

**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.*

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

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

**Guião**

9 Páginas

---

Versão 1

# GUIÃO DO APLICADOR

## Instruções gerais de realização da prova

Antes da prova, o professor aplicador e os professores classificadores devem ler o Guião de cada uma das versões, acompanhando essa leitura com a audição do ficheiro áudio.

Durante a prova, o registo da observação dos desempenhos dos alunos é efetuado pelos professores classificadores, de acordo com as instruções e com os critérios de classificação, pelo que estes devem movimentar-se pela sala, de modo a observarem os desempenhos dos alunos.

A prova é dada por terminada após todos os alunos terem sido observados.

Quadro 1 – Duração prevista de cada uma das tarefas da prova e organização dos alunos

	Aquecimento		
		Duração prevista	Organização dos alunos
Parte A	Tarefa 1	25 minutos	Em grupos de 3 a 5 alunos
	Interlúdio		
	Tarefa 2	25 minutos	Individual
	Tarefa 3	15 minutos	Individual
	Relaxamento		
Parte B	Tarefa 4	45 minutos	Individual

## Antes da Parte A da prova

Cabe ao professor aplicador:

- garantir que o espaço para a realização da prova cumpre as regras de higiene e segurança;
- garantir que o espaço para a realização da prova é amplo; pode ser a sala de aula (de onde são retiradas previamente as mesas e as cadeiras), uma sala polivalente ou um ginásio. O espaço deve ter uma boa qualidade acústica, de modo a não prejudicar a audição dos ficheiros áudio;
- definir previamente os grupos de trabalho, seguindo a ordem da turma:
  - grupos de 3 a 5 alunos, para a Tarefa 1;
- distribuir os coletes pelos alunos antes de estes entrarem na sala, respeitando a numeração da turma. Se um aluno faltar, o colete correspondente não é distribuído. Caso os alunos não tenham numeração previamente atribuída, a distribuição dos coletes faz-se por ordem alfabética.

Materiais:

- aparelho de reprodução áudio;
- um instrumento não convencional por aluno: uma caixa de cartão, do tamanho aproximado de uma caixa de sapatos;
- um conjunto de objetos, por cada grupo de 3 a 5 alunos (uma peúga; um lenço de papel; um saco de papel ou de pano; um atacador; um boné; um estojo para lápis);
- uma cadeira por cada grupo de 3 a 5 alunos;
- uma vassoura.

## Legenda:



reproduzir faixa áudio



pausa na reprodução, mantendo na mesma faixa



recuar para o início da faixa



avançar para a faixa seguinte

## Parte A

### Durante a Parte A da prova

O professor aplicador deve ter consigo, durante esta parte da prova, apenas o Guião e o ficheiro áudio.

A prova inclui um conjunto de exercícios de aquecimento e de disponibilização corporal. Estes exercícios, designados Aquecimento, Interlúdio e Relaxamento, não constituem tarefas para avaliação e têm, na totalidade, a duração aproximada de 15 minutos.

O professor aplicador diz aos alunos para formarem uma roda, por ordem numérica, e para memorizarem o seu lugar na roda.

### Relaxamento

O professor aplicador pede aos alunos que se dispersem pela sala, de modo a ocuparem todo o espaço disponível.



faixa 1

*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 comesas 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.*



Caso os alunos não consigam voltar rapidamente à formação em roda, o professor aplicador orienta a reorganização da roda e solicita que se sentem.



## Tarefa 1 (25 minutos)



faixa 2

Depois da audição da instrução:

*[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.*



O professor aplicador organiza os grupos e o respetivo espaço de trabalho, junto a uma cadeira. Tem de garantir que as cadeiras têm forma e tamanho similares.

O professor aplicador distribui por cada grupo um conjunto de objetos (uma peúga, um lenço de papel, um saco de papel ou de pano, um atacador, um boné e um estojo para lápis).

O professor aplicador orienta cada grupo para que prepare a sua apresentação, usando uma cadeira como palco, alertando que cada elemento do grupo deve escolher um objeto.

O professor aplicador organiza a distribuição dos alunos pelo espaço livre.



*[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.*

Depois da instrução:

*[som de indicação de instrução]*

*Atenção, falta 1 minuto para terminar.*

Reforçar, junto dos alunos, que falta um minuto para terminar o tempo de preparação da tarefa.

