Informação-Prova – Prova de Equivalência à Frequência

Disciplina de TIC — 2 º Ciclo do Ensino Básico

Ano letivo 2019/2020

1. Introdução

O presente documento visa divulgar as características da prova do 2 º ciclo do ensino básico/secundário da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, a realizar este ano letivo de 2019/2020 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo instituídos pelo *Decreto-Lei nº 139/2012, de 5 de julho*, para os níveis de ensino ainda abrangidos por este normativo, com as devidas atualizações ocorridas, bem como tendo em conta a *Portaria n.º223-A/2018, de 3 de agosto, a* Portaria n.º 226-A/2018, de 7 de agosto e a *Portaria n.º 235-A/2018, de 23 de agosto* para os anos abrangidos pelas novas matrizes curriculares e, tendo em atenção o *Decreto-Lei n.º 54 de 6 de julho para todos os ciclos e níveis de ensino.* Devem também ser consideradas as indicações constantes do *Despacho Normativo nº 3-A/2020 de 05 de março, d*o *Despacho Normativo* n.º 5754-A/2019 de 18 de junho, alterado pelo *Decreto-Lei nº 14-G/2020, de 13 de abril* e, de igual modo, o *Despacho Normativo nº 1-F/2016 de 5 de abril* e Decreto-Lei n.º 54/2018, de 6 de julho e demais legislação complementar a considerar.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à Prova:

- **Objeto de avaliação;**
- **Características e estrutura,**
- **Critérios de classificação;**
- **Material;**
- **Duração.**

1 Objeto de avaliação: a prova tem por referência os conteúdos/metas do programa da disciplina de TIC do ensino básico em vigor no corrente ano letivo, nomeadamente no que respeita ao 2º ciclo.

2 Caracterização da prova: A prova de TIC é uma prova Escrita e é constituída por 4 grupos de resolução obrigatória. A estrutura da prova sintetiza-se nos seguintes grupos:

Domínio: Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	
Conteúdos	**Aprendizagens Essenciais**
✍ **As Tecnologias de Informação e Comunicação** • Impacto das TIC no dia a dia	Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia.
✍ **Segurança** • **Utilização de aplicações digitais** • Navegação na Internet • Ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos • Regras de utilização e criação de palavras-passe	Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade. Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos. Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.
✍ **Direitos de autor** • Normas • Registo das fontes	Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.
Domínio: Investigar e Pesquisar	
Conteúdos	**Aprendizagens Essenciais**
✍ **Pesquisa e análise de informação** • Utilização do navegador web • Pesquisa de informação ✍ **Organização e gestão da informação** • Organização de marcadores • Gestão de pastas e ficheiros	• Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online. • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes. • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa. • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa. • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online. • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver. • Analisar criticamente a qualidade da informação. • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.

Domínio: Criar e Inovar	
Conteúdos	**Aprendizagens Essenciais**
✍ **Processador de texto** • Gerir documentos • Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas • Localizar e substituir informação • Formatar documentos • Inserir objetos (imagens, tabelas, etc.) • Manusear objetos • Personalizar esquema de página • Personalizar cabeçalhos e rodapés ✍ **Apresentações Multimédia** • Gerir apresentações • Inserir e editar diapositivos • Aplicar e personalizar temas • Inserir objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.) • Manusear objetos • Transições entre diapositivos • Animar objetos • Utilizar modo de apresentação ✍ **Introdução à programação** • Gerir projetos • Gerir personagens e cenários • Planear criação de aplicações • Decompor problemas em pequenas partes mais simples • Utilizar blocos de ação • Utilizar estruturas condicionais • Utilizar estruturas de repetição • Detetar e corrigir erros	• Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. • Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. • Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. • Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. • Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. • Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. • Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, explorando ambientes de programação. • Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. • Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples. • Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos. • Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. • Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.

3 Estrutura da prova: os itens estão organizados, por quatro grupos. A sua tipologia e valorização sintetiza-se no Quadro 1.

Quadro 1 – Tipologia e cotação

Tipologia de itens		Grupo	Cotação (pontos)
Itens de seleção	Escolha Múltipla	Grupo I	20
Itens de seleção	Associação/Correspondência	Grupo II	20
	Escolha Múltipla		
Itens de seleção	Verdadeiro e Falso	Grupo III	20
Itens de construção	Resposta única (prática)	Grupo IV	40
		TOTAL	**100 Pontos**

4. Critérios gerais de classificação:

- nas questões de escolha múltipla, o número de opções assinaladas não deve ultrapassar o número pedido. Caso o aluno assinale mais do que uma opção para além das solicitadas, a resposta à questão terá a cotação 0 (zero);
- nas questões de verdadeiro/falso, serão anuladas as respostas que indiquem todas as opções como verdadeiras ou como falsas;
- a classificação da prova é expressa em percentagem;
- aplicação/concretização correta das Competências/Objetivos definidos na matriz;
- o aluno é responsável pela gravação do trabalho realizado em computador, na pen drive que lhe será fornecida. Caso o dispositivo de armazenamento não contenha os ficheiros solicitados será atribuída a classificação 0 (zero), nas questões correspondentes.

5. Duração: Prova Escrita - 90 MINUTOS.

6. Material a utilizar: Deve utilizar caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta. Não é permitido o uso de corretor. Em caso de engano, deve riscar, de forma inequívoca, aquilo que pretende que não seja classificado. O papel para a realização da prova, assim como a folha de rascunho são fornecidas pela escola. As cotações encontram-se no final da prova.