

INFORMAÇÃO - PROVA

Prova de Equivalência à Frequência

TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

2023

Prova 24 Tipo de Prova: Escrita

3º Ciclo do Ensino Básico (Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho)

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do 3º ciclo do ensino básico da disciplina de TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO, a realizar em 2023, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Material
- Duração
- Critérios gerais de classificação

Objeto de avaliação

A prova tem por referência o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e as Aprendizagens Essenciais de Tecnologias de Informação e Comunicação para o 7º, 8º e 9º ano e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada, incidindo, nomeadamente, sobre as competências que se apresentam a seguir: Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais; Investigar e pesquisar; Comunicar e Colaborar; Criar e Inovar;

Caracterização da Prova

A prova é única, composta por uma componente escrita, que se estrutura em torno de quatro das unidades temáticas mencionadas nas Aprendizagens Essenciais da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação.

A prova é constituída por quatro grupos em que cada um dos itens tem como suporte um domínio (ver Quadro 1). Os itens podem envolver a mobilização de conteúdos relativos a mais do que um dos temas das Aprendizagens Essenciais.

A prova é cotada para 100 pontos.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência da apresentação dos temas nas orientações curriculares da disciplina.

Os alunos terão uma primeira parte que é de carácter teórico/prático, realizados em folha de teste e a segunda parte da prova no posto de trabalho fornecido pelo estabelecimento de ensino.

As respostas são ações e /ou construções efetuadas na aplicação informática a que se refere o respetivo grupo de questões.

Quadro 1 - Domínios/Valorização dos conteúdos

Grupo (Domínios)	Aprendizagens essenciais	Cotação (em pontos)
Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais	- Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia; - Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis; - Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; - Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade; - Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis; - Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.	20
Investigar e Pesquisar	- Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; - Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa; - Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>; - 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.	20
Colaborar e Comunicar	- Identificar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; - Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar; - Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	20
Criar e Inovar	- Aplicações digitais de representação de dados e estatística; - Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados; - Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial); - Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais;	40

Material

O aluno apenas pode usar, como material auxiliar de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

Não é permitido, ao aluno, o uso de qualquer dispositivo de armazenamento para além do que lhe for distribuído. O computador para a realização da prova será fornecido pela escola.

O exame será gravado num dispositivo fornecido com a prova.

Duração

A prova tem uma duração de 90 minutos, não podendo a sua aplicação ultrapassar este limite de tempo.

CrITÉrios gerais de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro.

Itens de construção e formatação:

A cotação total do item só é atribuída as respostas em que a sequência apresentada esteja integralmente correta e completa.

São classificadas com zero pontos às respostas em que seja apresentada uma sequência incorreta ou uma formatação e/ou construção diferente da requerida.

Nos itens cuja resposta envolve formatações e/ou construções, os critérios de classificação das respostas apresentam-se organizados por etapas e/ou por níveis de desempenho. A cada etapa e/ou a cada nível de desempenho corresponde uma dada pontuação.

Maio 2023