

1. Introdução

O presente documento visa divulgar as características da prova extraordinária de avaliação do 6.º ano do ensino básico da disciplina de **TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**, a realizar em 2024 pelos alunos que se encontram abrangidos pelo artigo 34.º da Portaria n.º 223-A/2018, de 3 de agosto.

Este documento deve ainda atender ao disposto nos pontos 2 e 5 do artigo 34.º da referida da Portaria n.º 223-A/2018, de 3 de agosto.

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida e do Perfil dos Alunos à saída da Escolaridade Obrigatória e das Aprendizagens Essenciais da disciplina.

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

- Conteúdos;
- Objetivos;
- Características e estrutura;
- Critérios de classificação;
- Material;
- Duração.

Este documento deve ser dado a conhecer aos alunos, para que fiquem devidamente informados sobre a prova que irão realizar.

Importa ainda referir que, nas provas desta disciplina, o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento evidenciado nos critérios de classificação estão em adequação ao nível de ensino a que a prova diz respeito.

A prova permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada.

2. Conteúdos da prova

- Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais
- Investigar e pesquisar
- Colaborar e comunicar
- Criar e inovar

3. Objetivos da prova

- **Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais**

- a) Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;
- b) Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;
- c) Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrônicos;
- d) Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;
- e) Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.

- **Investigar e pesquisar**

- a) Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online;
- b) Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;
- c) Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;
- d) Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;
- e) Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;
- f) Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;
- g) Analisar criticamente a qualidade da informação;
- h) Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.

- **Colaborar e comunicar**

- a) Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;
- b) Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;
- c) Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;
- d) Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.

- **Criar e inovar**

- a) Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação;
- b) Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas;
- c) Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples;
- d) Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos;
- e) Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de

- ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online;
- f) Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.

4. Caraterização da prova

A prova é composta por dois cadernos, apresentando um total de cinco grupos de itens, sendo todos eles de resposta obrigatória.

Primeiro caderno:

Os três primeiros grupos são avaliados em forma de **prova escrita** com a **duração máxima de trinta minutos** de execução. O aluno responde no próprio enunciado da prova.

Os itens estão organizados, tendencialmente, segundo os temas “A informação, o conhecimento e o mundo das tecnologias”, “Gestão da Informação” e “Pesquisa e análise de informação na Internet”, podendo alguns itens envolver a mobilização de aprendizagens relativas a mais do que um dos temas das Orientações Curriculares.

A prova inclui itens de seleção (escolha múltipla, verdadeiro/falso, associação/ correspondência e/ ou ordenação) e itens de construção (resposta curta, resposta restrita e/ ou resposta extensa).

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência da apresentação dos temas nas Orientações Curriculares da disciplina.

Assim que o aluno termine a resolução do primeiro caderno, deve ser recolhida a resolução deste, podendo o aluno, de imediato, dar início à resolução do segundo caderno.

Segundo caderno:

O último grupo é avaliado através de **documentos em formato digital e impressos, produzidos no computador**, recorrendo a aplicações informáticas específicas.

A duração mínima para realização do segundo caderno é de **sessenta minutos**.

Os alunos serão avaliados no segundo caderno através dos documentos produzidos e por si salvaguardados de acordo com as indicações fornecidas em suporte informático (*pen usb*).

A prova é cotada para 100 pontos.

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro 1.

Quadro 1 - Valorização dos domínios/ subdomínios na prova

Domínios	Subdomínios	Cotação (em pontos)
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	<ul style="list-style-type: none"> Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade; 	8 a 12

Domínios	Subdomínios	Cotação (em pontos)
	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrônicos; • Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registrar as fontes; • Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras 	
INVESTIGAR E PESQUISAR	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	12 a 17
COLABORAR E COMUNICAR	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; <ul style="list-style-type: none"> → Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	25 a 35
CRIAR E INOVAR	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação; • Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; • Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; • Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; • Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e 	40 a 40

Domínios	Subdomínios	Cotação (em pontos)
	brainstorming online; → Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	

A prova pode incluir os tipos de itens discriminados no Quadro 2.

Quadro 2 – Tipologia, número de itens e cotação

Tipologia de itens		Número de itens	Cotação por item (em pontos)
ITENS DE SELEÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Escolha múltipla • Verdadeiro/falso • Associação/ correspondência • Ordenação 	15 a 20	1 a 5
ITENS DE CONSTRUÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Resposta curta • Resposta restrita • Resposta extensa 	3 a 5	1 a 10
ITENS DE EXECUÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboração de um algoritmo no sentido de encontrar soluções para problema simples, utilizando aplicações digitais. 	2 a 20	3 a 20

5. Critérios de classificação

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 de forma quantitativa.

As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos. No entanto, em caso de omissão ou de engano na identificação de uma resposta, esta pode ser classificada se for possível identificar inequivocamente o item a que diz respeito.

Se o aluno 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.

Itens de seleção

ESCOLHA MÚLTIPLA

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

São classificadas com zero pontos as respostas em que seja assinalada:

- uma opção incorreta;
- mais do que uma opção.

VERDADEIRO/FALSO

A indicação de todas as respostas como sendo verdadeiras ou falsas, levará à desvalorização total da questão.

São classificadas com zero pontos as respostas em que:

- seja apresentada uma sequência incorreta;
- seja omitido, pelo menos, um dos elementos da sequência solicitada.

ASSOCIAÇÃO/CORRESPONDÊNCIA

A cotação total do item é atribuída às respostas que apresentem, de forma inequívoca, a única associação/correspondência integralmente correta e completa.

São classificadas com zero pontos as respostas em que seja assinalada:

- uma associação/correspondência incorreta;
- uma associação/correspondência incompleta.

ORDENAÇÃO

A cotação total do item só é atribuída às respostas em que a sequência apresentada esteja integralmente correta e completa.

São classificadas com zero pontos as respostas em que:

- seja apresentada uma sequência incorreta;
- seja omitido, pelo menos, um dos elementos da sequência solicitada.

Nos itens de seleção não há lugar a classificações intermédias.

Itens de construção

A classificação é atribuída de acordo com os elementos de resposta solicitados e apresentados.

Não serão contabilizados conteúdos incorretos ou deslocados da resposta.

FATORES DE VALORIZAÇÃO

- Capacidade de organizar e exprimir com clareza as respostas;
- Revelar objetividade e capacidade de síntese;
- Capacidade de relacionar conteúdos entre si;
- Utilizar corretamente o vocabulário específico da disciplina;
- Expressar-se corretamente por escrito.

FATORES DE DESVALORIZAÇÃO

- Imprecisões científicas;
- Erros de ortografia e de construção frásica;
- Caligrafia ilegível.

A classificação final da prova é expressa em escala percentual de 0 a 100, convertida na escala de níveis de 1 a 5, de acordo com a tabela apresentada no ANEXO XII da Portaria n.º 223-A/2018, de 3 de agosto.

6. Material

O aluno realiza a prova no enunciado, apenas podendo usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

Não é permitido o uso de corretor.

Para realização do segundo caderno (grupo 4), o aluno terá acesso a um computador com as aplicações necessárias à execução da prova:

- Scratch 3.0

-O acesso à Internet será necessário para a pesquisa de informação solicitada em algumas alíneas.

Deve também ser facultado um suporte informático (pen USB) onde o aluno deve salvaguardar os trabalhos executados para avaliação.

No final da prova, os documentos digitais produzidos devem ser impressos de modo a serem devidamente autenticados pelo aluno.

7. Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.

Aprovada em reunião de Conselho Pedagógico de 15 de Maio de 2024