

INFORMAÇÃO - PROVA

PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

2017

EDUCAÇÃO VISUAL

Prova 14

3.º Ciclo do Ensino Básico (Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho)

O presente documento divulga informação relativa à prova final do 3.º Ciclo da disciplina de Educação Visual, a realizar em 2017, nomeadamente:

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

Realizam a prova os alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo instituídos pelo Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho. Deve também ser considerado o Despacho Normativo n.º 1-F/2016, de 5 de abril, bem como o Despacho Normativo n.º 15971/2012, de 14 de dezembro.

Objeto de avaliação

A prova tem por referência o Programa de Educação Visual do Ensino Básico aplicando-se supletivamente as Metas Curriculares de Educação Visual, e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada.

A prova permite avaliar as aprendizagens nos domínios da técnica, representação, discurso e projeto, refletindo uma visão integradora e articulada dos diferentes conteúdos programáticos da disciplina como a comunicação, a cor, o espaço, a estrutura e a forma.

Caracterização da prova

A prova é composta por três grupos. Avaliam a capacidade de projetar, utilizar sistemas de representação rigorosos e conhecimentos de comunicação visual, visando a resposta a problemas concretos, numa estrutura sequencial.

Grupos, tipologia, cotação por item e respetiva valorização:

Grupo	Tipologia	Cotação por item	Cotação total
I	Exercício de aplicação de conhecimentos	1 x 20 pontos 1 x 10 pontos	30
II	Exercício de aplicação de conhecimentos	1 x 20 pontos 1 x 10 pontos	30
III	Exercício de aplicação de conhecimentos	1 x 20 pontos 1 x 20 pontos	40

GRUPO I

Objetivos gerais / Descritores de desempenho

Compreender diferentes tipos de projeção.

- Distinguir e caracterizar tipos de projeção axonométrica.

Dominar a aquisição de conhecimento geométrico.

- Desenvolver capacidades que evidenciem objetivamente a compreensão da estrutura geométrica do objeto.

Conteúdos

Representação técnica de formas.

Forma-função.

Perspetiva Cavaleira e Isométrica.

Competências a considerar

Compreender a estrutura das formas.

Relacionar a forma de um objeto com a função para que é destinado.

Representar a forma dos objetos.

Utilizar escalas.

Representar em perspetiva Cavaleira ou Isométrica.

GRUPO II

Objetivos gerais / Descritores de desempenho

Relacionar sistemas de projeção e codificação na criação de formas.

- Distinguir formas rigorosas simples, utilizando princípios dos sistemas de projeção.
- Conceber objetos/espacos de baixa complexidade, integrando elementos de cotagem e de cortes no desenho (linha de cota, linha de chamada, espessuras de traço).

Conteúdos

Dupla projeção ortogonal.

Competências a considerar

Representar sólidos simples em dupla projeção ortogonal.

Colocar cotas no desenho.

Representar respeitando a espessura de traço, linha de cota, linha de chamada.

GRUPO III

Objetivos gerais / Descritores de desempenho

Reconhecer signos visuais, o poder das imagens e a imagem publicitária.

- Demonstrar o poder das imagens que induzem a raciocínios de interpretação (imagens: visuais, olfativas, auditivas, denotação, conotação, informação, emoções intensas, impacto visual, lógica visual, metáfora visual).
- Interpretar a importância da imagem publicitária no quotidiano (a publicidade condiciona as escolhas, convence usando princípios éticos).

Dominar instrumentos de registo, materiais e técnicas de representação.

- Utilizar corretamente diferentes materiais e técnicas de representação na criação de formas e na procura de soluções.

Reconhecer o papel do desenho expressivo na representação de formas.

- Explorar e aplicar processos convencionais do desenho expressivo na construção de objetos gráficos (linhas de contorno: aparentes e de configuração; valores claro/escuro: sombra própria e projetada; medidas e inclinações).

Aplicar princípios básicos do Design na resolução de problemas.

- Desenvolver soluções criativas no âmbito do design, aplicando os seus princípios básicos.

Reconhecer a importância da luz-cor na percepção do meio envolvente.

- Identificar a influência dos elementos luz-cor na percepção visual dos espaços, formas e objetos.

Distinguir características e diferenças entre a síntese aditiva e a síntese subtrativa.

- Aplicar contrastes de luz-cor em produções plásticas (claro/escuro; quente/frio; cores neutras; cores complementares; extensão; sucessivo; simultâneo).

Conteúdos

Design gráfico.

Comunicação visual.

Técnicas de expressão e representação gráfica.

Luz/cor.

Competências a considerar

Conceber e executar projetos de design gráfico.

Conceber e executar imagens publicitárias.

Organizar o espaço.

Utilizar a cor criteriosamente.

Aplicar adequadamente os materiais de representação gráfica.

Critérios gerais de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro.

De acordo com as competências avaliáveis neste tipo de prova, deverão ser considerados:

- O domínio dos meios atuantes riscadores;
- A capacidade de análise e de representação de objetos considerando o domínio da: proporção, escalas, ângulos relativos, volumetria e cor;
- O domínio e a aplicação de princípios e estratégias de composição e de estruturação da linguagem plástica, compreendendo práticas de ocupação de página, enquadramento, e aplicação da cor;
- A capacidade de síntese e de representação gráfica;
- A coerência formal e conceptual das formulações gráficas produzidas.

Os critérios de classificação das respostas aos itens de expressão gráfica apresentam-se organizados por níveis de desempenho em cada parâmetro. A cada nível de desempenho corresponde uma dada pontuação.

Não será atribuída qualquer pontuação a respostas cujo conteúdo não se relacione com a respetiva pergunta.

As respostas que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

As respostas incompletas será deduzida, da cotação total, uma pontuação proporcional aos conteúdos em falta.

Material

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

As respostas aos três grupos de exercícios gráficos devem ser realizadas com os materiais de desenho.

Cada exercício gráfico deve ser respondido numa folha de papel cavalinho A3 distinta, só de um dos lados. As folhas são cedidas pela escola juntamente com o enunciado da prova.

O aluno deve ser portador do seguinte material:

- Caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta;
- Lapiseira 0,5 mm;
- Lápis de grafite n.º 2 e n.º 3;
- Borracha branca;
- Afia-lápis;
- Lápis de cor (12 a 24 unidades);
- Canetas de feltro (12 a 24 unidades);

- Régua de 50 cm;
 - Esquadros de 45° e de 60°;
 - Compasso;
 - Transferidor.
- Não é permitido o uso de corretor e de cola.

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos, a que acresce uma tolerância de 30 minutos.