

# INFORMAÇÃO - PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA DE EDUCAÇÃO VISUAL

maio 2023

2.º Ciclo do Ensino Básico Despacho Normativo n.º 4-B/2023, de 3 de abril

Prova de código 03 | 2023

1. Natureza da prova: Prática

2. Objeto de avaliação:

A prova tem por referência o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e as Aprendizagens Essenciais da disciplina

3. Caracterização da prova:

Os alunos não respondem no enunciado. As atividades são realizadas em folhas/suportes próprios fornecidos pela escola.

A prova é constituída por duas tarefas, que requerem níveis de desempenho práticos, cada uma com um conjunto de atividades que o aluno tem de desenvolver.

A prova é cotada para 100 pontos.

**Quadro 1 - Valorização dos domínios e conteúdos da prova**

Tarefa 1			
A	Planeamento		5
B	Domínio Técnico	B1 - Traçado Geométrico	10
		B2 - Elementos Visuais	5
		B3 - Materiais	10
		B4 - Recorte e colagem	5
C	Composição		10
D	Criatividade		5
			50 PONTOS
Tarefa 2			
A	Planeamento		5
B	Domínio Técnico	B1 - Dobragem, recorte, colagem, desenho e pintura	15
		B2 - Materiais	10
C	Composição		10
D	Criatividade		10
			50 PONTOS
Total			100 PONTOS

A prova pode incluir os tipos de itens discriminados no Quadro 2.

**Quadro 2 - Tipologia, número de itens e cotação**

Tipologia de itens		Número de itens	Cotação (em pontos)
Itens de construção	De resposta restrita e de resposta extensa	Tarefa 1	100
		Tarefa 2	

#### **4. Critérios gerais de classificação**

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos para cada item.

Todas as tarefas são classificadas em Fichas de registo de Observação, através de códigos que correspondem a níveis diferenciados de desempenho. Cabe aos professores do júri analisar cada desempenho dos alunos e enquadrá-lo no descritor adequado e após concertação dos membros do júri, atribuir-lhe o código correspondente.

Os códigos atribuídos serão transformados posteriormente em cotações.

Os critérios de classificação estão organizados por parâmetros. Cada parâmetro deve ser observado isoladamente, em função dos descritores de desempenho, e deve ser-lhe atribuído o respetivo código. Para cada parâmetro, os membros do júri registam, na Ficha de Registo da Observação apenas um dos códigos previstos.

Dependendo dos níveis de desempenho previstos para cada parâmetro, um descritor pode ser desdobrado em vários códigos, que correspondem a desempenhos equivalentes e que permitem identificar processos de execução específicos.

É atribuído o código 00 aos desempenhos inadequados. É igualmente atribuído o código 00 nos casos em que o aluno executa uma tarefa, diferente da solicitada, sem respeitar as instruções. Podem ainda ser atribuídos outros códigos que correspondem a desempenhos equivalentes e que permitem identificar desempenhos específicos não aceitáveis.

Sempre que o aluno não realize uma tarefa, é atribuído o código 99 a todos os parâmetros da tarefa. Este código só é atribuído se não houver qualquer evidência de que o aluno tentou realizar a tarefa.

#### **5. Material requerido ao aluno**

Lápis de grafite, borracha branca macia, apara-lápis, régua de 40/50 centímetros, esquadro, compasso, lápis de cor, canetas de feltro, cola (em stick ou líquida), tesoura.

Não é permitido o uso de corretor.

#### **6. Material requerido à escola**

Folhas de papel cavalinho A4 (2 por aluno), folhas de papel de lustro de cores variadas, caixa de ovos vazia (1 por aluno).

#### **7. Duração**

90 minutos + 30 de tolerância.