

Regulamento

2.ª Edição
(ano letivo 2016-2017)

Artigo 1.º

Apresentação da iniciativa

A iniciativa **LITERACIA 3D** consiste num desafio nacional dirigido aos alunos dos 2.º e 3.º ciclos do Ensino Básico de todo o país, envolvendo os respetivos professores e estabelecimentos de ensino. É uma iniciativa da responsabilidade da Porto Editora que se propõe contribuir para o desenvolvimento educativo, pessoal e social dos jovens, ajudando-os a consolidar as aprendizagens e a elevar os níveis de conhecimento num contexto similar ao das avaliações internacionais através da promoção da literacia e respetiva avaliação em três dimensões fundamentais do conhecimento: Leitura, Matemática e Ciência.

Artigo 2.º

Condições Gerais de Participação

1. Anualmente, a Porto Editora fará a alocação dos anos de escolaridade ao desafio respetivo e demais alterações e ajustes que se afigurem convenientes.
2. Nesta 2.ª Edição do **LITERACIA 3D**, podem participar **todos os alunos dos 5.º, 6.º e 7.º anos** de escolaridade que frequentem estabelecimentos de ensino, públicos ou privados, em Portugal.
3. Para a presente edição, os alunos do 5.º ano serão desafiados para a literacia de **Leitura**, os alunos do 6.º ano para a literacia de **Matemática** e os alunos do 7.º ano para a literacia de **Ciência**.
4. A inscrição dos alunos deve ser realizada pelos respetivos estabelecimentos de ensino, nomeadamente pelas Direções ou pelos Professores.
5. A participação no **LITERACIA 3D** é gratuita e as escolas interessadas em participar no **desafio pelo conhecimento** devem concretizar a respetiva inscrição e dos seus alunos, de 10 a 31 de outubro de 2016, através de formulário *online* disponibilizado no site www.literacia3d.pt.
6. Às escolas cabe a responsabilidade de assegurar as condições necessárias para a participação dos seus alunos nesta iniciativa, nomeadamente no que concerne ao local e equipamentos necessários para a realização da primeira fase no respetivo estabelecimento de ensino e ao transporte para deslocação aos locais onde se realizarão a segunda fase e a final.
7. À Porto Editora cabe a responsabilidade de assegurar o planeamento e a organização desta iniciativa, informando as escolas e todos os participantes de todos os desenvolvimentos, esclarecendo dúvidas e dando o apoio possível e essencial para que a participação dos alunos decorra da melhor forma.

LITERACIA 3D:

O desafio pelo conhecimento

Artigo 3.º

Comissão Científica

1. A Comissão Científica é coordenada pela Prof.^a Dra. Glória Ramalho e integra especialistas das três dimensões de conhecimento exploradas nesta iniciativa.
2. A Comissão Científica é responsável pela elaboração das provas do LITERACIA 3D nas três fases do desafio, bem como por conteúdos relacionados que eventualmente sejam distribuídos pelas escolas no âmbito desta iniciativa.

Artigo 4.º

Calendarização das fases da prova

1. Fase 1: Escola
Realiza-se de 21 a 25 de novembro de 2016 – as escolas participantes realizam, de acordo com a sua disponibilidade (recursos e espaço), as provas individuais que servirão para apurar a/o melhor aluna/o de cada nível de competição.
2. Fase 2: Distrital
Realiza-se de 6 a 10 de março de 2017 – para cada distrito, será definido dia, hora e local onde decorrerá a prova para os alunos vencedores da primeira fase. A Porto Editora dará essa informação com, pelo menos, 15 dias de antecedência. Esta prova vai permitir apurar a/o melhor aluna/o de cada nível de competição que participará na final nacional.
3. Fase 3: Nacional
A final da presente edição realiza-se a **26 de maio de 2017**, em local e hora a definir, dados que serão transmitidos aos participantes com pelo menos 30 dias de antecedência. A final vai apurar, entre as/os melhores alunas/os de cada distrito, os grandes vencedores, por nível de competição, desta edição do LITERACIA 3D.

Artigo 5.º

Prova e Realização da Prova

1. As provas do LITERACIA 3D realizam-se através duma área específica da plataforma *online* Escola Virtual.
2. As provas são constituídas por um conjunto de perguntas sobre a dimensão de literacia (Leitura, Matemática, Ciência) em que as escolas e alunos se inscreveram, sendo consideradas apenas as respostas corretas.
3. No dia da prova, imediatamente antes do seu início, todos os alunos inscritos receberão presencialmente, através do professor escolhido pela escola para coordenar a realização das provas, os dados necessários para acederem ao enunciado.
4. As provas têm a duração de 45 minutos exatos.
5. No final, o aluno deve clicar no botão “Submeter” para que seja validada a conclusão da prova e conhecido o respetivo resultado.

LITERACIA 3D:

O desafio pelo conhecimento

Artigo 6.º

Determinação dos vencedores

1. Nas diferentes fases do desafio, será considerado/a vencedor/a o/a aluno/a que obtiver o melhor resultado percentual na resolução da prova, sendo que a correção é feita automaticamente pela plataforma Escola Virtual.
2. Em caso de empate existirá uma questão extra para ser resolvida e que determinará o vencedor, que será o que responder acertadamente no menor período de tempo.

Artigo 7.º

Prémios

1. Serão premiados os vencedores nas três fases do concurso em cada nível de competição.
2. Os nomes dos alunos vencedores e respetivas escolas serão oportunamente divulgados no site do **LITERACIA 3D** (www.literacia3d.pt) e nos comunicados aos respetivos estabelecimentos de ensino.

Artigo 8.º

Disposições finais

1. Cabe à Porto Editora decidir sobre quaisquer matérias omissas no presente Regulamento, o qual é suscetível de ser atualizado sob o compromisso de tal facto ser devidamente divulgado através do site **LITERACIA 3D**.
2. A participação neste concurso pressupõe o entendimento adequado e a aceitação integral dos termos deste regulamento.