

Informação-Prova

Prova de Equivalência à Frequência de Tecnologias da Informação e Comunicação – Prova 66

2.º Ciclo do Ensino Básico (Este documento é válido para a 1.ª e a 2.ª Fase)

Despacho Normativo n.º 4-B/2023, de 3 de abril

2023

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do 2.º ciclo do ensino básico da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), a realizar em 2023, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Material
- Duração

Objeto de avaliação

A prova efetua-se de acordo com as Aprendizagens Essenciais da disciplina e com o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova prática de duração limitada, incidindo sobre os domínios seguintes:

Domínios	Aprendizagens Essenciais
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 e comportamentos seguros de utilização das aplicações digitais e de navegação na <i>Internet</i>;• Conhecer e adotar regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;• Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.
Investigar e pesquisar	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;• Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;• Analisar criticamente a qualidade da informação.
Colaborar e comunicar	<ul style="list-style-type: none">• Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;• 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.

Domínios	Aprendizagens Essenciais
Criar e inovar	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; • Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; • Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.

Caraterização da prova

A prova é prática, cotada para 100 pontos e está dividida em duas partes, ambas resolvidas no computador.

Parte 1 (55 pontos): Realizar tarefas no computador utilizando o seguinte programa:

- *Word* (Processador de Texto);

Parte 2 (45 pontos): Realizar tarefas no computador utilizando o seguinte programa:

- *PowerPoint* (Criação de Apresentações Digitais);

Material

Computador com o *Office* instalado (a ser disponibilizado pela escola).

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.