

## 1. Introdução

O presente documento visa divulgar as características da Prova de Equivalência à Frequência da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação do 3.º ciclo do ensino básico, a realizar em 2022, de acordo com o Despacho Normativo n.º 7-A/2022, de 24 de março.

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida e do Planificado/Aprendizagens essenciais da disciplina. O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- objeto de avaliação;
- conteúdos;
- caracterização da prova;
- material autorizado;
- duração;
- critérios gerais de classificação.

Este documento deve ser dado a conhecer aos alunos, para que fiquem devidamente informados sobre a prova que irão realizar. Importa ainda referir que, nas provas desta disciplina, o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento evidenciado nos critérios de classificação estão balizados pelo Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória e pelas aprendizagens essenciais da disciplina, em adequação ao nível de ensino a que a prova diz respeito.

## 2. Objeto de avaliação

A prova tem por referência as aprendizagens essenciais da disciplina da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação em vigor para o 3º Ciclo do Ensino Básico. São objetivo de avaliação os 3 anos de escolaridade do referido Ciclo de Ensino.

A prova desta disciplina permite avaliar as competências em Tecnologias de Informação e Comunicação, passíveis de avaliação em prova escrita e prática de duração limitada.

### 3. Conteúdos

A prova tem por referência o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e as Aprendizagens Essenciais de Tecnologias de Informação e Comunicação e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita e prática de duração limitada, incidindo sobre os domínios referidos no quadro 1:

**Quadro 1 - Domínios e objetivos**

Domínios	Objetivos
<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;</li><li>• Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na internet;</li><li>• Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas;</li><li>• Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização de diferentes recursos digitais.</li><li>• Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online.</li></ul>
<b>Investigar e Pesquisar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</li><li>• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li><li>• Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</li><li>• Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver;</li><li>• Analisar criticamente a qualidade da informação;</li><li>• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</li></ul>
<b>Comunicar e Colaborar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li><li>• Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona.</li></ul>
<b>Criar e Inovar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Selecionar e utilizar, as ferramentas digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Ferramentas digitais de apresentações multimédia;</li><li>- Ferramentas digitais de representação de dados e estatística;</li><li>- Ferramentas digitais de criação de aplicações móveis.</li></ul></li><li>• Produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.</li></ul>

#### 4. Caracterização da prova

A prova tem uma componente escrita e prática e está organizada em quatro grupos temáticos que correspondem aos domínios e às aprendizagens essenciais definidos para este ciclo de ensino. Os itens estão organizados em quatro, dois de resposta escrita e dois de resolução prática.

O **grupo I**, na **modalidade escrita**, apresenta itens de escolha múltipla e resposta desenvolvida sobre o domínio segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais.

O **grupo II**, na **modalidade escrita**, apresenta itens de escolha múltipla sobre o domínio Investigar e pesquisar.

O **grupo III**, na **modalidade escrita**, itens de escolha múltipla sobre o domínio comunicar e colaborar

O **grupo IV**, na **modalidade prática**, apresenta itens que pressupõem a representação e tratamento de dados utilizando um software de representação de dados e estatística (Google Sheets/Microsoft Excel) e a execução de tarefas tendo em vista a criação de uma aplicação para dispositivos móveis utilizando uma ferramenta de criação de aplicações móveis (MIT App Inventor).

A prova é constituída por **dois cadernos**. No **caderno 1** a prova é realizada no enunciado. No **caderno 2** a prova é realizada no computador.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência dos domínios no programa e nos documentos orientadores ou à sequência das suas aprendizagens essenciais. Cada item pode envolver a mobilização de aprendizagens essenciais relativas a mais do que um dos domínios do programa.

A prova, no **caderno 1**, inclui **itens de seleção** (escolha múltipla, preenchimento de espaços e correspondências) e **itens de construção** (resposta curta e resposta restrita). No **caderno 2**, a prova inclui **itens de resolução prática no computador**.

Os cadernos 1 e 2 são cotados para 100 pontos conforme o quadro 2.

**Quadro 2 - Distribuição da cotação dos cadernos 1 e 2**

Grupo	Cotação (pontos de 0 a 100)
I	25
II	25
III	25
IV	25

## 5. Material autorizado

Como material de escrita, apenas pode ser usada caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta. Não é permitido o uso de corretor. As respostas escritas são registadas em folha própria, fornecida pelo estabelecimento de ensino (modelo oficial).

Como material de resolução prática, o aluno apenas pode utilizar o computador disponibilizado na sala designada para a prova, onde deve apenas aceder aos recursos/ferramentas autorizados, nomeadamente, Google Chrome, Google Sheets e/ou Microsoft Excel, MIT App Inventor. Caso o aluno pretenda optar por utilizar o Microsoft Excel deve utilizar a versão instalada no computador. Para aceder ao Google Sheets, assim como ao MIT App Inventor o aluno deve utilizar uma conta de correio eletrónica fornecida no dia da prova, criada especificamente para a realização da mesma.

Todos os artefatos digitais criados devem ficar guardados no computador da realização da prova em pasta própria, criada para o efeito.

## 6. Duração

A prova tem a duração máxima de 90 minutos: 45 minutos para o caderno 1 e 45 minutos para o caderno 2. Durante este período os alunos não poderão sair da sala.

## 7. Critérios gerais de classificação

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

As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos. Se for apresentada mais que uma resposta ao mesmo item, só é classificada a resposta que surgir em primeiro lugar.

### **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 completamento 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 PRÁTICA**

Nos itens de resolução prática, 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. Todos os ficheiros que fazem parte da resolução devem ser guardados na pasta criada para o efeito que se situa no ambiente de trabalho. Todos os ficheiros que se encontrarem fora desta pasta não serão pontuados.