

ESCOLA SECUNDÁRIA DA MOITA

INFORMAÇÃO–PROVA

DISCIPLINA APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

2024

Prova de equivalência à frequência

Código 303

12º ano de escolaridade

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2024, nomeadamente:

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

Objeto de avaliação

A prova tem por referência o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e as Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas B para os 12.º anos e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova prática de duração limitada.

Existe um conjunto alargado de *software* usado nas diferentes unidades que constituem o domínio da avaliação. O programa da disciplina é relativamente aberto quanto a esta questão, referindo, no entanto, as competências que devem ser adquiridas por parte dos alunos. Com base nestes pressupostos, e com o objetivo de proporcionar aos alunos a equidade possível, serão facultados, quando possível, a utilização de *softwares* alternativos para algumas unidades programáticas.

Caraterísticas e estrutura da prova

A prova inclui itens de seleção (por exemplo, escolha múltipla e Verdadeiro e Falso) e itens de construção (por exemplo, resposta restrita).

As respostas aos itens podem requerer a mobilização articulada de aprendizagens relativas a mais do que um dos temas das Aprendizagens Essenciais.

A prova é cotada para 200 pontos.

A prova é constituída por dois grupos, de carácter teórico/prático, realizados em folha de exame e em suporte informático fornecido pelo estabelecimento de ensino.

A estrutura da prova sintetiza-se no quadro seguinte:

Grupo I	Grupo II
Unidade 1 - Introdução à Programação	Unidade 2 - Introdução à multimédia
Algoritmos e pseudocódigo <ul style="list-style-type: none">• Linguagens naturais e linguagens formais• Compreender a noção de algoritmo• Elaborar algoritmos simples• Teste e controlo de erros em algoritmia Programação Python <ul style="list-style-type: none">• Tipos de dados em programas• Operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade• Tipos de dados compostos list, tuple, dict e set• Estruturas de controlo• Modularização - bibliotecas, pacotes, módulos e funções• Operações básicas com arrays	Conceitos básicos de multimédia <ul style="list-style-type: none">• Conceito de multimédia digital• Fundamentos da interatividade• Importância das tecnologias multimédia na atualidade Tipos de media estáticos: imagem e texto <ul style="list-style-type: none">• Tratamento de Texto e Imagem; Tipos de media dinâmicos: áudio, vídeo, animação <ul style="list-style-type: none">• Produzir Vídeo, Áudio e Animação.
100 Pontos	100 Pontos

Critérios gerais de classificação

As questões teóricas serão realizadas em folha de exame e devem ser de resposta clara e específica.

As questões práticas serão realizadas no computador, em programas específicos e serão guardadas numa *pen* ou numa pasta criada na *drive* c: para este efeito.

O aluno deve guardar convenientemente no local indicado todos os trabalhos exigidos na prova, sob pena de perder 100% do valor de cada questão não gravada.

Para todas as questões será atribuída a pontuação total para respostas inequivocamente corretas. Para além disso serão graduadas outras respostas de acordo com o seu grau de correção.

Deverá ser atribuída a cotação zero a respostas ilegíveis e/ou ambíguas.

Na classificação do primeiro grupo ter-se-á em conta: o rigor na criação de programas, a aplicação correta das estruturas de dados e a clareza na apresentação dos resultados.

Relativamente ao segundo grupo ter-se-á em conta o rigor na criação do desenho, do vídeo, do áudio ou da animação bem como a clareza na apresentação dos resultados.

Material

As respostas teóricas são registadas em folha própria, fornecida pelo estabelecimento de ensino (modelo oficial).

As respostas práticas são registadas nos ficheiros referentes ao *software* específico para cada questão (cedidos pela escola).

Como material de escrita, apenas pode ser usada caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta.

Não é permitido o uso de corretor.

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.