

INTRODUÇÃO

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do 3º ciclo da disciplina de Multimédia, Programação e Robótica, a realizar em 2022, nomeadamente:

- **Objeto de avaliação**
- **Caracterização da prova**
- **Critérios gerais de classificação**
- **Material**
- **Duração**

OBJETO DE AVALIAÇÃO

A prova de equivalência à frequência tem por referência as Aprendizagens Essenciais de Multimédia, Programação e Robótica do 3º Ciclo do ensino básico, em vigor.

A prova permite avaliar as aprendizagens relacionadas com os domínios:

- Pensar
- Planear
- Criar

CARACTERIZAÇÃO DA PROVA

A prova é constituída por um caderno com itens relacionados com os conteúdos lecionados ao longo do ano/semestre e será realizada no próprio enunciado e com recurso a um computador.

A prova está dividida em três grupos e inclui itens de seleção, de resposta escrita e de utilização da Internet, de forma a pesquisar e a responder a questões práticas de resolução no computador (Modelação 3D e programação e Robótica).

A prova é cotada para 100 pontos.

A valorização dos conteúdos apresenta-se no Quadro 1.

Quadro 1 – Distribuição da cotação por Domínios

Domínios	Aprendizagens essenciais	Tipologia	Cotação (pontos)
Pensar	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer uma diversidade de ferramentas para apoiar a criatividade utilizando critérios de análise; • Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade, adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; • Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; • Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo; • Problematizar situações complexas do quotidiano e formular problemas; • Identificar componentes elétricos e o seu funcionamento em diferentes tipos de robots. 	Escrita	25
Planear	<ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Decompor problemas complexos em pequenos problemas simples; • Delinear estratégias para resolver problemas; • Organizar sequências de ações; • Idealizar e esquematizar um projeto, tendo em consideração a sua finalidade; • Utilizar ferramentas de simulação para montagem de um projeto. • Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização do projeto desenhado. 	Escrita	25
Criar	<ul style="list-style-type: none"> • Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados à modelação, tendo em vista soluções para um problema ou projeto; • Desenvolver projetos de modelação 3D, utilizando técnicas e metodologias adequadas. • Identificar um problema a resolver ou conceber num projeto desenvolvendo perspetivas interdisciplinares e contribuindo para a aplicação de conhecimentos e pensamento computacional; • Explorar componentes visuais de estruturas de programação (variáveis, estruturas de decisão e de repetição, ou outros que respondam às necessidades do projeto) disponíveis no ambiente de programação visual para circuitos eletrónicos e para robots. • Implementar uma sequência lógica de resolução do problema, com base nos fundamentos associados à lógica da programação e utilizando componentes visuais de estrutura da programação; • Respeitar os direitos de autor e a propriedade intelectual dos códigos fonte utilizados para desenvolvimento de novas soluções ou reutilização em programação; • Partilhar os projetos em plataformas dedicadas à programação por blocos de circuitos eletrónicos ou robots. 	Escrita	50

CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO

- As cotações a atribuir às respostas dos examinandos são expressas obrigatoriamente em números inteiros.
- Todas as respostas dadas pelos examinandos devem estar legíveis e devidamente referenciadas, de modo que permita a sua identificação inequívoca. Caso contrário, é atribuída a cotação de zero pontos à(s) resposta(s) em causa.
- Se o examinando responder ao mesmo item mais do que uma vez, deve eliminar, clara e inequivocamente, a(s) resposta(s) que considerar incorreta(s). No caso de tal não acontecer, é cotada a resposta que surge em primeiro lugar.
- Nos itens de escolha múltipla é atribuída a cotação total à resposta correta, sendo as respostas incorretas cotadas com zero pontos.
- Domínio dos conceitos técnicos de base.
- Domínio dos procedimentos técnicos de base e da utilização das ferramentas de tratamento e geração de material digital.
- Integração de conhecimentos de áreas diversas, numa perspetiva e abordagem multidisciplinar.

MATERIAL

O aluno pode usar uma caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta, a pendrive fornecida com os ficheiros necessários e o computador facultados pela escola.

Não é permitido o uso de corretor.

DURAÇÃO

A prova tem a duração máxima de 45 minutos.

Normas/Advertências

- a) O aluno é responsável por guardar sistematicamente as questões realizadas ao longo do exame.
- b) No final da prova deverá aguardar pela sua vez para proceder à gravação dos ficheiros em prova para o suporte digital em pendrive e respetiva confirmação.
- c) É estritamente proibido:
 - i. Ligar qualquer dispositivo externo ao computador
 - ii. Levantar-se do lugar sem ser no final do tempo.

A violação das normas apresentadas implica o encerramento da sessão de trabalho tendo o aluno que permanecer, na sala, separadamente do computador.