

---

## Escola Secundária de Porto de Mós – Ano Letivo 2020/2021

---

### INFORMAÇÃO – PROVA FINAL DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

---

#### DISCIPLINA – TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – 2º CICLO – Código 66

---

## 1. INTRODUÇÃO

---

O presente documento visa divulgar as características da Prova Final de Equivalência à Frequência da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação do 2º Ciclo. Tem como base o Despacho Normativo n.º 10-A/2021 de 22 de março de 2021. As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida e do Programa da disciplina.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- Objeto de avaliação
- Características e estrutura
- Critérios de classificação
- Material
- Duração
- Normas/Advertências

Este documento deve ser dado a conhecer aos alunos e com eles deve ser analisado, 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 Programa, em adequação ao nível de ensino a que a Prova Final diz respeito.

## 2. OBJETO DE AVALIAÇÃO

---

A prova desta disciplina permite avaliar a aprendizagem e os conteúdos, enquadrados nos quatro domínios do Programa da disciplina (<https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>), passíveis de avaliação em prova escrita de duração limitada. A prova avalia a aprendizagem nos quatro domínios do Programa, organizados em quatro conjuntos de questões para cada tema associado aos domínios. Assim, cada grupo que constitui a prova pode incluir itens sobre aprendizagens de diferentes temas articulados de forma coerente, sempre numa perspetiva de Ciclo.

### 3. CARACTERIZAÇÃO DA PROVA

A prova apresenta quatro grupos e estes são constituídos por itens de seleção e itens de construção.

Dada a relevância da observação e da aprendizagem, por parte dos alunos, cada grupo tem como ponto de partida, as aprendizagens essenciais especificadas no Quadro 1.

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro 1.

**QUADRO 1 - VALORIZAÇÃO DOS DOMÍNIOS/CONTEÚDOS NA PROVA**

DOMÍNIO	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	COTAÇÃO
<b>Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer o impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia;</li><li>- Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos seguros;</li><li>- Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</li><li>- Conhecer normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</li><li>- Conhecer regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</li></ul>	<b>38</b>
<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>- Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>;</li><li>- Analisar criticamente a qualidade da informação.</li></ul>	<b>16</b>
<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 realização de trabalho colaborativo e comunicação;</li><li>- Identificar e conhecer diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li></ul>	<b>25</b>
<b>Criar e inovar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Identificar e conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais;</li><li>- Interpretar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais;</li><li>- Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples;</li><li>- Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos;</li><li>- Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais.</li></ul>	<b>21</b>

A prova pode incluir os tipos de itens discriminados no Quadro 2.

## QUADRO 2 - VALORIZAÇÃO DOS DOMÍNIOS/CONTEÚDOS NA PROVA

TIPOLOGIA DE ITENS	NÚMERO DE ITENS	COTAÇÃO POR ITEM
<b>Itens de seleção</b>		
Escolha múltipla	4	4
Associação/Correspondência	11	1-5
Ordenação	6	1
Verdadeiro/Falso	5	2
Completamento	5	2
<b>Itens de construção</b>		
Resposta curta	2	5-10

### 4. CRITÉRIOS 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.
- As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.
- Se o aluno responder a um mesmo item mais do que uma vez, não eliminando inequivocamente a(s) resposta(s), que não deseja que seja(m) classificada(s), deve ser considerada apenas a resposta que surgir em primeiro lugar.
- A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados por cada item e é expressa por um número inteiro, previsto na grelha de classificação.
- As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos. No entanto, em caso de omissão ou de engano na identificação de uma resposta, esta pode ser classificada se for possível identificar o item a que diz respeito.

#### Itens de seleção

Escolha múltipla: a cotação total do item só é atribuída às respostas que apresentem de forma inequívoca a única opção correta.

São classificadas com zero pontos as respostas em que seja assinalada:

- uma opção incorreta;
- mais do que uma opção.

Não há lugar a classificações intermédias.

### **Itens de construção**

As respostas aos itens de construção que apresentem pontos de vista diferentes dos mencionados nos critérios específicos de classificação e/ou que não utilizem uma terminologia igual à utilizada nos critérios de classificação serão classificadas se os conteúdos forem considerados cientificamente válidos e estiverem adequados ao solicitado. Neste caso, as respostas devem ser classificadas segundo procedimentos análogos aos previstos nos descritores apresentados.

Nos itens que apresentem critérios específicos de classificação organizados por níveis de desempenho, é atribuída, a cada um desses níveis, uma única pontuação. No caso de, ponderados todos os dados contidos nos descritores, permanecerem dúvidas quanto ao nível a atribuir, deve optar-se pelo nível mais elevado de entre os dois tidos em consideração. É classificado com zero pontos qualquer respostas que não atinja o nível mínimo de desempenho da disciplina.

Resposta curta: os itens de resposta curta, caso a resposta contenha elementos que excedam o solicitado, só são considerados para efeitos de classificação, os elementos que satisfaçam o que é pedido, segundo a ordem pela qual são apresentadas na resposta, mesmo que os elementos em excesso sejam corretos. Os critérios de classificação relativos aos itens de resposta curta podem apresentar-se organizados por níveis de desempenho.

## **5. MATERIAL**

---

- Caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.
- Não é permitido o uso de corretor.

## **6. DURAÇÃO**

---

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

## **7. NORMAS/ADVERTÊNCIAS**

---

- O aluno deverá realizar de forma correta as tarefas que são pedidas.
- É estritamente proibido levantar-se do lugar antes do término do tempo regulamentar da prova.