

## INFORMAÇÃO-PROVA

# COMPLEMENTO À EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

2024

### Prova 97 – Modalidade Prática

#### 3.º Ciclo do Ensino Básico

O presente documento divulga informação relativa à prova final do 3.º ciclo do ensino básico das disciplinas de Complemento à Educação Artística (Educação Tecnológica, Música e Dança e Tecnologia e *Design*), a realizar em 2024, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Critérios gerais de classificação
- Material
- Duração

#### Objeto de avaliação

##### ▪ 1.ª parte – Educação Tecnológica

A prova tem por referência os documentos curriculares em vigor, o Programa da disciplina de Complemento à Educação Artística – Educação Tecnológica (7.º ano), *Aprendizagens Essenciais* e o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita/prática de duração limitada, incidindo sobre os domínios de referência seguintes:

- Processos tecnológicos.
- Recursos e utilizações tecnológicas.
- Tecnologia e sociedade.

##### ▪ 2.ª parte - Música e Dança

A prova tem por referência os documentos curriculares em vigor, o Programa da disciplina de Complemento à Educação Artística – de Música e Dança (8.º ano), *Aprendizagens Essenciais* e o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova prática de duração limitada, incidindo sobre os domínios de referência seguintes:

- Experimentação e criação.
- Interpretação e comunicação.
- Apropriação e reflexão.

##### ▪ 3.ª parte – Tecnologia e *Design*

A prova tem por referência os documentos curriculares em vigor, o Programa da disciplina de Complemento à Educação Artística – Tecnologia e *Design* (9.º ano), *Aprendizagens Essenciais* e o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada, incidindo sobre os domínios de referência seguintes:

- Comunicação.
- Segurança.
- Criatividade, produção, inovação.

## **Caracterização da prova**

A prova é cotada para 100 pontos e está dividida em três partes:

### **▪ 1.ª parte – Educação Tecnológica (35 pontos)**

- Esta parte da prova divide-se em dois momentos: prática, no suporte de desenho, e escrita no enunciado.
- Desenhar um objeto técnico à mão livre (esboço).
- Compreender a função do objeto e impacto na sociedade.
- Diferenciar tipos de produção.

### **▪ 2.ª parte – Música e Dança (30 pontos)**

O aluno terá de executar em sequência e apresentar as capacidades criativas e reflexivas necessárias (aprende, pensa, cria e age):

- um aquecimento muscular individual, apropriado ao género de dança a executar;
- um movimento livre individual, de acordo com o género de música proposto;
- passos de dança, de acordo com o género de dança/música latina e/ou contemporânea propostos.

### **▪ 3.ª parte – Tecnologia e *Design* (35 pontos)**

- Esta parte da prova reflete a complementaridade dos domínios e subdomínios de referência da disciplina:
  - Comunicação:
    - gramática visual/linguagem plástica;
    - ferramentas de comunicação e colaboração.
  - Segurança:
    - responsabilidade e respeito em ambientes digitais.
  - Criatividade, produção e inovação:
    - metodologia projetual;
    - criatividade e sentido estético.
- Os itens podem ter como suporte um ou mais documentos como por exemplo: textos, tabelas, diagramas, imagens, protótipos, modelos de projetos, logótipos e resultados de pesquisa na *internet*.
- Esta parte da prova é constituída por um modelo de projeto pré-concebido, no qual o aluno terá de:

- completar partes da metodologia projetual em falta, assinalando através de itens de seleção (verdadeiro e falso/escolha múltipla) ou itens de construção (resposta curta/resposta restrita);
- realizar tarefas práticas de resolução, no computador, para conceber ou concluir parte de um logótipo;
- fazer a prototipagem ou idealização/construção de uma aplicação.

## Os critérios gerais de classificação

### ▪ 1.ª parte – Educação Tecnológica

- O aluno:
  - localiza e processa a informação;
  - desenha objetos (esboços, esquemas e gráficos);
  - demonstra capacidade argumentativa;
  - revela criatividade;
  - distingue tipos de produção.
- A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios apresentados para cada item.
- No item de resposta prática será avaliado no suporte de desenho.
- A uma alínea não realizada ou anulada será atribuída a cotação de zero pontos.
- É atribuída a classificação de zero pontos aos alunos que revelem total incapacidade de compreensão e execução da atividade proposta.

### ▪ 2.ª parte – Música e Dança

- O aluno:
  - realiza um aquecimento muscular individual, de acordo com o tipo de exercício/género de dança proposto;
  - realiza um movimento livre individual, explorando as diversas capacidades expressivas do corpo, de acordo com a pulsação e o género de dança proposto;
  - executa passos simples de dança, de acordo com o género de dança proposto, respeitando a pulsação (normal e silenciosa);
  - executa movimentos coordenados simples, de acordo com o programa de *fitness* “Zumba”, respeitando a pulsação proposta.
- É atribuída a classificação de zero pontos aos alunos que revelem total incapacidade de compreensão e comunicação.

### ▪ 3.ª parte – Tecnologia e Design

- As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.
- Se for apresentada mais do que uma resposta ao mesmo item, não sendo solicitado, esta será anulada.
- Na correção desta parte da prova atender-se-á aos seguintes critérios:

- rigor científico;
- clareza e objetividade na resposta apresentada;
- a classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios apresentados para cada item;
- nos itens de resposta às tarefas práticas será avaliado o suporte digital.

## Material

- **1.ª parte – Educação Tecnológica**
  - Lápis n.º 2HB e n.º 4B.
  - Borracha branca.
  - 2 folhas de papel de desenho A4.
  - Apara-lápis.
  - Régua de 50 cm.
  - Compasso.
  - Caneta ou esferográfica de tinta indelével azul ou preta.
  - Não é permitido o uso de corretor.
  
- **2.ª parte – Música e Dança**
  - Sapatilhas.
  - *T-shirt ou top*.
  - *Leggins* ou calção desportivo.
  - Elástico para o cabelo, se necessário.
  
- **3.ª parte – Tecnologia e *Design***
  - Caneta ou esferográfica de tinta indelével azul ou preta.
  - Computador com acesso à *internet*.
  - *Software* de edição de imagem.
  - *Software* de criação de protótipos e/ou aplicações.
  - Não é permitido o uso de corretor.

## Duração

- A prova tem a duração de 45 minutos (15 minutos para cada uma das partes).