

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

Guião – Parte A

[Os alunos estão dispersos pela sala, conforme é descrito no Guião do Aplicador]

[instruções dadas por um narrador em faixa áudio]

Olá. Vais começar a parte A da prova de Expressões Artísticas. Ao longo desta parte da prova, presta atenção às instruções que te são dadas, sempre que ouvires este som:

[som de indicação de instrução]

[começa a música para aquecimento]

Acabaste de chegar à praia. Ao longe, ouves as gaivotas e os sons dos pescadores que estão nos barcos, no mar. À tua volta há muitos chapéus de sol, pessoas e brinquedos espalhados. Procura um espaço livre onde possas movimentar-te à vontade. Pousa a tua mochila, abre o fecho e retira a toalha e o protetor solar. Espalha o creme protetor na cara e no resto do corpo. Observa bem o mar, não te apetece dar um mergulho? Talvez seja melhor fazeres um aquecimento. Tem cuidado para não perturbares os teus vizinhos na praia. Estica bem os braços, agora podes rodá-los para um lado, para o outro, um para cada lado. Sacode bem um braço, depois o outro e, finalmente, as pernas. Com as mãos, sacode bem a areia que se agarrou depois de teres colocado o protetor solar, levanta um pé do chão e sacode bem a perna. Agora a outra perna. Saltita. Ouves um som vindo de cima; olhas para o céu e vês uma avioneta que dá voltas e reviravoltas no ar. Estás a ficar com muito calor; enche as tuas braçadeiras para poderes tomar banho no mar em segurança. Sopra cinco vezes para encheres cada uma das braçadeiras. Coloca-as e prepara-te para mergulhar nesta aventura. Está tanta gente na praia que tens de caminhar muito devagarinho, como se andasses em câmara lenta. Mal tocas com o pé na água, percebes que está muito, muito, muito fria! Desistes do mergulho, tiras as braçadeiras e regressas à toalha, mas não a encontras.

Sentes o vento na cara e percebes que talvez a toalha tenha voado.

Olhas em redor, à procura, e vês algo a esvoaçar lá ao fundo. O vento soprou com tanta, tanta força que algumas toalhas voaram para longe e já ninguém as consegue apanhar. Olhas em volta e percebes que ficaram algumas toalhas no chão. É preciso partilhá-las entre todos. Forma um grupo com mais 2 ou 3 amigos para que cada grupo fique com uma toalha.

[O professor certifica-se de que os grupos são formados e distribui uma toalha por grupo conforme indicações no Guião do Aplicador]

O vento sopra cada vez com mais força. Protege-te com a ajuda da toalha, em conjunto com o teu grupo de amigos. Empurradas pelo vento, aparecem umas nuvens muito negras, e começam a cair pingos de chuva. O teu grupo junta-se a outro grupo e usam as duas toalhas para se protegerem da chuva.

Aproxima-se uma trovoada. Já se ouvem os trovões ao longe e a chuva cai ainda com mais força. Juntem-se todos e, usando as toalhas, construam um guarda-chuva gigante.

A chuva acalmou e a trovoada parou. Em conjunto com os teus amigos, ajuda a fechar o guarda-chuva. Aproveita os raios de sol que reaparecem. Quando olhas para o mar ficas espantado ao ver uma estranha e enorme embarcação que chegou bem perto da praia e lançou uma espécie de ponte até à areia. Vinda de dentro dessa estranha embarcação, ouve-se uma voz calma:

«Eu sou a capitã do submarino Manhãs Claras. Convido-vos a embarcar numa surpreendente e inesquecível aventura. Subam a bordo. Temos desafios para todos.»

Vendo que todos os teus amigos se dirigem para o submarino, decides ir também. Passas a ponte e chegas à zona central do submarino. Dás uma volta e observas muito atentamente tudo ao teu redor. Encontras-te numa sala toda envidraçada, onde podes ver imagens do exterior, captadas através do periscópio. Ouves, agora, a capitã do Manhãs Claras:

«Precisamos da vossa ajuda para resolver um problema no sector X do oceano, onde os peixes estão a desaparecer de forma misteriosa. Sentem-se confortavelmente e apertem os cintos de segurança. Vamos navegar a alta velocidade.»

A velocidade é alucinante, pelo que nem percebes bem por onde passas.

De repente, o submarino para e, estranhamente, não vê nenhum peixe no fundo do mar. Voltas a ouvir a capitã:

«Entrámos no sector X! A vossa presença aqui será fundamental para desvendarmos o enigma do desaparecimento dos peixes! É para aqui que eles se dirigem e, puf, desaparecem sem deixar rasto. Suspeitamos que existe, no fundo de uma gruta, alguma criatura maléfica responsável por estes acontecimentos. Depositamos muita esperança na vossa ajuda. Vamos explorar o espaço exterior.

Debaixo do teu banco tens todo o equipamento necessário: veste o fato de mergulho, calça as barbatanas, põe a máscara e as botijas de oxigénio. O teu grupo não se pode esquecer de levar a toalha e uma corda para não se perderem uns dos outros.»

