

Teste Final — TIC 5.º Ano

5.º Ano

TIC

24 perguntas

Escolhe a opção correta. Soluções nas páginas seguintes.

1. Uma palavra-passe segura deve ter:

- A) Apenas números B) Letras, números e símbolos C) O nome do utilizador D) Apenas letras

2. Phishing é:

- A) Um vírus B) Tentativa de enganar para obter dados pessoais C) Um jogo D) Um programa

3. Nunca deves partilhar online:

- A) O nome da escola B) Dados pessoais como morada e telefone C) A data de hoje D) O nome da cidade

4. HTTPS indica:

- A) Site lento B) Ligação encriptada e segura C) Site de jogos D) Site público

5. Direitos de autor protegem:

- A) Apenas livros B) Obras originais (textos, imagens, música) C) Apenas músicas D) Apenas filmes

6. Creative Commons é:

- A) Um site de jogos B) Licenças para usar obras com condições C) Um motor de busca D) Uma rede social

7. A regra 20-20-20:

- A) É para dormir B) Recomenda olhar a 6 metros durante 20 segundos a cada 20 min C) É para jogar D) É para comer

8. Postura correta ao computador inclui:

- A) Costas curvadas B) Pés apoiados e costas direitas C) Braços esticados D) Olhos perto do ecrã

9. Plágio é:

- A) Copiar e dar crédito B) Apresentar trabalho de outrem como teu sem crédito C) Escrever original D) Usar imagens

10. Netiqueta é:

- A) Um vírus B) Regras de educação digital e respeito C) Uma ferramenta D) Um programa

11. Maiúsculas numa mensagem:

- A) São educadas B) Parece que estás a gritar C) Não têm importância D) Melhoram comunicação

12. Palavras-chave são:

- A) Frases longas B) Termos precisos para a pesquisa C) Nomes de pessoas D) Endereços web

13. Um motor de busca:

- A) Cria páginas B) Localiza páginas com base nos termos C) É edição D) É jogo

14. Fake news são:

- A) Notícias científicas B) Informação fabricada para enganar C) Artigos de jornal D) Comunicados oficiais

15. Sites .gov/edu são:

- A) Sempre falsos B) Habitualmente mais fiáveis C) Apenas jogos D) Apenas para adultos

16. O operador site: serve para:

- A) Criar sites B) Limitar a pesquisa a um domínio C) Apagar sites D) Partilhar sites

17. Um mapa conceptual é:

- A) Uma fotografia B) Esquema gráfico de relações entre conceitos C) Documento de texto D) Vídeo

18. Marcadores no navegador servem para:

- A) Apagar sites B) Guardar sites para acesso rápido C) Criar sites D) Partilhar senhas

19. Pensamento computacional usa:

- A) Apenas computadores B) Conceitos de informática para resolver problemas C) Apenas jogos D) Apenas redes sociais

20. Decomposição é:

- A) Apagar dados B) Dividir um problema em partes menores C) Criar problemas D) Confundir

21. Um algoritmo é:

- A) Um programa de jogos B) Sequência ordenada de passos para resolver um problema C) Uma rede social D) Um vírus

22. Depuração (debugging) é:

- A) Criar erros B) Encontrar e corrigir erros num algoritmo C) Apagar dados D) Criar programas

23. Em Scratch, os blocos servem para:

- A) Editar fotos B) Criar programas com blocos visuais C) Navegar na Internet D) Enviar emails

24. Ciclo na programação é:

- A) Um botão B) Repetição de blocos várias vezes C) Um som D) Uma imagem

Soluções

1

B) Letras, números e símbolos

2

B) Tentativa de enganar para obter dados pessoais

3

B) Dados pessoais como morada e telefone

4

B) Ligação encriptada e segura

5

B) Obras originais (textos, imagens, música)

6

B) Licenças para usar obras com condições

7

B) Olhar a 6 metros durante 20 segundos a cada 20 min

8

B) Pés apoiados e costas direitas

9

B) Apresentar trabalho de outrem como teu sem crédito

10

B) Regras de educação digital e respeito

11

B) Parece que estás a gritar

12

B) Termos precisos para a pesquisa

13

B) Localiza páginas com base nos termos

14

B) Informação fabricada para enganar

15

B) Habitualmente mais fiáveis

16

B) Limitar a pesquisa a um domínio

17

B) Esquema gráfico de relações entre conceitos

18

B) Guardar sites para acesso rápido

19

B) Conceitos de informática para resolver problemas

20

B) Dividir um problema em partes menores

21

B) Sequência ordenada de passos para resolver um problema

22

B) Encontrar e corrigir erros num algoritmo

23

B) Criar programas com blocos visuais

24

B) Repetição de blocos várias vezes

24 / 24

Excelente!