

Informação - Prova de Equivalência à Frequência

Tecnologias da Informação e Comunicação

Prova 66| 2026

6.º Ano de Escolaridade

1. Introdução

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do ensino básico (2ºciclo) da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, a realizar em 2026, nomeadamente:

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

2. Objeto de avaliação

A prova tem como objeto as **Aprendizagens Essenciais** da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação, com enfoque nas áreas de competência inscritas no **Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória** e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova teórico-prática de duração limitada, nomeadamente:

- Conhecimento acerca do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;
- Compreensão da necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade;
- Conhecimento das regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;
- Conhecimento das normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;
- Compreensão das regras para criação e utilização de palavras-chave seguras;

- Formulação de questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;
- Definição de palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;
- Utilização do computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;
- Conhecimento das potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;
- Realização de pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver;
- Interpretação crítica da qualidade da informação;
- Utilização do computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação;
- Identificação e utilização de meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;
- Apresentação e partilha de produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;
- Reconhecimento das potencialidades de aplicações digitais;
- Conhecimento das potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;
- Elaboração de 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;
- Utilização de ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis;
- Produção e modificação de artefactos digitais criativos em ambientes digitais fechados.

3. Características e estrutura

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 as respetivas aplicações disponibilizadas por este para executar as tarefas propostas, nomeadamente:

- Responder a perguntas do tipo:
 - o Verdadeiro e Falso | Escolha múltipla | Preenchimento de espaço | Resposta curta.
- Executar tarefas com pastas e ficheiros;
- Utilizar a Internet de forma a pesquisar e utilizar ferramentas colaborativas;

- Responder a questões práticas de resolução no computador utilizando um programa de processamento de texto, um programa de criação de apresentações, um programa de criação de uma folha de cálculo e um ambiente de programação (scratch e/ou micro:bit);
- A prova é cotada na escala de 0 a 100 pontos.

4. Critérios de classificação

- Questões totalmente corretas: 100% da cotação.
- Questões totalmente incorretas: 0% da cotação.
- Questões parcialmente corretas/incorretas: cotação a atribuir, em valores percentuais, conforme a gravidade das incorreções.

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.