

Prova de Aferição de Expressões Artísticas

Prova 27 | 2.º Ano de Escolaridade | 2018

Decreto-Lei n.º 17/2016, de 4 de abril

Duração da Prova: 135 minutos.

6 Páginas

Parte A: 90 minutos | Intervalo: 30 minutos | Parte B: 45 minutos

Parte A

Versão 1

Nos termos da lei em vigor, as provas de avaliação externa são obras protegidas pelo Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos. A sua divulgação não suprime os direitos previstos na lei. Assim, é proibida a utilização destas provas, além do determinado na lei ou do permitido pelo IAVE, I.P., sendo expressamente vedada a sua exploração comercial.

GUIÃO – PARTE A

[os alunos formam uma roda, conforme é indicado no Guião do Aplicador]

[instruções dadas por um narrador em faixa áudio]

Olá. Vai começar a primeira parte da prova de Expressões Artísticas. Ao longo desta sessão, deves prestar atenção e seguir as instruções que te são dadas, sempre que ouvires este som:

[som de indicação de instrução]

[começa a música para aquecimento]

Estás na tua escola e, de modo inesperado, ouves um som vindo de longe que não consegues identificar. De início, é muito grave e fraco, mas, à medida que vai aumentando, começa a parecer o som do vento. Então, sentes o vento e percebes que não é um vento qualquer. É um vento muito forte, mas que não faz estragos: rodopia rapidamente em redor da escola, aproximando-se cada vez mais.

Subitamente, surge um clarão verde e sentes-te puxado para cima a uma velocidade incrível. O vento está a levar a escola pelo ar, com todos lá dentro. Aonde irão parar?

Apesar do susto, percebes que tudo está tranquilo e no seu lugar. É como se a escola se tivesse transformado numa nave espacial. Aos poucos, a velocidade diminui, e a escola parece ficar suspensa no espaço. Que irá acontecer?

Como se fosse uma nave espacial e tivesse motores, a escola arranca de repente, desequilibrando-te com o impulso. Depressa! Junta-te aos teus colegas, no centro da sala, e vira-te para o professor. Ao longe, vês um conjunto de asteroides que se aproximam a grande velocidade. Temos de nos desviar dos asteroides.

Presta atenção, e tudo vai correr bem. Quando eu der a ordem, sem tirares os pés do chão, desvia o tronco para a esquerda. 3, 2, 1, esquerda!

e agora para a direita! 3, 2, 1, direita!

3, 2, 1, agacha-te!

3, 2, 1, levanta-te!

3, 2, 1, salta!

3, 2, 1, esquerda! 3, 2, 1, centro! 3, 2, 1, esquerda! 3, 2, 1, direita!

3, 2, 1, inclina o corpo para a frente! 3, 2, 1, para trás!

Já ultrapassámos os asteroides! Podes andar livremente pela sala. Navegamos agora a grande velocidade, mas de forma estável. Vês que se aproxima uma grande bola roxa. Parece um planeta. Quanto mais perto estás dele, mais sentes que os teus pés são puxados para o chão, ao mesmo tempo que os teus braços são puxados para cima. O teu corpo está cada vez mais esticado.

Sentes que a velocidade diminui e que a escola pouisa suavemente na superfície do planeta Hara-Clin. Aproveita para baixar os braços, sacudindo-os lentamente.

Ao princípio, toda a gente tem medo. O que acontecerá se sairmos para o exterior? Será que se pode respirar lá fora? Haverá seres perigosos? Mas a fome aperta e não há outra solução: tens mesmo de ir explorar o planeta.

Afinal, o ar é respirável e o chão até nem é muito acidentado. Enquanto caminhas, olhas em redor, à procura de alguma coisa que pareça comestível. Vês uma luz verde a percorrer o horizonte na tua direção. De repente, o local onde estás ilumina-se, e comesças a ouvir um som que parece produzido por uma máquina.

