

Informação - Prova de Equivalência à Frequência Tecnologias da Informação e Comunicação

Código da prova: 66

2021

2.º Ciclo do Ensino Básico

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do 2.º ciclo do ensino básico da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação, a realizar em 2021, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Características e estrutura
- Critérios gerais de classificação
- Duração
- Material autorizado

Objeto de avaliação

1. SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS

- Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;
- Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;
- Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares;
- Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.

2. INVESTIGAR E PESQUISAR

- Planificar estratégias de investigação e pesquisa online;
- Definir palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções de pesquisa simples;
- Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;
- Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes, testando e explorando as suas potencialidades;
- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;

- Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;
- Analisar criticamente a qualidade da informação comparando diversas fontes;
- Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet;
- Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;
- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz.

3. COLABORAR E COMUNICAR

- Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos;
- Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;
- Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor;
- Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.

4. CRIAR E INOVAR

- Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos;
- Identificar as características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas;
- Compreender o conceito de algoritmo;
- Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos;
- Elaborar planos e encontrar soluções para problemas (reais ou simulados), utilizando ferramentas digitais simples previamente identificadas com o apoio do professor (ex. mapa de ideias, murais digitais, blocos de notas, diagramas, smartart, brainstorming online, entre outros);
- Elaborar algoritmos simples;
- Utilizar ferramentas digitais (nomeadamente, ambientes de programação) na resolução de problemas identificados;
- Aplicar as regras de organização de informação na produção de documentos multimédia;
- Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos conhecidos, em ambientes de programação.

Características e estrutura

A prova é de carácter escrito, composta por duas partes, sendo a 1ª parte constituído por itens de resposta numa folha de teste e a 2ª parte constituída por itens de resposta prática realizadas em computador.

- **Folha de teste** - o aluno terá de executar as tarefas propostas, nomeadamente, responder a perguntas do tipo: Verdadeiro e falso, Escolha múltipla, Preenchimento de espaços e/ou Respostas curtas.

- **Computador** - o aluno terá de saber utilizar convenientemente um computador e respetivas aplicações nele disponibilizadas para executar as tarefas propostas.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência dos domínios no programa e nos documentos orientadores ou à sequência dos seus conteúdos.

Cada item pode envolver a mobilização de conteúdos relativos a mais do que um dos domínios do programa.

Estrutura-se em quatro grupos, em que cada um apresenta a aplicação dos conhecimentos lecionados, através da resposta a diversas questões teóricas - ver esquema.

GRUPOS	COTAÇÃO
Grupo I - Segurança, Responsabilidade e Respeito em ambientes digitais	14 pontos
Grupo II - Investigar e Pesquisar	12 pontos
Grupo III - Comunicar e Colaborar	16 pontos
Grupo IV - Investigar e Pesquisar, Criar e Inovar	58 pontos
	100 pontos

Critérios gerais de classificação

Não será atribuída qualquer pontuação a respostas cujo conteúdo seja considerado inadequado às respetivas questões.

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.

Nos itens de verdadeiro / falso, de associação e de correspondência, a classificação 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.

Nas questões de construção elaboradas no computador, a não gravação ou gravação incorreta implica a sua não avaliação.

Nas questões de construção elaboradas no computador, a avaliação de cada item é avaliada só é avaliada se tiver sido gravado corretamente.

Duração

90 minutos.

Material autorizado

O examinando apenas pode utilizar na prova, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta e como equipamento tecnológico para a realização da componente prática o computador com ligação à internet e uma Pen Usb disponibilizados pela escola.