

INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

**COMPLEMENTO À EDUCAÇÃO ARTÍSTICA
ALGORITMIA E PROGRAMAÇÃO****Prova 97 / 2025**

3.º Ciclo do Ensino Básico

1. Introdução

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

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

2. Objeto de avaliação

A prova tem por referência o conjunto de aprendizagens essenciais passíveis de avaliação numa prova prática de duração limitada desenvolvidas no 3.º Ciclo do Ensino Básico, na disciplina de Complemento à Educação Artística, Algoritmia e Programação, incidindo sobre o domínio “Algoritmia e Programação”.

3. Caracterização da prova

A prova prática sintetiza-se no quadro que se segue:

Domínio	Aprendizagens essenciais	Tipologia	Cotação (pontos)
Algoritmia e Programação	Resolver problemas na Plataforma App Inventor: • Desenhar a interface; • Criar a estrutura básica de um programa/aplicação; • Saber declarar variáveis; • Saber utilizar expressões lógicas e aritméticas; • Saber utilizar estruturas de controlo.	Prática	100

A prova está organizada apenas num grupo único com vários itens. Avaliam-se as competências de criação de aplicações na Plataforma App Inventor, desde a interpretação do problema, desenho do interface e respetiva programação dos objetos.

Os itens são de tipologia diversificada, de acordo com as aprendizagens e competências que se pretende avaliar.

4. Critérios gerais de classificação

A cotação da prova corresponde ao valor máximo de 100 pontos.

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro.

As respostas que estejam contidas em ficheiros ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas bem como a falta de ficheiros que impeça a correção e a visualização da resolução do exercício são classificadas com zero pontos.

É da responsabilidade do aluno a gravação, gestão e entrega de todos os ficheiros necessários, dentro de uma pasta.



Qualquer erro que ocorra e resulte na perda de um ou todos os ficheiros necessários para a entrega é da responsabilidade do aluno, devendo este ir guardando frequentemente o seu trabalho.

5. Material

O aluno apenas pode usar o computador fornecido pela escola com os programas necessários instalados. Não pode recorrer à utilização de outros programas que não estejam especificados nesta informação. O aluno deverá usar apenas os seguintes programas:

- Plataforma App Inventor;
- Pen USB fornecida pela escola.

No final, a pasta com o conteúdo da resolução da prova será gravada numa pen USB e entregue aos professores vigilantes.

6. Duração

A prova tem a duração de 45 minutos, sem tolerância.