

Informação - Prova de Equivalência à Frequência

Tecnologias da Informação e Comunicação

Prova 24 | 2026

9.º Ano de Escolaridade

1. Introdução

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do ensino básico (3ºciclo) 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 emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia;
- Conhecimento de práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização);
- Conhecimento e utilização de critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis;
- Conhecimento de funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo);

- Conhecimento e utilização de normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis;
- Conhecimento e utilização de recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.
- Formulação de questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;
- Definição de palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa;
- Utilização do computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa;
- Conhecimento das potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, 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;
- Reconhecer soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projeto;
- Apresentação e partilha de informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração;
- Conhecimento e utilização das potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística;
- Conhecimento e exploração dos conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial);
- Conhecimento e exploração de novas formas de interação com os dispositivos digitais;
- Exploração de conceitos de programação para dispositivos móveis;
- Produção, teste e validação de aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.

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: Verdadeiro e Falso | Escolha múltipla | Preenchimento de espaço | Resposta curta.
- Executar tarefas com pastas e ficheiros;
- Responder a questões práticas de resolução no computador utilizando um programa de edição de imagem (Paint.NET/GIMP), um programa de modelação 3D (Tinkercad) e um programa de edição de vídeo (VSDC).
- Gestão do email e utilização da Google Drive, criação e partilha de pastas e ficheiros;
- Utilização da Internet de forma a pesquisar e utilizar ferramentas colaborativas;
- Responder a questões práticas de resolução no computador utilizando um programa de criação de páginas web e blogs.
- Utilização da folha de cálculo para:
 - o edição e formatação de dados em tabelas;
 - o criação de filtros, ordenação e validação de dados;
 - o criação e formatação de gráficos;
- Elaborar algoritmos e resolver problemas utilizando um ambiente de programação para dispositivos móveis (Mit App Inventor).
- 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.