
INFORMAÇÃO-PROVA EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

Disciplina: **Tecnologias da Informação e Comunicação**

Prova **66** | PROVA ESCRITA

2.º Ciclo do Ensino Básico

O presente documento contém informações relativas à prova de equivalência à frequência do final do 2.º ciclo do ensino básico da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), a realizar em 2022, nomeadamente:

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

1. Objeto de avaliação

A prova de equivalência à frequência tem por referência as Aprendizagens Essenciais da disciplina de TIC do Ensino Básico e o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, organizando-se em quatro domínios de trabalho:

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

2. Caracterização da prova

A prova de equivalência à frequência é uma prova escrita, constituída por quatro grupos de questões e é realizada com recurso ao computador. Durante a execução da prova o aluno terá de saber utilizar corretamente um computador e respetivas aplicações nele disponibilizadas para executar as atividades propostas.

A prova é cotada para 100 pontos.

A prova encontra-se estruturada da seguinte forma:

Estrutura	Domínio	Aprendizagens Essenciais	Cotações (pontos)
Grupo I	Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais.	<ul style="list-style-type: none"> • Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; • Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade; • Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; • Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes. • Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. 	25
Grupo II	Investigar e pesquisar	<ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • 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. 	25
Grupo III	Colaborar e comunicar	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	25

Grupo IV	Criar e inovar	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação;• Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	25
----------	----------------	--	----

3. Critérios gerais de classificação

A classificação a atribuir a cada item corresponderá a um número inteiro e a um dos valores resultantes da aplicação dos critérios gerais e específicos de classificação e previstos na respetiva grelha de classificação.

4. Material

- Folha de exame e esferográfica ou caneta com tinta de cor preta ou azul.
- Um computador e um dispositivo de armazenamento, facultado pela escola.

5. Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.