*Terminou o tempo. O professor vai indicar a ordem pela qual os grupos vão fazer a sua apresentação. Está atento às indicações do professor.*



Garantir que os alunos se sentam, por ordem numérica, formando uma meia-lua.

No centro da meia-lua, colocar uma cadeira (palco) onde cada grupo fará a sua apresentação.

Alertar que a apresentação deve ser feita tendo em conta os restantes colegas, o público. Os alunos fazem as suas apresentações em grupos de 3 a 5 (conforme definido previamente), voltados para os restantes colegas.

Depois de os professores classificadores terem feito os seus registos, sempre que um grupo demore demasiado tempo na sua apresentação sem que se anteveja um final, o professor aplicador deve indicar ao grupo que a termine.

Depois de todos terem tido oportunidade de fazer a sua apresentação, e apenas no caso de haver algum grupo que não a tenha ainda realizado, o professor aplicador pergunta:

«Dos alunos que não fizeram a apresentação, alguém quer realizar a tarefa agora?»

No caso de haver alunos que queiram realizar a tarefa, o professor aplicador deve permitir que o façam. Quando não houver mais alunos que queiram realizar a tarefa, o professor aplicador avança para a faixa seguinte.

A tarefa termina após a observação de todos os alunos pelos professores classificadores.

## Interlúdio

O professor aplicador pede que se sentem e solicita a atenção dos alunos para ouvirem a faixa áudio.



faixa 3

Depois da audição da instrução:

*[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)

Os alunos devem voltar à formação inicial, em roda, e sentar-se para ouvirem a faixa áudio.

Caso os alunos não consigam voltar rapidamente à formação em roda, o professor aplicador orienta a reorganização da roda e pede que se sentem.

O professor aplicador distribui um instrumento não convencional (a caixa de cartão) por aluno.



faixa 4

Depois da audição da instrução:

*[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 puderes 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.*



O professor aplicador deve garantir que todos os alunos compreendem a sequência da tarefa: 1 – ouvir a canção e repeti-la; 2 – cantar novamente a canção, transformando a voz; 3 – improvisar uma sequência rítmica; 4 – dançar de acordo com o que toca e ouve.



faixa 5

Depois de todos terem tido oportunidade de fazer a sua apresentação, e apenas no caso de haver algum aluno que não a tenha ainda realizado, o professor aplicador pergunta:

«Dos alunos que não fizeram a apresentação, alguém quer realizar a tarefa agora?»

No caso de haver alunos que queiram realizar a tarefa, o professor aplicador deve permitir que o façam. Quando não houver mais alunos que queiram realizar a tarefa, o professor aplicador avança para a faixa seguinte. A tarefa termina após a observação de todos os alunos pelos professores classificadores.

### Tarefa 3 (15 minutos)

O professor aplicador pede aos alunos que se dispersem pela sala, de modo a ocuparem todo o espaço disponível, e pede que se sentem para ouvirem a faixa áudio.



faixa 6

Depois da audição da instrução:

*[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 aplicador entrega a vassoura ao aluno que inicia a tarefa.



faixa 7

Depois de todos terem tido oportunidade de fazer a sua apresentação, e apenas no caso de haver algum aluno que não a tenha ainda realizado, o professor aplicador pergunta:

«Dos alunos que não fizeram a apresentação, alguém quer realizar a tarefa agora?»

No caso de haver alunos que queiram realizar a tarefa, o professor aplicador deve permitir que o façam. Quando não houver mais alunos que queiram realizar a tarefa, o professor aplicador avança para a faixa seguinte. A tarefa termina após a observação de todos os alunos pelos professores classificadores.

### Relaxamento

Os alunos mantêm-se, de pé, dispersos pela sala. O professor aplicador solicita a atenção dos alunos para a audição da faixa áudio.



faixa 8

Depois da audição da instrução:

*[som de indicação de instrução]*

*Depois de tanta agitação, o pó 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.*

## Parte B

### Antes da Parte B da prova

O professor aplicador deve verificar se o espaço e os materiais estão conforme as indicações seguintes.