[som da máquina que produz a luz, em crescendo]

É melhor deitares-te no chão. É possível que andem à tua procura.

[som termina]

Já podes levantar-te e continuar.

Entras num campo onde há muitas estátuas que parecem representar animais que não conheces. As primeiras fazem lembrar um cavalo com seis pernas. Depressa, vem aí novamente a luz. Junta-te a dois colegas e coloquem-se de modo a parecerem a estátua do cavalo com seis pernas.

[som inicia-se e termina]

Já podes continuar a caminhar sozinho. Mais à frente, as estátuas parecem polvos, com os seus oito tentáculos, mas com uma grande cabeça de elefante.

[som inicia-se]

Depressa, junta-te a outros dois colegas. Agora têm de imitar a estátua do polvo!

[som termina]

Já passou, podes continuar o teu caminho sozinho.

A terceira criatura é ainda mais invulgar. Faz lembrar um canguru, mas, em vez de uma, tem duas cabeças, e em vez de duas, tem três pernas. Mas não está sozinho, tem o filhote na bolsa.

[som inicia-se]

Bem, parece que vais ter de te fazer passar também por um destes estranhos animais! Junta-te a outros dois colegas e formem a estátua do canguru.

[som termina]

Desta vez, a luz surgiu de repente e surpreendeu-vos. Foram apanhados. Uma voz forte ouve-se por trás da luz:

«Bem-vindos ao planeta Hara-Clin! Não tenham medo, sabemos que vêm do planeta Terra e que fizeram uma longa viagem. Preparámos um belo lanche para vocês.»

Cheira cuidadosamente o alimento que tens na mão. Faz duas inspirações profundas para sentires o seu aroma. Cuidado! O alimento está quente. Sopra cinco vezes para o arrefecer.

Agora, sim! Prova-o, mastigando calmamente.

[tempo para a simulação do lanche]

Afinal, os habitantes do planeta são muito simpáticos, e, não sei se era da fome, todos vocês concordaram que tinha sido o melhor lanche das vossas vidas.

Para agradecer tanta amabilidade, vão dizer uma lengalenga do planeta Terra.

Volta ao teu lugar na roda inicial e escuta as indicações que te vão ser dadas.

Tarefa 1 (30 minutos)

[som de indicação de instrução]

Escuta, com atenção, o excerto da lengalenga:

*Um, dois, três, quatro...
A galinha mais o pato
fugiram da capoeira
foram ter com a cozinheira.*

Escuta de novo e repete logo a seguir a mim:

Um, dois, três, quatro... (pausa)
Um, dois, três, quatro... (pausa)
A galinha mais o pato (pausa)
A galinha mais o pato (pausa)
Um, dois, três, quatro... a galinha mais o pato (pausa)
Um, dois, três, quatro... a galinha mais o pato (pausa)
fugiram da capoeira (pausa)
fugiram da capoeira (pausa)
foram ter com a cozinheira. (pausa)
foram ter com a cozinheira. (pausa)
fugiram da capoeira foram ter com a cozinheira. (pausa)
fugiram da capoeira foram ter com a cozinheira. (pausa)
Um, dois, três, quatro... a galinha mais o pato (pausa)
fugiram da capoeira foram ter com a cozinheira. (pausa) (4x)

Podemos utilizar a percussão corporal para acompanhar uma lengalenga. Por exemplo, ouve esta frase:

[exemplo de frase rítmica]

Posso utilizá-la para acompanhar a lengalenga anterior. Ora escuta.

[exemplo de frase rítmica a acompanhar a lengalenga]

Agora, vais criar uma frase rítmica, com pelo menos dois sons, utilizando a percussão corporal, para repetires quatro vezes, uma para cada verso, enquanto estiveres a dizer a lengalenga.

Tens cinco minutos para preparar a tua apresentação.

[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 quem é o primeiro a fazer a sua apresentação; depois, será a vez do colega à sua direita, e assim sucessivamente. Quando chegar a tua vez, vais começar por apresentar a tua frase rítmica sem a lengalenga, executando-a duas vezes seguidas. Depois disso, vais executá-la enquanto dizes a lengalenga.

