

Prova 24

3º Ciclo do Ensino Básico

(Despacho Normativo nº 3/2026 de 23 de fevereiro)

TIPO DE PROVA: ESCRITA

1. Introdução

O presente documento visa divulgar as características da prova final de equivalência à frequência da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação do 3º ciclo do ensino básico, a realizar em 2026. As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida, do Programa da disciplina e as metas curriculares da mesma.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- Objeto de avaliação;
- Características e estrutura;
- Critérios de classificação;
- Material;
- Duração.

Este documento deve ser dado a conhecer aos alunos, para que fiquem devidamente informados sobre a prova que irão realizar. Importa ainda referir que, na prova desta disciplina, o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento evidenciado nos critérios de classificação estão balizados pelo Programa, em adequação ao nível de ensino a que a prova diz respeito. A prova tem a duração de 90 minutos, não podendo a sua aplicação ultrapassar esse limite de tempo.

2. Objeto de avaliação

A prova de equivalência à frequência realiza-se a nível do Agrupamento. A prova desta disciplina permite avaliar a aprendizagem e os conteúdos, enquadrados nos quatro domínios do Programa da disciplina (<https://www.dge.mec.pt/aprendizagensessenciais-ensino-basico>), passíveis de avaliação em prova escrita de duração limitada. A prova avalia a aprendizagem nos quatro domínios do programa, organizados em quatro conjuntos de questões para cada tema associado aos domínios. Assim, cada grupo que constitui o teste pode incluir itens sobre conteúdos de diferentes temas articulados de forma coerente, sempre numa perspetiva de ciclo.






















3. Caracterização da prova

A prova apresenta quatro grupos e estes são constituídos por itens de seleção e itens de construção.

Dada a relevância da observação e da aprendizagem, por parte dos alunos, de diversas técnicas gráficas, cartográficas e estatísticas, cada grupo tem como ponto de partida, pelo menos, um documento (mapa, imagem, gráfico, texto, notícia, quadro estatístico, etc.).

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro 1.

Quadro 1 - Valorização dos domínios/conteúdos na prova

Domínio	Conteúdos	Cotação
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 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. Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online; Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio; Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar; Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais. Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; Selecionar as 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 projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos; Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	26
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; Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa e de forma a permitir a organização e a gestão da informação; Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online; Analisar criticamente a qualidade da informação; Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver.	30

Domínio	Conteúdos	Cotação
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 a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos; ☒ Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e a colaboração em ambientes digitais fechados; ☒ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. 	18
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 os 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. ☒ Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados; ☒ Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados; ☒ Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados. ☒ Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística; ☒ Conhecer e explorar os conceitos de «Internet das Coisas» e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial); ☒ Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais; ☒ Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis; ☒ Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado. 	26

A prova pode incluir os tipos de itens discriminados no Quadro 2.

Quadro 2 - Valorização dos domínios/conteúdos na prova

Tipologia de itens	Número de itens	Cotação por item
Itens de seleção:		
Escolha múltipla	20 – 25	0,8 – 1,2
Associação / correspondência	30 – 35	0,8 – 1,2
Itens de construção:		
Resposta curta	5 – 10	0,8 – 1,2
Resposta restrita	2 – 5	0,8 – 1,2
Resposta extensa	1 – 5	5 – 10

4. Critérios Gerais de Classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados por cada item e é expressa por um número inteiro, previsto na grelha de classificação.

As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos. No entanto, em caso de omissão ou de engano na identificação de uma resposta, esta pode ser classificada se for possível identificar o item a que diz respeito.

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

Itens de seleção

Escolha múltipla: a cotação total do item só é atribuída às respostas que apresentem de forma inequívoca a única opção correta. São classificadas com zero pontos as respostas em que seja assinalada: uma opção incorreta; mais do que uma opção. Não há lugar a classificações intermédias.

Itens de construção

As respostas aos itens de construção que apresentem pontos de vista diferentes dos mencionados nos critérios específicos de classificação e/ou que não utilizem uma terminologia igual à utilizada nos critérios de classificação serão classificadas se os conteúdos forem considerados cientificamente válidos e estiverem adequados ao solicitado. Neste caso, as respostas devem ser classificadas segundo procedimentos análogos aos previstos nos descritores apresentados.

Nos itens que apresentem critérios específicos de classificação organizados por níveis de desempenho, é atribuída, a cada um desses níveis, uma única pontuação. No caso de, ponderados todos os dados contidos nos descritores, permanecerem dúvidas quanto ao nível a atribuir, deve optar-se pelo nível mais elevado de entre os dois tidos em consideração. É classificado com zero pontos qualquer respostas que não atinja o nível mínimo de desempenho da disciplina.

Resposta curta: os itens de resposta curta, caso a resposta contenha elementos que excedam o solicitado, só são considerados para efeitos de classificação, os elementos que satisfaçam o que é pedido, segundo a ordem pela qual

são apresentadas na resposta, mesmo que os elementos em excesso sejam corretos. Os critérios de classificação relativos aos itens de resposta curta podem apresentar-se organizados por níveis de desempenho.

Resposta restrita: os critérios de classificação dos itens de resposta restrita são organizados por nível de desempenho. A cada nível de desempenho corresponde uma dada pontuação. É classificada com zero pontos qualquer resposta que não atinja o nível mínimo de desempenho no domínio específico da disciplina.

Resposta extensa: os itens de resposta extensa, que implica a construção de um texto, a classificação a atribuir traduz a avaliação simultânea do desempenho no domínio específico da disciplina e no domínio da comunicação escrita em língua portuguesa. A avaliação do domínio da comunicação escrita em língua portuguesa contribui para valorizar a classificação atribuída ao desempenho no domínio específico da disciplina.

5. Material autorizado

Os alunos apenas podem usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta. Os alunos não precisam de utilizar régua, esquadro, transferidor e calculadora não alfanumérica, não programável. Não é permitido o uso de corretor.

6. Duração da prova

A prova tem a duração de 90 minutos, não podendo a sua aplicação ultrapassar esse limite de tempo.

A Coordenadora de Departamento

A Presidente do Conselho Pedagógico

(Albertina Rocha)

(Madalena Salgado)