

COMPLEMENTO À EDUCAÇÃO ARTÍSTICA (ARTES DIGITAIS)

Informação-Prova
2025

Código: 97

Tipo de Prova: Prática

Duração: 45 min.

Introdução

A prova de equivalência à frequência enquadra-se no âmbito do artigo 28.º do Decreto-Lei n.º 54/2018, de 6 de julho, ao abrigo do disposto nos artigos 25.º, 32.º e 36.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho e no Despacho Normativo n.º 2-A/2025, de 3 de março. O presente documento tem quatro páginas e divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do 3.º Ciclo do ensino básico, da disciplina de Complemento à Educação Artística (Artes Digitais), a realizar em 2025, nomeadamente:

- Objeto da avaliação;
- Caracterização e estrutura da prova;
- Critérios gerais de classificação;
- Material;
- Duração.

Objeto de avaliação

A prova tem por referência o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (PASEO) e as *Aprendizagens Essenciais* na disciplina de Complemento à Educação Artística (Artes Digitais). A disciplina é semestral e tem um carácter eminentemente prático. O trabalho prático ou experimental produzido com recurso ao *software* usado nas unidades, e o nível performativo da realização das tarefas, constituem o domínio de avaliação.

A prova permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova prática de duração limitada.

A prova avalia a aprendizagem nos domínios:

- Investigar e Experimentar;
- Colaborar e Criar.

A Prova incide sobre os seguintes temas:

- Desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis - Apps;
- Programação de robots.

Caracterização e estrutura da prova

A prova é constituída por dois grupos, sendo utilizados diferentes programas aplicativos (*softwares*) em cada um dos grupos.

De acordo com o disposto no n.º 10 do artigo 12º do Despacho Normativo 1-D/2016, de 4 de março, com a atual redação conferida pelo Despacho Normativo n.º 2-A/2025, de 3 de março, a classificação da prova é expressa na escala percentual de 0 a 100, sendo a classificação final convertida de acordo com as disposições regulamentares aplicáveis à oferta educativa e formativa, ou seja, na escala de 1 a 5.

A prova inclui itens de resolução prática no computador, os quais recorrem à utilização de softwares de desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis (APP Inventor) e programação de robots mBot (MakeBlock).

Os itens podem ter como suporte um ou mais documentos ou recursos, ou ainda ficheiros de suporte aos softwares utilizados.

Os itens podem envolver a mobilização de conteúdos relativos a mais do que um dos domínios contemplados nas Aprendizagens Essenciais consideradas para o 7.º, 8.º e 9.º anos do ensino básico.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência dos domínios no programa e nos documentos orientadores, ou à sequência dos seus conteúdos.

A prova é cotada para 100 pontos.

A prova implica a presença de um júri e a utilização, por este, de um registo de observação do desempenho do aluno.

Subdomínios:

Desenvolvimento de Aplicações para telemóveis - Apps (App Inventor)

- Criação de diferentes ecrãs e mecanismos de navegação;
- Criação e programação de botões de ação;
- Utilização e programação de diferentes tipos e categorias de componentes: interface, organização, multimédia, conectividade, mapas e comunicação;
- Programação de componentes por blocos: utilização de ciclos, condições e diferentes estruturas de dados;
- Utilização de componentes de media;
- Guardar e exportar projeto.

Programação de robots mBot

- Montagem e configuração de robots mBot;
- Compreensão do conceito de motores e sensores ao nível do Arduino;

- Programação de motores e sensores com recurso a uma linguagem de programação por blocos;
- Programação de estruturas condicionais e repetitivas e operações com variáveis;
- Criação de diferentes níveis de interatividade;
- Guardar e exportar projeto.

A distribuição da cotação pelos domínios e unidades programáticas apresenta-se no Quadro I.

Quadro I - Distribuição da cotação

Domínios e Unidades Programáticas				Cotação (em pontos)
Investigar e Experimentar	Colaborar e Criar	Grupo I	Desenvolvimento de Aplicações para Telemóveis - Apps	50
		Grupo II	Programação de robots mBot	50

A distribuição do número de itens e cotação por item, segundo a sua tipologia, apresenta-se no Quadro II.

Quadro II - Tipologia, número de itens e cotação

Tipologia dos itens		Número de itens	Cotações por item (em pontos)
Grupo I	Itens de resolução prática	2 a 6	5 e 25
Grupo II	Itens de resolução prática	4 a 8	4 e 15

Critérios gerais de classificação

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

Nos itens de resolução prática no computador, os critérios de classificação apresentam-se organizados por níveis de desempenho ou por etapas. A cada nível de desempenho e a cada etapa corresponde uma dada pontuação.

A versão integral dos critérios gerais de classificação será publicada antes da realização da prova, em simultâneo com as instruções de realização. O examinando deve respeitar sempre todas as instruções relativas ao método a utilizar na resolução de uma questão.

A resolução apresentada pelo examinando deve ser inequívoca, tanto nas justificações como no cumprimento das recomendações. Caso contrário, serão classificadas com zero pontos as etapas em que as recomendações não forem respeitadas.

Material

Será disponibilizado um computador, o software específico para cada grupo da prova e um dispositivo de armazenamento facultado pela escola.

Duração

A prova tem a duração de 45 minutos.