

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 2024 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 4/2024, de 21 de fevereiro.

As informações sobre a prova apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida, do Programa da disciplina 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:

- Análise de obras vocais e instrumentais utilizando vocabulário apropriado (7.º ANO)
- Linguagens plásticas do século XX, técnicas de representação e metodologia do projeto (8.º ANO)
- Processos tecnológicos; Recursos e utilizações tecnológicas e Tecnologia e Sociedade (9.º ANO)

Características e estrutura da prova

A prova é cotada para 100 pontos percentuais.

A prova é de carácter prático, incidindo sobre o trabalho produzido nas diferentes áreas da disciplina integrando os domínios previstos nas Aprendizagens Essenciais.

A sua resolução implica a identificação auditiva das características e a forma da música de diferentes géneros e de diferentes contextos culturais, bem como a análise crítica e estética de obras musicais e a manipulação de materiais e instrumentos; contempla a reinterpretação de movimentos artísticos do século XX estudados, assim como a manipulação de materiais e instrumentos para a criação plástica integrando fases do projeto artístico como linha orientadora; e integra a utilização de ferramentas digitais, ao nível das linguagens de programação com recurso à plataforma digital Open Roberta, permitindo programar artefactos tangíveis (pequenos robôs).

A prova é constituída por duas tarefas que seguem um conjunto de orientações para a concretização do trabalho, através das quais será avaliado o desempenho do/a aluno/a tendo em conta os seguintes indicadores: acuidade auditiva e identificação das diferentes funções que a música desempenha nas comunidades; conhecimento das características formais e cromáticas do movimento artístico estudado, composição visual, criatividade, técnicas e materiais de expressão; capacidade na análise da informação fornecida, utilização da plataforma digital Open Roberta e rigor na sua utilização, de forma a reproduzir a tarefa solicitada, utilizando a estrutura de blocos, com rigor técnico e científico.

A prova é constituída por dois grupos distintos:

- O primeiro grupo com audição de três peças musicais, de épocas e géneros diferentes tendo o/a aluno/a de escolher uma para a realização de uma composição visual em que reinterpreta o movimento artístico estudado;

- O segundo grupo, consistirá na realização de um pequeno projeto, recorrendo à plataforma digital Open Roberta, de forma que a partir da análise da informação fornecida, o/a aluno/a seja capaz de reproduzir a tarefa solicitada, utilizando a estrutura de blocos, com rigor técnico e científico.

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, implementação e simulação da solução através da plataforma digital Open Roberta, de acordo com o solicitado no enunciado da prova.	33 pontos
Total:		100 pontos

Critérios de classificação

A classificação a atribuir a cada tarefa resulta da aplicação dos critérios abaixo especificados.

O/a aluno/a:

- Inter-relaciona os elementos visuais e sonoros na organização e forma da composição;
- Revela conhecer as características formais e cromáticas do movimento artístico estudado;
- Mostra domínio dos materiais e das técnicas;
- Evidencia expressividade na representação;
- Demonstra saber técnico/científico das linguagens de programação;
- Utiliza estratégias e a ferramenta digital indicada na prova;
- Apresenta desenvolvimento do pensamento computacional centrado na descrição e resolução de problemas e organização lógica com capacidade de programar artefactos tangíveis;
- Cumprir as 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

- Auriculares
- 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 (fornecido pela escola)
- *Pen drive* (fornecida pela escola)

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.