



INFORMAÇÃO-PROVA

DISCIPLINA: TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

2026

Prova 24

3.º Ciclo do Ensino Básico

LEGISLAÇÃO:

Despacho Normativo n.º 3/2026, de 23 de fevereiro

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência do 3.º ciclo do ensino básico da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação, a realizar em 2026, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Caracterização da prova
- Critérios gerais de classificação
- Duração
- Material

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta do referencial das Aprendizagens Essenciais da disciplina.

1. Objeto de avaliação

A prova de equivalência à frequência do Ensino Básico incide nos conhecimentos e nas aprendizagens essenciais da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação. A disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação é uma disciplina de carácter eminentemente prático. A prova avalia as competências que decorrem das aprendizagens essenciais a ela associadas passíveis de avaliação em prova teórico-prática, de duração limitada, a saber:

- Domínio de conceitos relacionados com segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais
- Domínio de conceitos e técnicas associadas à criação de folhas de cálculo
- Domínio na criação de aplicações móveis para Android

2. Caracterização da prova

A prova de equivalência à frequência do Ensino Básico da disciplina de Tecnologias da Informação é constituída por três grupos:

- 1.º Grupo: Segurança na Internet
- 2.º Grupo: Folha de cálculo

- 3.º Grupo: Criação de aplicações móveis para Android

DOMÍNIOS	CONTEÚDO	ESTRUTURA DA PROVA	COTAÇÃO
Segurança na Internet	❖ Conhecer práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet; ❖ 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.	Nos itens de seleção o tipo de questão pode ser de escolha múltipla, associação/correspondência e/ou ordenação.	20 (pontos)
Folha de Cálculo	❖ Gerir livros ❖ Inserir dados em tabelas ❖ Formatar células ❖ Formatar células condicionalmente ❖ Gerir folhas ❖ Utilizar fórmulas ❖ Utilizar funções ❖ Criar gráficos	A prova é composta por perguntas relacionadas com procedimentos de resolução prática no computador	40 (pontos)
Criação de aplicações móveis para Android	❖ Estado da arte das aplicações móveis; ❖ Desenhar e planificar uma aplicação móvel; ❖ Utilizar o ambiente gráfico de criação de aplicações móveis; ❖ Criar uma estrutura para uma aplicação; ❖ Programar os elementos de uma aplicação; ❖ Testar e criar versão instalável de uma aplicação;		40 (pontos)
			100 pontos

3. Critérios gerais de classificação

A prova é cotada para 100 pontos.



As respostas em ficheiros ilegíveis ou que não possam ser claramente identificados bem como falta de ficheiros que impeça a correção e a visualização da resolução do exercício são classificadas com zero pontos.

Qualquer erro que ocorra e que resulte a perda de um ou todos os ficheiros necessários para a entrega é da responsabilidade do aluno, devendo este ir guardando frequentemente a sua prova e proceder à gravação e entrega da mesma.

4. Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.

5. Material

A prova realiza-se em suporte de papel, no próprio enunciado e digital distribuído pela escola.

O aluno só pode usar na prova, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta indelével.

Computador e pen cedido pela escola