– Espaço:

- mesas e cadeiras em número suficiente para todos os alunos;
- as mesas e cadeiras podem estar agrupadas, permitindo formar grupos de trabalho de 6 alunos, com o material para partilhar no centro da mesa. Em alternativa, ficam 2 alunos por mesa, e as mesas de apoio (com o material para partilhar), em número proporcional ao número de alunos, ficam posicionadas à mesma distância de todos estes.

– Materiais para partilhar:

- caixas de cartão para ovos (preferencialmente de 6 ou 12 unidades, com tampa);
- casquilhos de rolos de papel higiénico;
- rolos de fita adesiva de papel;
- lápis de cor de, pelo menos, 4 cores diferentes;
- lápis de cera de, pelo menos, 4 cores diferentes;
- canetas de feltro de, pelo menos, 4 cores diferentes;
- folhas de papel de diferentes tipos (lustro, seda, revista, cartolina, embrulho...);
- fios de diferentes tipos (lã, fitas de embrulho, tecido, ráfia, norte...);
- material diverso de pequena dimensão (botões, restos de tecidos, palitos, rolhas de cortiça, tampas...).

– Materiais nas mesas (por aluno):

- lápis de grafite;
- apara-lápis;
- borracha;
- tesoura;
- cola (*báton* ou líquida);
- 1 folha branca de desenho de formato A4, de 120 g (tipo cavalinho);
- 1 caixa de cartão para ovos (preferencialmente de 6 ou 12 unidades, com tampa).

## Durante a Parte B da prova

O professor aplicador deve:

- fazer entrar os alunos na sala e indicar-lhes os seus lugares;
- verificar o material de que cada aluno deve dispor para a realização da prova:
  - Material requerido ao aluno:
    - lápis de grafite;
    - apara-lápis;
    - borracha;
    - tesoura.
  - Material fornecido pela escola, por aluno:
    - cola (bâton ou líquida);
    - 1 folha branca de desenho de formato A4, de 120 g (tipo cavalinho);
    - 1 caixa de cartão para ovos (preferencialmente de 6 ou 12 unidades, com tampa).
  - Material para partilhar:
    - caixas de cartão para ovos (preferencialmente de 6 ou 12 unidades, com tampa);
    - casquilhos de rolos de papel higiénico;
    - rolos de fita adesiva de papel;
    - lápis de cor de, pelo menos, 4 cores diferentes;
    - lápis de cera de, pelo menos, 4 cores diferentes;
    - canetas de feltro de, pelo menos, 4 cores diferentes;
    - folhas de papel de diferentes tipos (lustro, seda, revista, cartolina, embrulho...)\*;
    - fios de diferentes tipos (lã, fitas de embrulho, tecido, ráfia, norte...)\*;
    - material diverso de pequena dimensão (botões, restos de tecidos, palitos, rolhas de cortiça, tampas...)\*.

\* Os materiais assinalados devem ser diversificados, preferencialmente reaproveitados e em quantidade suficiente para permitir a escolha por parte dos alunos.

- distribuir os enunciados e a folha branca de desenho de formato A4, de 120 g, registando, no canto superior direito, o número do aluno;
- ler a Parte B da prova em voz alta e esclarecer possíveis dúvidas;
- garantir que os professores classificadores circulam pela sala e questionam os alunos sobre o modo como planearam o seu trabalho.

### Tarefa 4 (45 minutos)

O professor aplicador deve chamar a atenção dos alunos para a mudança de etapa. Cada etapa deve ter a duração aproximada de 10 minutos.

Decorridos 30 minutos sobre o início da tarefa, o professor aplicador deve informar os alunos de que dispõem de 5 minutos para a terminar.

O professor aplicador deve pedir aos alunos que deixem o seu trabalho na mesa, em cima da folha de desenho, previamente identificada com o número do aluno.

Após 45 minutos, o professor aplicador indica o final da prova.

A parte B da prova só termina depois de todos os alunos explicarem como é que o seu Espanta-Pesadelos consegue espantar os pesadelos.

## FIM DA APLICAÇÃO DA PROVA

**Nota:** Sugere-se que, após a classificação de todos os trabalhos, os alunos mostrem as suas construções aos colegas da turma. Sugere-se ainda que se realize uma exposição na escola e que, posteriormente, os alunos possam levar para casa os seus trabalhos.