

---

## **Escola Secundária de Porto de Mós – Ano letivo 2021/2022**

### **Informação - Prova de Equivalência à Frequência**

**DISCIPLINA: APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B – 12.º ANO – Código da prova: 303**

**Prova: Escrita | Duração da Prova: 90 minutos**

---

## **1. INTRODUÇÃO**

---

O presente documento visa divulgar as características da prova final do Ensino Secundário de Aplicações Informáticas B. Tem como base o Decreto-Lei n.º 55/2018 de 6 de julho de 2018 e o Despacho Normativo n.º7-A/2022 de 24 de março de 2022.

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 da prova;
- Critérios Gerais 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 de equivalência à frequência tem por referência o Programa da disciplina de Aplicações Informáticas B, 12º ano. Considera-se, pois, condição para o entendimento desta informação a consulta dos documentos curriculares em

vigor (Programa de Aplicações Informáticas B e Aprendizagens Essenciais). A prova incide sobre a aprendizagem correspondente à totalidade dos anos que constituem o plano curricular da disciplina (1 ano).

Os temas, domínios e conteúdos que podem constituir o objeto de avaliação são os que se apresentam a seguir:

## 1. **Introdução à Programação**

- 1.1. Algoritmia
- 1.2. Programação

## 2. **Introdução à Multimédia**

- 2.1. Conceitos de multimédia
- 2.2. Tipos de media estáticos: texto e imagem
- 2.3. Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio, animação

## **3. CARACTERÍSTICAS E ESTRUTURA DA PROVA**

---

A prova é escrita e realizada na folha de prova e no computador.

A prova é constituída por um enunciado, sendo a parte realizada no computador guardada num dispositivo de armazenamento e impressa em duplicado (imediatamente após o término da prova).

A prova reflete uma visão integradora e articulada dos diferentes conteúdos programáticos da disciplina.

Alguns dos itens podem envolver a mobilização de conteúdos relativos a mais do que um dos temas do Programa.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência dos temas no Programa.

Os itens podem ter como suporte um ou mais documentos, como, por exemplo, figuras, tabelas gráficas, textos, imagens, sons e vídeos.

A prova é cotada para 200 pontos.

A estrutura da prova sintetiza-se no quadro seguinte.

<b>Grupos</b>	<b>Temas/Domínios</b>	<b>Cotação por Tema/Domínio</b>
I	D1 - Introdução à Programação	100
II	D2 - Introdução à Multimédia	100
	<b>Total:</b>	200

## **4. CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO**

---

Todas as questões da prova são de carácter escrito, pelo que será necessário:

- A gravação de todas as questões realizadas no computador deverá ser feita num dispositivo de armazenamento, a fornecer ao aluno;
- A ausência/não gravação dos ficheiros implica cotação zero dessas questões;
- Todos os ficheiros que fujam ao pedido serão cotados em valores parciais correspondentes;
- Nas questões que possam ser corretamente resolvidas por mais do que um processo, a cotação será de modo a contemplar o nível de conhecimentos demonstrado;
- A classificação não deverá ser prejudicada pela utilização de raciocínios incorretos obtidos em passos anteriores.
- Para além das penalizações inerentes ao incorreto cumprimento das tarefas no enunciado da prova, será ainda fator de penalização a sua apresentação.

Na correção de todas as questões são tidos em conta:

- Técnicas de resolução de problemas;
- Aplicação de conhecimentos a novas situações;
- Utilização eficiente das várias funcionalidades de cada aplicação.

## **5. MATERIAL**

---

- Uma esferográfica (tinta de cor azul ou preto).
- Um computador com os respetivos *softwares* e um dispositivo de armazenamento, facultado pela escola.

## **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.
- O aluno é responsável por guardar sistematicamente as questões realizadas ao longo da prova. O não guardar os ficheiros e/ou pastas, correspondente às questões, invalida a correção das mesmas, o que implica a atribuição de cotação nula às referidas questões.

- No final da prova o aluno deverá aguardar pela sua vez para proceder à gravação dos ficheiros da prova para o suporte digital fornecido.
- É estritamente proibido:
  - i. O uso de aplicações de comunicação *on-line*;
  - ii. O uso de correio eletrónico de forma inadequada;
  - iii. Ligar qualquer dispositivo externo, não autorizado, ao computador;
  - iv. Levantar-se do lugar sem ser no final dos 90 min.

**A violação das normas apresentadas implica o encerramento da sessão de trabalho tendo o aluno que permanecer, na sala, separadamente do computador.**