

# Regulamento

## 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, com o propósito de avaliar a literacia da leitura, da matemática e da ciência.

## Artigo 2.º

### Condições Gerais de Participação

1. Nesta iniciativa podem participar todos os alunos dos 5.º, 7.º e 8.º anos de escolaridade através de inscrição feita pelos estabelecimentos de ensino que frequentam.
2. Para o ano letivo 2015-2016 os alunos do 5.º ano serão desafiados para a literacia de leitura, os do 7.º ano para a literacia matemática e os do 8.º ano para a literacia científica. Todos os anos a Porto Editora fará a alocação dos anos ao desafio respetivo. Nada dizendo fica subentendido que a ordenação é a mesma.
3. As escolas interessadas em participar no desafio pelo conhecimento devem concretizar a respetiva inscrição e dos alunos entre 1 e 31 de outubro de 2015, através de formulário *online* disponibilizado no site [www.LITERACIA3D.pt](http://www.LITERACIA3D.pt).

## Artigo 3.º

### Calendarização das fases da prova

1. Fase 1: Escola  
Durante o mês de novembro, as escolas participantes realizam, de acordo com a sua disponibilidade (recursos e espaço), as provas que servirão para apurar a/o melhor aluna/o de cada nível de competição.
2. Fase 2: Distrito  
Durante o segundo período, a Porto Editora agendará dia e local para a realização da prova de seleção que permitirá identificar, entre as escolas de cada distrito, a/o melhor aluna/o de cada nível de competição que participará na final nacional.
3. Fase 3: Nacional  
Durante o terceiro período, a Porto Editora agendará dia e local para a realização da Fase Final Nacional que permitirá apurar, entre as/os melhores alunas/os de cada distrito, os grandes vencedores, por nível de competição, desta edição do **LITERACIA 3D**.

### Artigo 4.º

#### Realização da Prova

1. As provas do **LITERACIA 3D** realizam-se através duma área específica da plataforma *online* Escola Virtual.
2. No dia da prova, imediatamente antes do seu início, todos os alunos inscritos receberão os dados necessários para acederem ao enunciado.
3. As provas têm a duração de 45 minutos exatos.
4. No final, o aluno deve clicar no botão “Submeter” para que seja validada a conclusão da prova e conhecido o respetivo resultado.

### Artigo 5.º

#### Determinação dos vencedores

Nas diferentes fases do desafio, será considerado/a vencedor/a o/a aluno/a que obtiver o melhor resultado percentual na resolução da prova. Em caso de empate existirá uma questão extra para ser resolvida e que determinará o vencedor, que será o que responder acertadamente no menor espaço de tempo.

### Artigo 6.º

#### Prémios

Serão premiados os vencedores nas três fases do concurso em cada nível de competição.

### Artigo 7.º

#### Disposições finais

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 **LITERACIA3D**.