma vassoura, como se fosse um adereço da tua personagem. A vassoura passará de mão em mão, de acordo com a instrução que ouvires. Quando dançares com a vassoura, deverás movimentar-te pelo espaço, no meio dos teus colegas, desenhando linhas curvas imaginárias no chão e dançando para a frente e para trás, ora avançando, ora recuando.

Escuta a música.

[audição do exemplo]

Quando terminar a tua vez, passa a vassoura ao colega seguinte.

O professor vai indicar quem começa a dança com a vassoura.

Está atento às indicações do professor.

[O professor orienta a dispersão dos alunos pelo espaço, conforme indicado no Guião]

Relaxamento

[som de indicação de instrução]

Depois de tanta agitação, o pé dos sonhos ficou suspenso no ar e começa a descer lentamente em direção ao chão. Deixas-te cair também, muito lentamente, até ficares deitado no chão, de barriga para cima, com os braços ao longo do corpo. Respira. 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 professor te mande levantar.