

DISCIPLINA: Aplicações Informáticas B

CÓDIGO DA PROVA: 303

ENSINO SECUNDÁRIO

ANO DE ESCOLARIDADE: 12º

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de **Aplicações Informáticas B**, a realizar em **2019**, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Caracterização e estrutura
- Material
- Duração
- Critérios gerais de classificação

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida e do Programa da disciplina.

Importa ainda referir que o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento evidenciado nos critérios de classificação estão balizados pelo Programa, em adequação ao nível de ensino a que a prova diz respeito.

Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no [Programa de Aplicações Informáticas - B](#) em vigor.

A avaliação sumativa externa, realizada através de uma prova teórico/prática de duração limitada só permite avaliar parte dos conhecimentos e das competências enunciadas no Programa.

Competências:

As competências a avaliar decorrem da operacionalização dos conteúdos conceituais e procedimentais enunciados nos diferentes temas/unidades do programa e são desenvolvidas nos domínios do “saber” e do “saber fazer”.

Assim, a prova permite avaliar as seguintes competências:

Domínio Concetual

- Conhecimento e compreensão de dados e de conceitos;
- Interpretação de dados fornecidos em diversos suportes;
- Mobilização e utilização de dados e de conceitos;
- Estabelecimento de relações entre conceitos.

Domínio Procedimental

- Capacidade de exploração e investigação;
- Mobilização de conceitos em diferentes situações;
- Qualidade do trabalho realizado, no que diz respeito a gestão e organização.

Caracterização e estrutura da prova

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro 1.

Quadro 1 – Valorização dos temas na prova

Temas	Cotação (em pontos)
Introdução à Programação	80
Utilização dos Sistemas Multimédia	120

A topologia da prova apresenta 16 itens organizados por grupos de acordo com o Quadro 2.

Quadro 2 – Tipologia, número de itens e cotação

Tipologia de itens		Número de itens	Cotação por item (em pontos)
ITENS DE CONSTRUÇÃO	Tarefas de transformação em Programação (Conceitos fundamentais, Teste e controlo de erros em algoritmia – tracing e Estruturas de Controlo)	Grupo I 3 itens	2 a 25 1 a 30
	Tarefas de transformação em Tratamento de Imagem (<i>Software Gimp</i> recomendado)	Grupo II 13 itens	2 a 20
	Tarefas de transformação em Tratamento de Som (<i>Software Audacity</i> recomendado)		4 a 10 2 a 7,5
	Tarefas de transformação em Tratamento de Vídeo (<i>Software Movie Maker</i> recomendado)		5 a 5

Alguns dos itens podem ter como suporte ficheiros de imagem, de vídeo e de som.

A sequência dos itens na prova pode não corresponder à sequência das unidades temáticas no programa da disciplina.

Alguns itens podem envolver a mobilização de aprendizagens relativas a mais do que um tema do programa.

A prova é cotada para 200 pontos.

Material

O examinando apenas pode usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

Não é permitido o uso de corretor.

As respostas são registadas em folha de prova e suporte informático, fornecido pelo estabelecimento de ensino.

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.

Critérios gerais de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta é expressa por um número inteiro.

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item.

As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

Se o aluno responder a um mesmo item mais do que uma vez, não eliminando inequivocamente a(s) resposta(s) que não deseja que seja(m) classificada(s), deve ser considerada apenas a resposta que surgir em primeiro lugar.

A classificação de cada um dos itens é feita de forma global, expressando uma valoração de capacidades de desempenho, demonstradas através das seguintes qualidades observáveis dos objetos gráficos produzidos:

- Clareza na resolução dos exercícios propostos;
- Rigor técnico;
- Referência objetiva aos conteúdos abordados;
- Criatividade e expressividade.

A ausência da identificação da questão a resolver implica a classificação com zero pontos.

De acordo com as competências avaliáveis neste tipo de prova, deverão ser considerados:

- Ausência de erros de lógica;
- Eficiência do programa apresentado;
- A estrutura do programa deve ser simples de ler, corrigir, ampliar ou modificar, mesmo por outro programador.

São fatores de desvalorização:

- Incoerência da resposta;
- Resposta incompleta;
- Introdução de fatores alheios à questão.

Às respostas consideradas incompletas, corresponderá uma classificação ponderada.

Há questões que podem ser corretamente resolvidas por mais do que um método.

Sempre que o examinando utilizar um método de resolução não contemplado nos critérios específicos, caberá ao professor corretor adotar um critério de distribuição da cotação que julgue adequado.

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

O não guardar os ficheiros e/ou pastas, no suporte magnético ou ótico invalida a correção das mesmas, o que implica a atribuição de zero pontos às referidas questões.

Tarefas de transformação

Execução de tarefas de transformação numa ferramenta informática.

A classificação é atribuída de acordo com os elementos de resposta solicitados e apresentados e com a capacidade de utilização de todos os recursos da ferramenta informática na aplicação dos procedimentos necessários para efetuar as configurações e formatações pedidas nas questões apresentadas no enunciado da prova e ainda com a capacidade de gravar o ficheiro criado no local indicado, uma vez que só contam para avaliação os itens que estiverem gravados no local indicado no enunciado da prova.