

**INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA  
TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO  
PROVA 66**

**2022**

---

2.º Ciclo do Ensino Básico (Despacho Normativo n.º 7-A/2022, artigo 22.º.)

---

O presente documento divulga a informação relativa à Prova de Equivalência à Frequência do 2.º ciclo do ensino básico, da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, a realizar em 2022, nomeadamente:

- Objeto de avaliação;
- Características e estrutura da prova;
- Critérios gerais de classificação;
- Duração;
- Material autorizado.

### Objeto de avaliação

A Prova de Equivalência à frequência tem por referência as competências definidas para a disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação. A prova permite avaliar os objetivos gerais, do domínio das aptidões e capacidades e do domínio dos conhecimentos, associados aos conteúdos e aos conceitos/noções básicas, no âmbito da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação.

### Características e estrutura da prova

A prova, apresentada em formato digital, é constituída por dois grupos.

- O primeiro grupo é constituído por 6 questões.
- O segundo grupo é constituído por um grupo de 13 questões.

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro I.

### Quadro I - Estrutura da Prova

	CRITÉRIOS	PONTUAÇÃO
Grupo I	<p><b>SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet;</li> <li>- Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com (licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio;</li> </ul> <p><b>INVESTIGAR E PESQUISAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>- Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver;</li> </ul> <p><b>COMUNICAR E COLABORAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>	40 pontos
Grupo II	<p><b>CRIAR E INOVAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade</li> </ul>	60 pontos

#### Critérios gerais de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro. As respostas ilegíveis são classificadas com zero pontos.

- **Itens de escolha múltipla:** nos itens de escolha múltipla, qualquer resposta indicada de forma equívoca, é classificada com zero pontos.
- **Itens de resposta no computador:** os critérios de classificação das respostas aos itens de resposta no computador apresentam-se organizados por níveis de desempenho relativo à realização das atividades produzidas no programa informático correspondente.

- O afastamento integral dos aspetos do conteúdo implica que a resposta seja classificada com zero pontos.

### Duração

90 minutos.

### Material autorizado

O aluno realiza a prova no computador, apenas podendo usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta, uma folha de rascunho e um computador disponibilizado pela escola. A prova realizada, é impressa na presença do aluno.