

## INFORMAÇÃO - Prova DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA - 1ª / 2ª FASE

### ENSINO BÁSICO – 3º CICLO

Disciplina: **Tecnologias de Informação e Comunicação**

---

Prova **24** | 2021

Tipo de Prova: **Escrita**

Duração da Prova: **90** minutos

---

**9º** Ano de Escolaridade

---

### 1. Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no Programa Tecnologias de Informação e Comunicação. A disciplina é semestral e tem um carácter eminentemente prático. O *software* usado em algumas unidades constitui o domínio de avaliação.

A prova avalia as competências que decorrem quer dos objetivos gerais, quer dos objetivos de aprendizagem expressos em cada uma das unidades letivas e os conteúdos a elas associados, passíveis de avaliação numa prova prática.

### Competências

- Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística;
- Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;
- Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;
- Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis;
- Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.

### Conteúdos

#### Representação de dados e estatísticas - Folha de cálculo

- Gerir livros e folhas;
- Inserir dados em tabelas;
- Formatar células;
- Utilizar fórmulas e funções simples;
- Criar gráficos simples.

#### Aplicações móveis

- O ambiente de programação do App Inventor;
- Propriedades do ecrã principal;
- Utilizar e programar os componentes: Label, TextBox, Button e HorizontalArrangement.
- Programar “eventos”;
- Utilizar estruturas seletivas.

## **2. Características e estrutura da prova**

A prova é constituída por dois grupos, sendo utilizado o software “Excel” para a “Folha de cálculo” e a plataforma do MIT “App Inventor” para as aplicações móveis.

## **3. Critérios gerais de classificação**

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da elaboração e aplicação correta dos vários conceitos da programação e das várias técnicas aplicadas.

O examinando deve respeitar sempre todas as instruções relativas ao método a utilizar na resolução de uma questão.

A resolução apresentada pelo examinando deve ser inequívoca, nas justificações e no cumprimento das recomendações. Se tal não acontecer, são classificadas com zero pontos as etapas em que as recomendações não forem respeitadas.

## **4. Material**

Os alunos apenas podem usar, como material o computador e uma Pendrive fornecida pela escola, para a gravação da prova.

Os alunos apenas podem usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

Não é permitido o uso de corretor.

## **5. Duração**

A prova tem a duração de 90 minutos.

## COTAÇÕES

**Quadro 1 – Valorização dos conteúdos na prova**

Conteúdos		Cotações (percentagem)
Grupo I	Representação de dados e estatísticas - Folha de cálculo	50%
Grupo II	Aplicações móveis	50%
<b>Total</b>		<b>100%</b>

**Quadro 2 – Tipologia, número de itens e cotação**

Tipologia dos itens		Número de itens	Cotações por item (percentagem)
Grupo I	Item de resolução prática	8	5%
	Item de resolução prática	1	10%
Grupo II	Item de resolução prática	3	3%
	Item de resolução prática	1	4%
	Item de resolução prática	1	6%
	Item de resolução prática	3	7%
	Item de resolução prática	1	10%

FIM