

INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

**TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**

**2022**

Prova 24

3.º Ciclo do Ensino Básico (Decreto-Lei n.º Decreto-lei nº 55/2018, de 6 julho)

### **1. Objeto de avaliação**

A prova tem por referência o programa e as aprendizagens essenciais da disciplina de TIC do Ensino Básico e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada, incidindo sobre os domínios seguintes:

- Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais<sup>1</sup>
- Investigar e Pesquisar<sup>1</sup>
- Comunicar e colaborar<sup>1</sup>
- Criar e inovar

### **2. Caracterização e estrutura da prova**

A prova é constituída por um caderno e é realizada com recurso ao computador. Durante a execução da prova o aluno terá de saber utilizar convenientemente um computador e respetivas aplicações nele disponibilizadas para executar as tarefas propostas, nomeadamente:

- Responder a perguntas do tipo:
  - Verdadeiro e Falso
  - Escolha múltipla
  - Preenchimento de espaço
  - Resposta curta.
- Executar tarefas com pastas e ficheiros;
- Utilização da Internet de forma a pesquisar e utilizar ferramentas colaborativas;
- Responder a questões práticas de resolução no computador utilizando um programa de processamento de texto, um programa de criação de apresentações, um programa de folha de cálculo e um ambiente de programação.

A prova é cotada para 100 pontos. A distribuição da cotação pelos domínios apresenta-se no Quadro 1.

---

<sup>1</sup> Os conteúdos dos domínios “Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais”, “Investigar e Pesquisar” e “Comunicar e Colaborar”, não foram abordados de forma isolada, foram integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e Inovar”.

### Quadro 1 – Distribuição da cotação

Domínios		Cotação em Pontos
Domínios Transversais	Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais	10 a 15
	Investigar e Pesquisar	10 a 15
	Comunicar e Colaborar	10 a 15
Criar e Inovar	Folha de cálculo	55 a 70
	Introdução à programação de objetos tangíveis	

### 3. CrITÉRIOS gerais de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos apresentados para cada item.

As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

- Itens de seleção

Nos itens de seleção, a cotação do item só é atribuída às respostas integralmente corretas. Todas as outras respostas são classificadas com zero pontos. Podem ser atribuídas pontuações a respostas parcialmente corretas, de acordo com os critérios específicos.

- Itens de construção

Nos itens de preenchimento de espaços e nos de resposta curta, a cotação do item só é atribuída às respostas totalmente corretas. Podem ser atribuídas pontuações a respostas parcialmente corretas, de acordo com os critérios específicos.

- Itens de resolução práticos no computador

Os critérios de classificação apresentam-se organizados por níveis de desempenho ou por etapas. A cada nível de desempenho e a cada etapa corresponde uma dada pontuação.

A versão integral dos critérios gerais de classificação será publicada antes da realização da prova, em simultâneo com as instruções de realização.

### 4. Material

Os alunos deverão ser portadores do seguinte material:

- caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta

A escola facultará o seguinte material:

- computador da sala de informática;
- dispositivo de armazenamento.

### 5. Duração

A prova tem uma duração de 90 minutos