

INFORMAÇÃO - PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

## COMPLEMENTO À EDUCAÇÃO ARTÍSTICA ALGORITMIA E PROGRAMAÇÃO

Prova 97 / 2022

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 estrutura da prova sintetiza-se no quadro que se segue:

Domínio	Aprendizagens Essenciais	Tipologia	Cotação (pontos)
Algoritmia e Programação	Resolver problemas na linguagem de programação orientada a objetos Visual Basic: <ul style="list-style-type: none"><li>• Desenhar a interface;</li><li>• Criar a estrutura básica de um programa/aplicação;</li><li>• Saber declarar variáveis;</li><li>• Saber utilizar expressões lógicas e aritméticas;</li><li>• Saber utilizar estruturas de controlo.</li></ul>	Prática	100

A prova está organizada apenas num grupo único com vários itens. Avaliam-se as competências de criação de programas em Visual Basic, 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 que resulte a 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 examinando apenas pode usar o computador fornecido pela escola com os programas necessários instalados. Não pode recorrer à utilização da Internet nem abrir outros programas que não estejam especificados nesta informação. O aluno deverá usar apenas os seguintes programas:

- Editor de programação Visual Basic
- 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**

Componente prática – 45 minutos