Tarefa 2 (15 minutos)

[som de indicação de instrução]

Agora, calmamente, deves sentar-te junto aos teus colegas, por ordem numérica, formando uma meia-lua.

O presidente do planeta Hara-Clin vai voltar a falar, pois tem algo muito importante para dizer. Escuta com atenção:

«Caro visitante. Sabemos que, no teu planeta, as pessoas gostam muito de fazer surpresas umas às outras. Nós também preparámos uma surpresa para ti. Dentro da caixa está a surpresa. Fecha os olhos, vou dar-te uns segundos para imaginares o que lá está. Será que vais gostar ou será que vais fugir?»

[tempo]

Usa a caixa e imagina o que está lá dentro. Levanta-te e reage, usando o teu corpo todo e não apenas a expressão facial (cara). Usa a tua voz para produzir palavras e outros sons. Atenção, só no final da apresentação é que podes dizer o que imaginaste que estava dentro da caixa.

O professor vai indicar quem é o primeiro aluno a fazer a sua apresentação; depois, será a vez do colega à sua direita, e assim sucessivamente.

Tarefa 3 (15 minutos)

[som de indicação de instrução]

Escuta com atenção o que o presidente diz agora:

«Espero que tenhas gostado da surpresa. Para que a tua visita continue a ser muito animada, pedi à orquestra do planeta Hara-Clin que me ajudasse a preparar um jogo para ti. Toma muita atenção aos exemplos, porque depois serás tu a realizar a tarefa. Vamos ouvir os músicos tocar este acompanhamento.»

[acompanhamento]

Uma cantora vai cantar uma pequena melodia.

[acompanhamento com melodia]

Uma criança vai ouvi-la e, depois, imitar a melodia da cantora.

[cantora canta a melodia e a criança repete]

Vamos experimentar uma vez, todos em conjunto, para se prepararem. Todos vão repetir a melodia que a cantora vai cantar.

[cantora canta a melodia]

O jogo começa quando ouvires a orquestra sem a cantora.

O professor vai dizer quem é o primeiro a realizar a tarefa; depois, será a vez do colega à sua direita, e assim sucessivamente. Podes cantar sentado ou de pé. Mas lembra-te que, se estiveres de pé, a tua voz soará melhor.

Tarefa 4 (30 minutos)

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

[som de indicação de instrução]

O presidente do planeta Hara-Clin vai voltar a falar, pois tem algo muito importante para dizer. Escuta com atenção:

«Muito obrigado pela vossa atuação. Tenho outra coisa para vos pedir. Sei que, no vosso planeta, as crianças brincam de formas diferentes das nossas. Disseram-me que, por vezes, nem precisam de usar brinquedos para se divertirem e que, por exemplo, numa brincadeira, uma caixa pode nem ser uma caixa.»

Com o teu grupo, mostra-nos uma situação em que uma caixa pode, afinal, não ser uma caixa.

Vais ouvir o início de uma história que depois terás de completar, improvisando com os teus colegas de grupo e usando a caixa como um dos elementos principais dessa história. Lembra-te que a vossa apresentação deve dar continuação à história que vais ouvir e deve ter um final. Decide qual é a tua personagem. Durante a apresentação, todos têm de falar e relacionar-se com aquilo em que transformaram a caixa.

«Foste com os teus colegas visitar uma fábrica de máquinas do tempo. Durante a visita, o guia propôs ao teu grupo fazer uma viagem a outra época. Antes da partida, o guia fez uma advertência: “Para vossa segurança, devem transportar convosco esta caixa mágica. Em caso de perigo, ela pode transformar-se em qualquer coisa que imaginem. Boa viagem e boas aventuras.”»

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 qual é o primeiro grupo de alunos a fazer a sua apresentação.

Está atento às indicações do professor.