

# Agrupamento de Escolas de Vialonga



## INFORMAÇÃO - PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

Duração da prova: 90 minutos

Ano letivo: 2019/2020

Prova | Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) | Código 24

Final do 3º Ciclo Ensino Básico

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do final do 3º ciclo do Ensino Básico da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

### 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 teórica/prática com a duração de 90 minutos, incidindo sobre os domínios seguintes:

- Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais;
- Investigar e Pesquisar;
- Comunicar e Colaborar;
- Criar e Inovar.

### 2. Características, Estrutura e Cotação

A tabela que se segue apresenta a estrutura da prova.

Domínios	Aprendizagens Essenciais	Tipologia	Cotação
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na Sociedade e no dia-a-dia;</li><li>• Práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade;</li><li>• Regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</li><li>• Normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</li><li>• Regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</li></ul>	Teórica	20 pontos
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</li><li>• Palavras-chave para localizar informação;</li></ul>		

## Agrupamento de Escolas de Vialonga

Investigar e pesquisar	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mecanismos e funções simples de pesquisa;</li><li>• Ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li><li>• Principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</li><li>• Pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver;</li><li>• O computador e outros dispositivos digitais na organização e a gestão de informação.</li></ul>	Teórica / Prática	20 pontos
Colaborar e comunicar	<ul style="list-style-type: none"><li>• Meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li><li>• Soluções tecnológicas mais adequadas para trabalho colaborativo e comunicação no âmbito de atividades e/ou projetos;</li><li>• Partilha dos produtos desenvolvidos, em meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li></ul>	Prática	30 pontos
Criar e inovar	<ul style="list-style-type: none"><li>• Potencialidades de aplicações digitais;</li><li>• Aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;</li><li>• Produzir e criar artefactos digitais diversificados: tratamento de imagens, produção de texto, apresentações eletrónicas, tratamentos de dados, blogues e programação de jogos educativos.</li></ul>	Prática	30 pontos

### 3. Caracterização da Prova

A Prova é constituída por um caderno que contempla duas partes (PARTE I e PARTE II). A PARTE I é realizada no próprio enunciado e a PARTE II é realizada com recurso ao computador. Durante a execução da prova o aluno terá de saber utilizar convenientemente um computador e as respetivas aplicações nele disponibilizadas para executar as tarefas propostas, nomeadamente:

- Responder a perguntas do tipo:
  - Verdadeiro e Falso;
  - Escolha múltipla;
  - 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.

Logo após a conclusão da prova proceder-se-á à impressão, em duplicado, na presença do aluno, da segunda parte da prova realizada em computador (PARTE II).

A prova é cotada para 100 pontos.

### 4. Material

- Computador da sala de Informática;
- Dispositivo de armazenamento, facultado pela escola (Pen drive USB).
- Caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta;