

Informação-Prova de Equivalência à Frequência de

Educação Visual – 14 | 2025

3.º Ciclo do Ensino Básico

1. Objeto de avaliação

A prova tem por referência os documentos curriculares em vigor (Programa e Metas Curriculares de Educação Visual do Ensino Básico e Aprendizagens Essenciais). A prova desta disciplina permite avaliar a aprendizagem e os conteúdos passíveis de avaliação em prova prática de duração limitada. A prova avalia a aprendizagem nos domínios do desenvolvimento da capacidade de expressão e comunicação; desenvolvimento da criatividade; apropriação das linguagens elementares das artes; e compreensão das artes no contexto.

2. Caracterização e estrutura da prova

A prova é constituída por três grupos de execução obrigatória.

O grupo I é de carácter prático e diz respeito aos conteúdos lecionados no sétimo ano.

O grupo II é de carácter prático e diz respeito aos conteúdos lecionados no oitavo ano.

O grupo III é de carácter prático e diz respeito aos conteúdos lecionados no nono ano.

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro 1.

Quadro 1 – Valorização dos domínios e conteúdos na prova

Domínios e Sub-Domínios	Conteúdos	Cotação (%)
<p>Apropriação das linguagens elementares das artes</p> <p>Comunicação Visual e Elementos da Forma</p>	<p>Definição de textura</p> <p>Tipos de textura</p> <p>Formas de obtenção de texturas</p> <p>Texturas visuais e táteis</p>	<p>20%</p>
<p>Apropriação das linguagens elementares das artes</p> <p>Comunicação Visual e Elementos da Forma</p> <p>Compreensão das artes no contexto.</p> <p>Comunicação Visual e Elementos da Forma</p>	<p>Operações com segmentos</p> <p>Circunferência</p> <p>Polígonos regulares</p>	<p>20%</p>
<p>Desenvolvimento da capacidade de expressão e comunicação</p> <p>Comunicação Visual e Elementos da Forma</p>	<p>Perspetiva axonométrica</p>	<p>60%</p>

Competências

- Entender o conceito de textura;
- Saber identificar uma textura bi e tridimensional através do sentido do tato e/ou da visão;
- Saber distinguir as texturas quanto à sua origem;
- Saber quais os métodos para obtenção de texturas;
- Saber identificar texturas relativamente à sua função;
- Utilizar corretamente os diferentes instrumentos de trabalho para desenho rigoroso: régua, aristo/esquadro e compasso;
- Saber dividir um segmento de reta em partes iguais;
- Saber dividir uma circunferência em partes iguais;
- Saber traçar polígonos regulares inscritos numa circunferência;
- Saber identificar os polígonos quanto ao número de lados;
- Saber representar uma peça numa perspectiva axonométrica (cavaleira, dimétrica ou isométrica);
- Saber aplicar escalas;
- Aplicar elementos visuais como meio expressivo (linha e cor).

Quadro 2 - Tipologia, número de itens e cotação

Tipologia de itens	Número de itens	Cotação por item (em %)
Grupo I – Exercício teórico Exercício de componente prática referente a texturas.	1	20%
Grupo II – Exercício prático Exercício de expressão gráfica rigorosa recorrendo a uma figura geométrica plana.	1	20%
Grupo III – Exercício prático Exercício de expressão gráfica rigorosa recorrendo a uma perspetiva axonométrica (cavaleira, isométrica ou dimétrica). Exercício criativo recorrendo à aplicação da linha e da cor.	1 2	40% 20%
Total		100%

3. Critérios gerais de classificação

De acordo com as competências avaliáveis neste tipo de prova, são valorizados os seguintes parâmetros:

- Aplicação dos conhecimentos teóricos;
- Domínio e aplicação dos diversos meios atuantes, riscadores;
- Rigor gráfico;
- Criatividade e expressividade;

- Domínio e aplicação de princípios e estratégias de composição e estruturação na linguagem plástica, compreendendo práticas de ocupação de página, enquadramento e efeitos de cor.

As classificações a atribuir às respostas dos examinandos são expressas em números inteiros e resultam da aplicação dos critérios gerais e específicos de classificação.

No caso de existirem várias respostas ao mesmo item, a resposta é classificada com zero por cento.

Os itens de resposta aberta de expressão gráfica apresentam critérios de classificação organizados por níveis de desempenho. A cada nível de desempenho corresponde uma dada pontuação.

4. Material

- Régua de 50cm;
- Aristo/esquadro;
- Transferidor;
- Compasso;
- Lápis de grafite nº 2 ou nº 3;
- Lápis de cor;
- Borracha branca;
- Aguça/Afia;
- 1 Folha de papel vegetal A3;
- Esferográfica de tinta indelével azul ou preta.

O material acima referido é obrigatório. O aluno que optar pelo aristo não necessita do esquadro e do transferidor.

Não é permitido o uso de corretor ou de cola.

Não é permitido pedir emprestado ou trocar de material durante o tempo de prova.

No preenchimento do cabeçalho, o examinando apenas pode usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével azul ou preta.

5. Duração da Prova

A Prova tem a duração de 90 minutos + 30 minutos de tolerância.

SALESIANOS do Porto, 13 de maio de 2025

A Coordenadora do Departamento de Expressões Artísticas e Tecnológicas,

Liliana Moreira

O Diretor Pedagógico,

Marco Dias da Silva