Quando saís do submarino pela escotilha, avistas um polvo muito cansado diante de uma gruta. Está a tocar clavas enquanto um monstro, que barra a entrada da gruta, dança. O polvo desabafa:

«Ainda bem que chegaram! Preciso da vossa ajuda! Tenho estado a tocar sem parar e não aguento mais! Descobri que, se estiver a tocar, o monstro, o Gonguru, dança e não me tenta devorar. O Gonguru não pode parar de dançar... Preciso que toquem por mim!»

Volta ao teu lugar na roda inicial. Escuta as indicações do professor.

[O professor organiza a roda conforme indicações no Guião do Aplicador]

Tarefa 1 (30 minutos)

[som de indicação de instrução]

O polvo vai tocar uma pequena frase rítmica e, a seguir, alguém vai imitá-lo, batendo com a mão nas pernas. Escuta o exemplo.

[audição da música]

Agora é a vossa vez de experimentar. Prestem atenção ao acompanhamento e à frase que vão escutar para a repetirem da mesma forma, batendo com a mão nas pernas.

[audição da música]

Vão agora tocar com os instrumentos que vos foram distribuídos. O polvo vai tocar 5 frases diferentes. Escuta cada uma delas com atenção e, logo a seguir, repete-a.

[audição da música]

Agora vais tocar sozinho. Vais ouvir uma frase rítmica e depois repeti-la; em seguida, vais ouvi-la mais uma vez e voltas a repeti-la.

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 tocar sentado ou de pé. Vamos começar!

[audição da música]

Tarefa 2 (15 minutos)

[som de indicação de instrução]

«Olhem! Está a resultar! O Gonguru está a afastar-se da entrada da gruta. Parece que está a encolher! Vamos dançar à volta dele para conseguirmos entrar.»

[som de indicação de instrução]

Escuta a música.

Presta atençã o para perceberes quantas partes diferentes tem e como variam a pulsaçã o e as características da música.

[audição da música]

[som de indicação de instrução]

Dirige-te a um ponto da sala à tua escolha, de modo a que haja espaço livre a tua volta para te movimentares.

[som de indicação de instrução]

Vais agora dançar ao mesmo tempo que os teus colegas. A música vai tocar várias vezes para que possas experimentar vários movimentos. De modo a criares a tua própria dança, utiliza diversas partes do teu corpo e distingue as diferentes partes da música.

É importante que esses movimentos tenham a mesma duraçã o de cada uma das partes da música e estejam de acordo com as suas características. Além disso, os teus movimentos devem sempre respeitar a pulsação. Podes começar.

[audição da música (6 vezes)]**[som de indicação de instrução]**

Vais agora dançar novamente ao som da música, ao mesmo tempo que os teus colegas de grupo. Lembra-te dos movimentos que criaste e respeita a duração e as diferentes partes da música.

O professor vai indicar a ordem pela qual os grupos de alunos apresentarão a sua dança.

[audição da música (número de repetições igual ao número de grupos)]

«Viva, viva! O Gonguru encolheu e está a sorrir para nós. Será que é nosso amigo?»

O Gonguru, já muito pequeno e amigável, aproxima-se e junta-se ao grupo para seguir viagem.

Desconfiado, o polvo pergunta ao Gonguru:

«Foste tu que fizeste desaparecer os peixes?»

O pequeno Gonguru protesta:

«Não fui eeuuuu! Só sei que, dentro desta gruta, existe uma outra sala muito maior, onde vive uma criatura maléfica enorme e realmente má, o Troglóceros, que quer comer todos os peixes de todos os oceanos do planeta Terra.»

Tu e os teus amigos ficam muito preocupados, mas também agradecidos, pois agora já sabem aonde se devem dirigir para salvar as espécies que ainda restam.

Tarefa 3 (15 minutos)

É necessário criar um plano para travar o Troglóceros, a criatura maléfica. Mas como, se não trouxeram nada além da toalha e da corda?

Agora, calmamente, para traçar um plano, deves sentar-te junto dos teus colegas, por ordem numérica, formando uma meia-lua.

[som de indicação de instrução]

Olha bem para a toalha. Em que se poderá transformar? Encontra outra função para a toalha, ou dá-lhe outro significado, de modo a que a possas utilizar para vencer o Troglóceros. Levanta-te e usa todo o teu corpo, e não apenas a expressão facial (cara), para mostrares a nova função que imaginaste para a tua toalha. Podes também usar a tua voz para dizeres palavras ou produzires outros sons. Atenção, só no final da apresentação é que podes dizer qual a função que imaginaste para a toalha.

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

Tarefa 4 (30 minutos)

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

[som de indicação de instrução]

Agora que já conseguiste algum equipamento para vencer o Troglóceros, deves, em conjunto com o teu grupo de amigos, planejar e executar uma improvisação que representa a entrada na gruta onde se encontra essa terrível criatura maléfica e o que acontece quando a enfrentam. Para que a operação tenha sucesso, todos os elementos do grupo devem falar, ouvindo-se claramente o que dizem, e representar ações, vendo-se bem o que fazem.

