

**INFORMAÇÃO – PROVA de Equivalência à Frequência**

**ENSINO BÁSICO – 3º CICLO**

Ano letivo: 2021/2022

**Disciplina: Tecnologias de Informação e Comunicação**

**Código: 24**

**Duração: 90 minutos**

**1ª/2ª Fases**

## Introdução

O presente documento visa divulgar as características da Prova de Equivalência à Frequência da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação.

## 1. Objeto de Avaliação

A prova a que esta Informação se refere, incide nos conhecimentos e competências enunciados nas aprendizagens essenciais de Tecnologias de Informação e Comunicação.

Destes conhecimentos e competências são objeto de avaliação, na prova, os seguintes:

- Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais;
- Investigar e pesquisar;
- Colaborar e comunicar;
- Criar e inovar.

## 2. Característica e estrutura da prova

A caracterização e estrutura da prova sintetizam-se no quadro seguinte:

Grupos	Objetivos	Estrutura da Prova/ Tipo de exercícios	Pontos
I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade;</li> <li>- Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</li> <li>- Conhecer e utilizar as normas relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio;</li> </ul>	<p><b>Componente teórica:</b></p> <p><u>As perguntas serão de:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Escolha múltipla;</li> <li>▪ Verdadeira ou falsa;</li> <li>▪ Correspondência;</li> <li>▪ Resposta direta.</li> </ul>	<b>30</b>

		<p>- Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações, para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>;</p> <p>- Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.</p>			
	II	<p>- Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de acordo com os projetos desenhados.</p>	<p><b>Componente prática:</b></p> <p><b>Processador de texto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gerir documentos;</li> <li>▪ Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas;</li> <li>▪ Formatar documentos;</li> <li>▪ Formatar imagens;</li> <li>▪ Inserir e formatar uma tabela,</li> <li>▪ Inserir Organigramas/SmartArt;</li> <li>▪ Inserir nº da página</li> </ul>	35	
Escolher apenas um dos grupos	III	<p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a ferramentas digitais de apoio à criatividade.</p>	<p><b>Programação Visual em Scratch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Criar uma história, uma animação ou um jogo.</li> </ul>	35	
	IV	<p>Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística.</p>	<p><b>Folha de cálculo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gerir folhas e livros;</li> <li>▪ Inserir dados em tabelas;</li> <li>▪ Formatar células;</li> <li>▪ Utilizar fórmulas simples;</li> <li>▪ Utilizar funções simples;</li> <li>▪ Criar gráficos.</li> </ul>	35	
				<b>Total</b>	<b>100 Pontos</b>

### 3. Critérios gerais de classificação

A classificação a atribuir às respostas/resolução é expressa em números inteiros e resulta da aplicação dos critérios gerais e específicos de classificação.

DESCRITORES / COTAÇÃO
Resposta/resolução correta, será atribuída a <u>totalidade da cotação</u>
Resposta/resolução incorreta ou inadequada ou não respondida, a <u>cotação será nula</u> .
Não gravação dos resultados obtidos ou a gravação em local diferente do pedido, a <u>cotação será nula</u> .
Nas questões cuja resposta seja escolha múltipla apenas se considera como válida uma única opção. Caso o aluno opte por mais que uma resposta, a cotação dessa questão <u>será considerada nula</u> .
Nos itens de verdadeiro / falso, de associação e de correspondência, a classificação a atribuir tem em conta o nível de desempenho revelado na resposta.
Nas questões de resposta construída curta ou longa a avaliação terá em conta: a adequação da resposta à questão; a correção científica; a clareza da resposta; a estrutura da resposta.

### 4. Material

Esferográfica para a realização da componente teórica.

A componente prática será realizada em computador fornecido pelo estabelecimento de ensino e guardada numa *pen*.

### 5. Duração

A prova tem a duração de 90 minutos, iniciando-se pela componente teórica que tem a duração máxima de 20 minutos.