

## INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

### 1. Introdução

O presente documento visa, conforme previsto no Regulamento de Exames, divulgar as características da prova de equivalência à frequência do ensino básico da disciplina de Artes e Tecnologias, a realizar em 2022 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo instituídos pela legislação em vigor.

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida e do Programa da disciplina.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- Objeto de avaliação;
- Características e estrutura;
- Critérios gerais de classificação;
- Material;
- Duração;

### 2. Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no programa de Educação Visual em vigor.

A avaliação sumativa interna, realizada através de uma prova escrita de duração limitada, só permite avaliar parte dos conhecimentos e das competências enunciados no programa.

### 3. Características e estrutura

A prova é constituída por um grupo (Grupo 1), que é subdividido em duas partes.

A 1ª parte com uma alínea para representar em perspetiva.

A 2ª parte, possui 3 alíneas com orientações obrigatórias e sugestivas.

A prova é cotada para 100 pontos.

A valorização dos conteúdos na prova apresenta-se no Quadro 1.

Quadro 1- Valorização dos domínios da prova

Conteúdo	Cotação (em pontos)
<b>1ª Parte</b> Aplicação de conhecimentos teóricos da luz/cor e aplicação de técnica e materiais de pintura.	<b>40</b>
<b>2ª Parte</b> Aplicação de técnicas de recorte, dobragem e colagem.	<b>60</b>

### Conteúdos

- Ser sensível às qualidades dos objetos e dos materiais.
- Integrar conhecimentos e aptidões manuais.
- Desenvolver ações orientadas para a prática de técnicas de desenho, que transformam os resultados numa parte ativa do conhecimento.
- Relacionar a forma e a função dos objetos com a sua estrutura.
- Explorar figuras reversíveis, através do desenho livre ou do registo de observação digital.
- Relacionar processos de construção da imagem no âmbito da perceção visual.
- Compreender a estrutura não apenas como suporte de uma forma, mas também, como princípio organizador dos elementos.
- Desenvolver conhecimentos no âmbito das técnicas propostas.
- Compreender os efeitos da cor na perceção do mundo envolvente.
- Aplicar os conhecimentos adquiridos sobre a cor.
- Conhecer diferentes tipos de movimento (retilíneo, circular e do corpo humano).
- Identificar os tipos de movimento nos objetos.
- Relacionar as propriedades dos materiais com as suas utilizações.
- Analisar a adequação dos meios à ideia ou intenção expressa.
- Executar projetos aplicando os materiais e as técnicas escolhidas.

### 4. Critérios gerais de classificação

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

### 5. Material

O aluno deve ser portador do seguinte material:

Lápis de cor, borracha branca, afia, régua (40cm), tesoura, cola.

### 6. Duração

A prova tem a duração de 45 minutos.