Lembra-te que a vossa apresentação deve responder ao desafio lançado e deve ter um final bem definido.

Toma atenção a estes aspetos:

– Para se alcançar o Troglóceros, é necessário passar por uma entrada guardada por dois tubarões.

– A seguir, encontras uma passagem muito estreita e baixa por onde deverás passar para chegar ao Troglóceros.

– Usa a corda para auxiliar o grupo.

O que vai acontecer lá dentro? Será que tu e o teu grupo conseguem vencer o desafio e evitar a extinção dos peixes dos oceanos?

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 a ordem pela qual os grupos de alunos irão fazer a sua improvisação.

Guião – Parte B

Vais agora dar início à Parte B da prova.

Verifica se tens todo o material necessário sobre a tua mesa:

- lápis de grafite;
- borracha;
- cola líquida;
- uma caixa de cartão;
- lápis de cor;
- apara-lápis;
- tesoura.
- fita-cola de papel;
- lápis de cera;
- canetas de feltro.

Vais precisar de tecidos e de tampas de plástico.

Lembra-te que existem, nas mesas de apoio, outros materiais que podes usar, tais como: lápis de cera, lápis de cor, canetas de feltro, diversos tipos de papel (jornal, papel de lustro, revistas, papel celofane, papel crepe, cartolinas...), folhas de papel de formato A4, lãs, algodão, rolhas de cortiça, embalagens de dimensões reduzidas, de diversos materiais e formatos (por exemplo, caixas de perfumes, de pasta de dentes, boiões de creme, garrafas...), copos de papel de diferentes tamanhos, caixas de ovos, outros materiais de desperdício (casquilhos de rolos de papel, caricas, tampas, botões...).

Tarefa 5 (45 minutos)

Nas Figuras 1 e 2, podes observar dois exemplos de seres imaginários criados por artistas que usaram diversas técnicas e diferentes materiais.

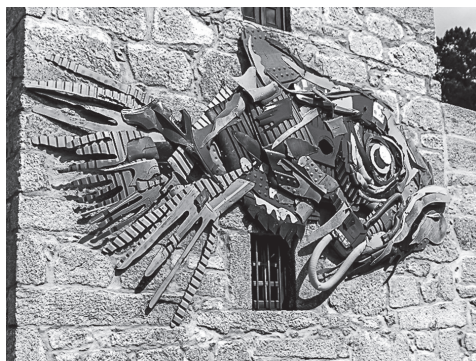


Figura 1 – Bordalo II, *Peixe*, 2018
in www.jn.pt (consultado em março de 2019).

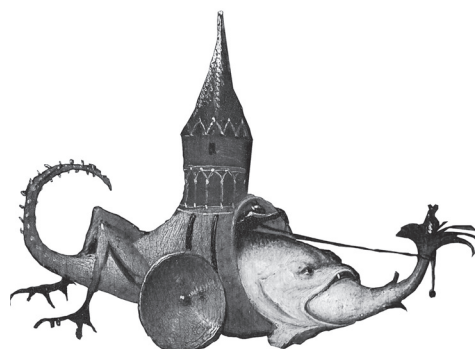


Figura 2 – Jheronymus Bosch, *Tentações de Santo Antão* (pormenor), c. 1500,
in <https://upload.wikimedia.org>
(consultado em janeiro de 2019).

Numa gruta, no fundo do mar, existia uma criatura maléfica, o Troglóceros, que se preparava para exterminar todos os peixes dos oceanos.

O Julião, que é valente até mais não, é um defensor dos oceanos. Lutou muitas vezes contra o Troglóceros. Mas é tão rápido que nunca ninguém conseguiu ver muito bem como é o Julião.

No entanto, algumas pessoas lembram-se de certas características:

- a Ema tem a certeza de que as escamas são verdes e azuis;
- o Xavier sabe que o Julião tem barbatanas em forma de triângulo;
- a Camila diz que o Julião deita fogo;
- a Clara reparou nos três olhos de tamanhos diferentes.

Como será o Julião? Consegues imaginar?

Pensa como é que o Julião luta contra esta criatura maléfica, o Troglóceros.

A partir da caixa de cartão constrói o Julião, que é valente até mais não.

Na tua construção:

- inclui as características que já conheces do Julião e acrescenta outras para o tornares especial;
- altera a tua caixa, recortando ou acrescentando partes;
- como materiais obrigatórios, usa a caixa, tecidos e tampas de plástico. Além destes, podes utilizar outros materiais que encontras ao teu dispor nas mesas de apoio;
- pinta as Figuras 3 e 4, e usa os 3 materiais riscadores à tua disposição (caneta de feltro, lápis de cera, lápis de cor). Depois recorta-as e cola-as no Julião.

Um professor classificador vai perguntar-te como é que o teu Julião luta contra o Troglóceros. Explica ao professor de que modo as características do Julião o ajudam a lutar contra o Troglóceros.

Tens 45 minutos para realizar esta tarefa.

No final, verifica se cumpriste tudo o que te foi pedido na construção do Julião e coloca-o em cima desta folha.

FIM DA PROVA