

INFORMAÇÃO - PROVA

**PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA**

**2026**

**TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**

### Prova 24

---

3.º Ciclo do Ensino Básico

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho

Despacho Normativo nº3/2026, de 23 de fevereiro

---

#### 1. Objeto de avaliação

A prova tem por referência o programa de Tecnologias de Informação e Comunicação permitindo avaliar os respetivos conhecimentos.

#### 2. Caracterização e estrutura da prova

A prova é escrita realizada em folha de prova e em computador pertencente à escola.

A prova encontra-se estruturada de modo a avaliar os conhecimentos dos examinandos sendo constituída pelos seguintes quatro domínios, que irão abranger as unidades didáticas dos temas programáticos:

Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais;

Investigar e pesquisar;

Comunicar e colaborar;

Criar e inovar.

A estrutura da prova sintetiza-se nas grelhas seguintes:

## 1. Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais

Temas	Tópicos	Cotação
Impacto das TIC	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ A necessidade de informação.</li> <li>▶ O computador como ferramenta para lidar com a informação.</li> <li>▶ Definição de TIC.</li> <li>▶ As TIC no nosso quotidiano.</li> </ul>	20
Comportamentos seguros	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Perigos básicos.</li> <li>▶ Formas de proteção.</li> <li>▶ Vírus, <i>spyware</i> e <i>ransomware</i>.</li> </ul>	
Palavras-passe seguras	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Perigos associados às palavras-passe.</li> <li>▶ Regras para uma palavra-passe segura.</li> </ul>	
Direitos de autor	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ A importância dos direitos de autor.</li> <li>▶ O conceito de propriedade intelectual.</li> <li>▶ Citação de fontes.</li> </ul>	
Ergonomia	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Perigos associados à utilização excessiva das novas tecnologias, nomeadamente o computador.</li> <li>▶ Regras para boas posturas no trabalho com as novas tecnologias.</li> </ul>	

## 2. Investigar e pesquisar

Temas	Tópicos	Cotação
Metodologia de trabalho	▶ Modelo para a realização de um trabalho de pesquisa.	20
Navegadores e navegar	▶ Aceder a <i>sites</i> .	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Gestão de informação com marcadores.</li> <li>▶ Navegação segura.</li> </ul>	
Pesquisar	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Técnicas de filtragem de resultados.</li> </ul>	

### 3. Comunicar e colaborar

Temas	Tópicos	Cotação
Sistemas de gestão de aprendizagem  Comunicar e colaborar	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Apresentação de um sistema.</li> <li>▶ Publicações.</li> <li>▶ Partilha de recursos.</li> <li>▶ Utilização de recursos.</li> <li>▶ Comunicação e colaboração com os colegas.</li> </ul>	20

### 4. Criar e inovar

Temas	Tópicos	Cotação
Dados e Estatística	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Apresentação de uma ferramenta de cálculo</li> <li>▶ Criação de uma folha de cálculo</li> <li>▶ Introdução de dados</li> <li>▶ Formatação de linhas, colunas, células e texto</li> <li>▶ Utilização de fórmulas</li> <li>▶ Gestão das folhas do livro</li> </ul>	40
Criação de artefatos digitais	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Apresentação de uma ferramenta;</li> <li>▶ Processamento de texto;</li> <li>▶ Gestão de diapositivos;</li> <li>▶ Formatação de elementos (texto, parágrafos, formas...);</li> <li>▶ Transições e animações;</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Utilização de elementos de multimédia, «Internet das coisas» e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial);</li> <li>▶ Formas de interação com os dispositivos digitais.</li> </ul>	
Programação	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Estado da arte das aplicações móveis;</li> <li>▶ Desenho e planificação de uma aplicação móvel;</li> <li>▶ Utilização de ambientes gráficos de criação de aplicações móveis;</li> <li>▶ Criação da estrutura para uma aplicação;</li> <li>▶ Programação dos elementos de uma aplicação.</li> </ul>	

### 3. Critérios gerais de classificação

A cotação da prova é de 100 pontos.

As produções de conteúdos digitais serão cotadas pela fidelidade na reprodução do modelo dado, da viabilidade na resolução de problema apresentado ou da tarefa específica solicitada.

### 4. Material a utilizar

O aluno apenas pode utilizar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével na folha de prova e em sistema informático disponibilizado pela escola.

### 5. Duração da prova

A prova tem a duração de 90 (noventa) minutos sem intervalo.