

INFORMAÇÃO - PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

Tecnologias de Informação e Comunicação

2026

Prova código 24

3.º 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;
- Características e estrutura;
- Critérios gerais de classificação;
- Duração;
- Material autorizado.

Objeto de avaliação

A prova tem por referência o Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória e as Aprendizagens essenciais de Tecnologias de Informação e Comunicação para os 7.º, 8.º e 9.º anos e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação, numa prova escrita de duração limitada, incidindo nos seguintes domínios/temas das Aprendizagens Essenciais:

- Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais
- Investigar e pesquisar
- Comunicar e colaborar
- Criar e Inovar

No caso dos alunos que ao abrigo do Decreto-Lei n.º 54/2018 de 6 de julho, beneficiam de adaptações ao processo de avaliação constantes do seu Relatório Técnico-Pedagógico (RTP), a prova tem como referência os conteúdos dos documentos curriculares em vigor para a disciplina, acima mencionados.

Características e estrutura da prova

A prova apresenta dois cadernos.

As respostas são registadas no enunciado da prova (Caderno 1) e nos ficheiros criados no computador, ficheiros estes que, no fim da prova, serão guardados numa *PenDrive* e na conta *OneDrive* do mail institucional do professor classificador (Caderno 2).

Na resolução do Caderno 1, não é utilizado o computador. Na resolução do caderno 2 é necessário utilizar o computador.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência dos domínios ou à sequência dos respetivos conteúdos constantes nos documentos curriculares, aplica-se aos dois componentes da prova.

Os itens podem envolver a mobilização articulada de conteúdos relativos a mais do que um dos domínios, aplica-se aos dois componentes da prova.

A prova é cotada para 100 pontos repartidos por 2 cadernos cuja cotação se apresenta no quadro abaixo:

Domínios	Conteúdos	Caderno	Cotação (em pontos)
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;• Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;• Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade;• Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais;• Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;• Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas;• Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;• Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	1	20

Domínios	Conteúdos	Caderno	Cotação (em pontos)
Investigar e pesquisar	<ul style="list-style-type: none"> • 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 aplicações para apoiar o processo de investigação e de 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. 	1	15
Comunicar e colaborar	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar novos 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; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	1	15
Criar e Inovar	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; • Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; • Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos. • Conhecer e aplicar as fórmulas e funções para cálculo e tratamento de dados. 	2	50
Cadernos/Total (pontos)		1 + 2	100

Cr terios gerais de classifica o

A classifica o a atribuir a cada resposta resulta da aplica o dos cr terios gerais e dos cr terios espec ficos de classifica o apresentados para cada item e   expressa por um n mero inteiro, previsto na grelha de classifica o.

As respostas ileg veis ou que n o possam ser claramente identificadas s o classificadas com zero pontos. No entanto, em caso de omiss o ou de engano na identifica o de uma resposta, esta pode ser classificada se for poss vel identificar inequivocamente o item a que diz respeito.

Se o aluno responder a um mesmo item mais do que uma vez, n o eliminando inequivocamente a(s) resposta(s) que n o deseja que seja(m) classificada(s), deve ser considerada a resposta que surgir em primeiro lugar.

Se na resposta a qualquer quest o, o aluno utilizar dados incorretos, obtidos na resolu o de quest es anteriores, n o haver  penaliza o na cota o a atribuir.

A exist ncia de erros ortogr ficos nas respostas dos alunos implica uma desvaloriza o de um quarto da cota o a atribuir a uma dada quest o.

Para os alunos que ao abrigo do Decreto-Lei n.  54/2018 de 6 de julho, beneficiam de adapta es ao processo de avalia o, os cr terios de classifica o da prova poder o ser adaptados de acordo com o RTP do aluno.

Dura o

A prova tem a dura o de 90 minutos, sem toler ncia, distribuídos da seguinte forma:

- Caderno 1 – 30 minutos
- Caderno 2 (com recurso ao computador) – 60 minutos

Entre a resolu o do Caderno 1 e a do Caderno 2, h  um per odo de 5 minutos, destinado   recolha do Caderno 1 e distribui o do Caderno 2, que ser  resolvido com recurso ao computador. Durante este per odo os alunos n o podem sair da sala. O Caderno 2   recolhido no final do tempo previsto para a realiza o da prova e feita a recolha da pasta onde se encontra a resolu o da prova do aluno.

Material

Como material de escrita, apenas pode ser usada caneta ou esferogr fica de tinta azul ou preta. N o   permitido o uso de corretor.

O equipamento inform tico necess rio para a resolu o da prova   fornecido pela escola.