

Prova 23

3.º Ciclo do Ensino Básico

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do 3.º ciclo do ensino básico da disciplina de Matemática Computação e Arte, a realizar em 2026, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Material
- Duração

Objeto de avaliação

A prova tem por referência as Aprendizagens Essenciais de Matemática Computação e Arte do 3.º ciclo e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova prática de duração limitada.

Domínios:

Matemática Computação

- Identificação de conceitos;
- Aplicação de procedimentos;
- Compreensão do problema;
- Escolha de estratégias;
- Criatividade;
- Compreensão da linguagem Haskell;
- Escrita da linguagem Haskell.

Arte

- Discurso/Experimentação e criação;
- Comunicação Tecnológica;
- Fabricação/Construção Projeto;
- Estruturas resistentes.

Caracterização da prova

A prova terá uma atividade prática artística e três questões de linguagem Haskell.

A prova é cotada para 100 pontos, distribuídos de acordo com a tabela seguinte:

A estrutura sintetiza-se no Quadro I.

Quadro I – Valorização dos domínios/descriptores na prova

| Domínios | Descritores | Cotação (em pontos) |
|--|---|----------------------------|
| Matemática e Computação | <ul style="list-style-type: none">- Conhecer as transformações <i>sum</i>, <i>maximum</i>, <i>sort</i>, <i>nub</i>, <i>reverse</i>, <i>length</i>, <i>words</i> e <i>unwords</i> da biblioteca do <i>Haskell</i>.- Saber que tipos de dados são aceites e retornados por cada uma dessas transformações. | 75 |
| Arte Discurso/Experimentação e Criação | <ul style="list-style-type: none">- Desenvolver estruturas considerando materiais, processos de construção e forma/função (dimensões adequadas).- Desenvolver ações orientadas para a identificação de requisitos e recursos disponíveis (montagem de estruturas). | 25 |

A tipologia de itens, o número de itens e a cotação por item apresentam-se: no Quadro II

Quadro II – Tipologia, número de itens e cotação

| Tipologia de itens | Número de itens | Cotação por item (em pontos) |
|---------------------------|------------------------|-------------------------------------|
| Matemática Computação | 3 | 25 |
| Arte | 1 | 25 |

Cr terios gerais de classifica o

Matem tica Computa o:

- Quest es de escolha m ltipla e resposta curta.

Arte:

- Constru o de um projeto/origami conforme o esquema fornecido e com dimens es corretas da montagem da estrutura:

- corte rigoroso em formato de um quadrado da folha A4 - 10 pontos;
- dobragem e vincagem rigorosa - 15 pontos;

- Apresenta o do produto final - 25 pontos.

Total da Prova: 100 pontos

Material

Quatro folhas de desenho A4; caneta, lapiseira; l pis HB; apara-l pis com dep sito; borracha branca; r gua 20 cm ou 50 cm; esquadro e tesoura.

N o   permitido o uso de corretor.

Dura o

A prova tem a dura o de 45 minutos.

Mar o 2026