

<b>INFORMAÇÃO – PROVA de Equivalência à Frequência</b>	<b>ENSINO BÁSICO – 2º CICLO</b>
	<b>Ano letivo: 2021/2022</b>
<b>Disciplina: Tecnologias de Informação e Comunicação</b>	<b>Código: 66</b>
<b>Duração: 90 minutos</b>	<b>1ª/2ª Fases</b>

## Introdução

O presente documento visa divulgar as características da Prova de Equivalência à Frequência da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação do 2º ciclo.

## 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	Cotação (em Pontos)
I	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;</li> <li>▪ Identificar os componentes de um sistema informático.</li> <li>▪ Entender as regras para criação e utilização de palavras chave seguras.</li> <li>▪ Conhecer as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</li> <li>▪ Identificar ferramentas e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>▪ Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</li> </ul>	<p><b>Componente teórica</b></p> <p>Perguntas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Escolha múltipla;</li> <li>▪ Verdadeira ou falsa;</li> <li>▪ Correspondência;</li> <li>▪ Preenchimento de espaços.</li> </ul>	<b>30</b>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet;</li> <li>▪ Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade.</li> </ul>			
	II	<p><b>Processador de texto - Aplicação</b> <b>Microsoft Word</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Criar e guardar um documento</li> <li>▪ Formatar texto</li> <li>▪ Formatar parágrafos</li> <li>▪ Inserir marcas e numeração</li> <li>▪ Inserir imagens num documento</li> <li>▪ Formatar imagens</li> <li>▪ Inserir tabelas</li> <li>▪ Manipular tabelas</li> <li>▪ Inserir nº da página</li> </ul>	<p><b>Componente prática</b></p> <p>Criar um documento no <i>Word</i> seguindo orientações específicas.</p>	35	
Escolher apenas um dos grupos	III	<p><b>Apresentações Multimédia – Aplicação</b> <b>Powerpoint</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Criar e guardar uma apresentação</li> <li>▪ Editar texto</li> <li>▪ Formatar texto</li> <li>▪ Inserir objetos</li> <li>▪ Formatar objetos</li> <li>▪ Aplicar efeitos de animação</li> <li>▪ Aplicar efeitos de transição entre diapositivos</li> </ul>	<p><b>Componente prática</b></p> <p>Criar uma apresentação no <i>Powerpoint</i> seguindo orientações específicas.</p>	35	
	IV	<p><b>Programação em Blocos – Aplicação</b> <b>Scratch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a ferramentas digitais de apoio à criatividade.</li> </ul>	<p><b>Componente prática</b></p> <p>Criar uma história, uma animação ou um jogo.</p>	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.

COTAÇÃO	DESCRITORES
Totalidade da cotação	Resposta/resolução correta.
Cotação parcial	Resposta/resolução parcialmente correta.
Cotação nula ou zero pontos	<p>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 será considerada nula.</p> <p>Resposta/resolução incorreta ou inadequada ou não respondida.</p> <p>Não gravação dos resultados obtidos ou a gravação em local diferente do pedido.</p>

### 4. Material

Esferográfica de cor azul ou preta 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.