



INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (Escrita) 2026

Prova 24

3º CICLO DO ENSINO BÁSICO

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do 3.º ciclo do ensino básico da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, a realizar em 2026, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Material
- Duração

Os critérios gerais de classificação serão publicados antes da realização da prova, em simultâneo com as instruções de realização.

Objeto de avaliação

A prova tem por referência os documentos curriculares em vigor (Programa e Metas Curriculares de Tecnologias de Informação e Comunicação do Ensino Básico e Aprendizagens Essenciais) 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

Caracterização da prova

A prova é constituída por um caderno e é realizada com recurso ao computador. 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
 - Resposta curta.
- Responder a questões práticas de resolução no computador utilizando programas de:
 - Modelação 3D;

- Edição de Imagem;
- Folha de Cálculo;
- Programação de Aplicações Móveis.

As respostas são registadas nos ficheiros criados no computador, ficheiros estes que, no fim da prova serão guardados num suporte externo de gravação e na conta Drive do endereço de correio eletrónico institucional do professor corretor.

Os itens podem ter como suporte um ou mais documentos, como textos, tabelas, figuras e gráficos.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência dos temas ou dos respetivos conteúdos nos documentos curriculares.

As respostas aos itens podem requerer a mobilização articulada de conteúdos relativos a mais do que um dos temas.

A prova é cotada para 100 pontos.

Material

O aluno deve ser portador de caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta;

Computador da sala de informática;

Não é permitido o uso de corretor.

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.

Normas/Advertências

- a) O aluno é responsável por guardar sistematicamente as questões realizadas ao longo do exame.
- b) No final da prova deverá aguardar pela sua vez para proceder à gravação dos ficheiros em prova para o suporte digital e respetiva confirmação.
- c) É estritamente proibido:
 - i. O uso de Internet ou intranet da escola
 - ii. Ligar qualquer dispositivo externo ao computador
 - iii. Levantar-se do lugar sem ser no final dos 90 min.

A violação das normas apresentadas implica o encerramento da sessão de trabalho tendo o aluno que permanecer, na sala, separadamente do computador.

Critérios Gerais de Classificação

A execução de uma questão que utilize corretamente o resultado de uma alínea anterior, ainda que errado, terá a cotação completa.

Nos exercícios solicitados é atribuída a classificação de zero pontos a respostas que não correspondam ao pedido, independentemente da qualidade do produto final produzido.

Serão valorizadas as respostas que indiquem que o aluno adquiriu destreza na utilização do equipamento/software utilizado.

É da responsabilidade do aluno a correta utilização e preservação dos recursos fornecidos, a gravação sistemática da prova e a sua entrega, cumprindo as orientações fornecidas

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.

A classificação final é expressa na escala percentual de 0 a 100.

Domínios	Conteúdos	Cotação (em pontos)	Total
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e Pesquisar Colaborar e Comunicar Criar e Inovar	<ul style="list-style-type: none">● Conceitos de realidade virtual, Realidade aumentada e inteligência artificial● Utilização segura de dispositivos móveis● Respeito pelos direitos de autor/normas na utilização de texto, imagem, som e vídeo● Pesquisa, análise e organização de informação● Análise das ferramentas síncronas e assíncronas para a realização de trabalho colaborativo.	50	100 Pontos
	<ul style="list-style-type: none">● Criação de folhas de cálculo● Produção em ambientes de Programação.	50	