

Informação - Prova de Equivalência à Frequência

Disciplina: Tecnologias da Informação e Comunicação

Código da prova: 66

2020

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 2020 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 seleccionados 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;
- Seleccionar 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.

Caracterização da prova

A prova é, constituída por uma componente escrita, que se estrutura em torno das unidades temáticas segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais e de uma componente prática que se estrutura em torno das unidades temática colaborar e comunicar e criar e inovar de acordo com os conteúdos indicados no respectivo ponto.

Os alunos responderão a perguntas sobre como se devem alcançar os objetivos/competências dos conteúdos enumerados no ponto anterior.

As perguntas serão de:

- Escolha múltipla
- Completação
- Construção de documentos multimédia
- Construção de artefactos digitais

DOMÍNIOS (conhecimentos, capacidades e atitudes)	Cotações (100 pontos)
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	16
INVESTIGAR E PESQUISA	20
COLABORAR E COMUNICAR	29
CRIAR E INOVAR	35

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

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 disponibilizado pela escola.