

# Agrupamento Professor Ruy Luís Gomes

Informação - Prova de Equivalência à Frequência de

**TIC - 6º ano**

**2º Ciclo**

**Prova 66/2025**

**Ensino Básico**

## 1. Introdução

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

- Objeto de avaliação;
- Características e estrutura;
- Critérios de classificação;
- Material;
- Duração;

## 2. Objeto de avaliação

A prova tem por referência o programa e as aprendizagens essenciais da disciplina de TIC do Ensino Básico e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada, incidindo sobre os domínios seguintes:

- Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais
- Investigar e pesquisar
- Comunicar e Colaborar
- Criar e Inovar

## 3. Caracterização da prova

A prova está organizada por itens e/ou grupos de itens. Os itens/grupos de itens podem envolver a mobilização de conteúdos relativos a mais do que uma das unidades do programa. A sequência dos itens

pode não corresponder à sequência das unidades do programa. Os itens são de tipologia diversificada, de acordo com as aprendizagens e competências que se pretende avaliar.

Durante a execução da prova o aluno terá de saber utilizar convenientemente um computador e respetivas aplicações nele disponibilizadas para executar as tarefas propostas, nomeadamente:

- Responder a perguntas do tipo:
  - Verdadeiro e Falso
  - Escolha múltipla
  - Preenchimento de espaço
  - Resposta curta.
  
- Utilização da Internet de forma a pesquisar e utilizar ferramentas colaborativas;
  
- Responder a questões práticas de resolução no computador utilizando programas de:
  - Criação de documentos de texto;
  - Criação de apresentações;
  - Criação de publicações;
  - Folha de cálculo;
  - Ambientes de programação.

A valorização dos conteúdos apresenta-se no Quadro 1.

Quadro 1 – Valorização dos conteúdos

Domínios	Aprendizagens essenciais	Cotação (pontos)
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ter noção do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia;</li><li>● Compreender a importância de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet;</li><li>● Conhecer as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</li><li>● Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</li><li>● Compreender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</li></ul>	20

Investigar e pesquisar	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa;</li> <li>● Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet;</li> <li>● Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</li> <li>● Realizar pesquisas, utilizando termos de acordo com o tema a desenvolver;</li> <li>● Analisar criticamente a qualidade da informação;</li> <li>● Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</li> <li>● Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.</li> </ul>	20
Colaborar e comunicar	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>● Soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona;</li> <li>● Meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>	10
Criar e inovar	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conhecer uma aplicação digital de criação de publicações;</li> <li>● Conhecer uma aplicação digital de processamento de texto;</li> <li>● Conhecer uma aplicação digital de apresentações eletrónicas;</li> <li>● Conhecer uma aplicação digital de iniciação à organização e tratamento de dados;</li> <li>● Conhecer uma aplicação digital de exploração de ambientes de programação adequada às idades dos alunos.</li> </ul>	50

#### 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 dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro.

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

Se o examinando 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.

## 5. Material

- Computador da sala de informática;
- Caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta;

## 6. Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.