



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS
PIONEIROS DA AVIAÇÃO PORTUGUESA

Introdução

O presente documento visa divulgar as características da prova de equivalência à frequência na disciplina de Aplicações Informáticas B de 12º, a realizar em 2023, pelos alunos, de acordo com o Programa da disciplina referida anteriormente, dos cursos científico- humanísticos.

O documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- **objeto de avaliação;**
- **caracterização da prova;**
- **critérios gerais de classificação;**
- **material a utilizar;**
- **duração.**

Objeto de avaliação

A prova tem como referencial o programa da disciplina de Aplicações Informáticas B de 12º ano, o perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória e as aprendizagens essenciais de Aplicações Informáticas B para o 12º ano. Permite avaliar aprendizagens passíveis de avaliação numa prova escrita de duração limitada nomeadamente:

- Conhecimento/compreensão dos conceitos fundamentais relacionados com a lógica e algoritmia da programação;
- Utilizar estruturas de programação no desenvolvimento de programas nas linguagens Pascal e em Visual Basic;
- Identificar componentes estruturais da programação orientada a objetos no desenvolvimento de programas em Visual Basic;
- Compreender, caracterizar e identificar os conceitos de realidade virtual, de interatividade - tipos e níveis;
- Caracterizar os diferentes tipos de media;
- Definir, distinguir e compreender os conceitos de multimédia e sua utilização, bem como os respetivos produtos;

- Reconhecer, analisar e identificar caracteres e fontes, bem como os critérios a usar na formatação de texto em diversos tipos de suportes;
- Conhecer algumas técnicas de animação digital.

No presente ano letivo, na classificação das provas, apenas será considerada correta a grafia que seguir o que se encontra previsto no Acordo Ortográfico de 1990 (atualmente em vigor).

Caraterização e estrutura da prova

A prova integra itens, todos de resposta obrigatória de tipologia diversificada de verdadeiro/falso, itens de resposta construtiva e de resposta curta.

A cotação global da prova é de 200 pontos.

A prova é composta por 2 grupos.

A valorização relativa dos conteúdos apresenta-se no Quadro 1.

Quadro 1 - Valorização relativa dos conteúdos

Temas/Conteúdos		Cotação (pontos)
Grupo I	Introdução à programação em linguagem Pascal e em Visual Basic, Algoritmos, Pseudocódigo e Fluxogramas.	90 a 160
Grupo II	Introdução à Multimédia. Introdução à teoria da interatividade e realidade Virtual.	40 a 90

Critérios gerais de classificação

Nos itens relacionados com a algoritmia em pseudocódigo e em programação nas linguagens Pascal e em Visual Basic, a classificação a atribuir a cada resposta resulta da elaboração e aplicação correta dos vários conceitos da programação. Esta estará de acordo com os elementos que estruturam a resposta e terá em consideração o raciocínio que o examinando apresentar.

Se o examinando responder ao mesmo item mais do que uma vez, deverá ter eliminado, clara e inequivocamente, a(s) resposta(s) que considerou incorreta(s). No caso de tal não ter acontecido, será cotada a resposta que surge em primeiro lugar.

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

A cotação total do item só é atribuída às respostas que apresentam de forma inequívoca a única opção correta.

Nos itens de valor lógico (verdadeiro/falso) e nos itens de resposta curta, a classificação a atribuir à resposta estará de acordo com os elementos solicitados, apresentados e enquadrados nos critérios específicos definidos. Não são classificadas as afirmações consideradas simultaneamente verdadeiras e falsas, com o número do item, o número da letra da afirmação e/ou a sua classificação (V/F) ilegíveis.

Nos itens de construção em que seja solicitada a escrita de um texto ou programa, a classificação contemplará aspetos relativos aos conteúdos, mas não sobrevalorizando os erros de estrutura formal da Língua Portuguesa em detrimento à organização lógico-temática e à utilização de terminologia científica. Uma resposta correta deve apresentar os conteúdos relevantes de forma completa, articulada e coerente. Deve também utilizar adequadamente a terminologia da linguagem de programação solicitada.

A sequência dos itens da prova pode não corresponder à sequência das unidades letivas do Programa ou à sequência dos seus conteúdos.

Material

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

A folha de rascunho fornecida ao aluno não será recolhida para classificação. Não é permitida a consulta de dicionário.

Não é permitido o uso de lápis, corretor, computador ou máquina de calcular.

Duração da prova

A prova de exame tem a duração de 90 minutos (sem tolerância).