

INFORMAÇÃO – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

ARTES E TECNOLOGIAS

2021

Prova 97

Tipo de Prova: Prática

3.º Ciclo do Ensino Básico

Introdução

O presente documento visa divulgar as características da prova de equivalência à frequência do 3.º ciclo da disciplina de Artes e Tecnologias (Complemento à Educação Artística), a realizar em 2021 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo instituídos pelo Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho. Deve ainda ser tida em consideração a Portaria n.º 223-A/2018, de 3 de agosto, bem como o Despacho normativo n.º 10-A/2021, de 22 de março.

As informações sobre a prova apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida, do Programa e do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos a cada uma das componentes da prova:

- Objeto de avaliação;
- Características e estrutura da prova;
- Critérios de classificação;
- Material autorizado;
- Duração.

Objeto de avaliação

A prova avalia o conjunto de aprendizagens desenvolvidas no 3.º ciclo do ensino básico, na disciplina de Artes e Tecnologias, nos seguintes domínios:

- Analisa obras vocais e instrumentais utilizando vocabulário apropriado (7º ANO)
- Técnica, representação e projeto (8º ANO)
- Conceção; planificação; desenvolvimento e programação (9º ANO)

Características e estrutura da prova

A prova é cotada para 100 pontos percentuais.

A Prova é de carácter prático, cuja resolução implica a identificação auditivamente as características e a forma da música de diferentes géneros e de diferentes contextos culturais, bem como a análise crítica e estética das obras musicais que ouve, a manipulação de materiais e instrumentos, e incide sobre o trabalho prático produzido integrando os domínios previstos nas Aprendizagens Essenciais. A prova contempla a análise, a reflexão e a interpretação de obras de arte, assim como a manipulação de materiais e instrumentos para a criação plástica, a utilização de ferramentas digitais, ao nível das linguagens de programação e da utilização de microprocessadores virtuais (plataforma digital micro:bit), permitindo programar artefactos tangíveis (pequenos robôs). É constituída por duas tarefas que seguem um conjunto de orientações para a concretização do trabalho, através das quais será avaliado o desempenho do aluno tendo em conta os indicadores: da acuidade auditiva, reconhece as diferentes funções que a música desempenha nas comunidades, organização formal e equilíbrio, composição

visual, criatividade, técnicas e materiais de expressão, capacidade na análise da informação fornecida, criatividade na procura da solução ideal, escolha da linguagem de programação e rigor técnico / científico na sua utilização.

A prova é constituída por dois grupos distintos: o primeiro com audição de três peças musicais, de épocas e géneros diferentes. A partir da escolha de uma realiza a sua análise a partir da reflexão e interpretação de objetos artísticos e produção de uma composição visual; o segundo, capacidade na análise da informação fornecida, criatividade na procura da solução ideal, escolha da linguagem de programação e rigor técnico / científico na sua utilização.

Tarefa		Cotações em pontos
Grupo I	A música e as diferentes expressões – enquadramento das diferentes culturas musicais nos diferentes contextos sociais e estéticos Composição visual – técnica de cor, elementos de expressão, de organização, de composição e suporte da forma.	67 pontos
Grupo II	Projeto – Capacidade de análise da informação, planificação, escolha da solução, implementação e simulação da solução através de programação adequada.	33 pontos
Total:		100 pontos

CrITÉrios de classificação

A classificação a atribuir a cada tarefa resulta da aplicação dos seguintes critérios:

- rigor no domínio e manuseamento dos instrumentos de trabalho e na sua execução estética;
- representação gráfica correta;
- inter-relação dos elementos visuais e sonoros na organização e forma da composição;
- domínio dos materiais e das técnicas;
- expressividade na representação;
- Saber técnico / científico das linguagens de programação;
- Utilização de estratégias e ferramentas digitais de apoio á criatividade;
- Desenvolvimento do pensamento computacional centrado na descrição e resolução de problemas e organização lógica;
- Capacidade de programar artefactos tangíveis;
- cumprimento das orientações das tarefas.

A classificação final corresponde à média aritmética simples, arredondada às unidades, das classificações das duas tarefas expressas em escala percentual de 0 a 100, convertida na escala de 1 a 5.

Material

- Phones
- Caneta ou esferográfica de tinta indelével (azul ou preta)
- Lapiseira ou lápis de grafite HB
- Borracha e afia-lápis
- Lápis de cor, marcadores
- Instrumentos de desenho técnico: régua de 40 cm ou 50 cm; esquadro, transferidor e compasso.
- Computador

Duração

A prova prática tem a duração de 45 minutos.