

INFORMAÇÃO – PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA Tecnologias da Informação e Comunicação

2025

Prova 24

9º Ano de Escolaridade (Despacho Normativo nº2-A/2025, 03 de março)

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência de Tecnologias da Informação e Comunicação do 9º Ano de Escolaridade, a realizar em 2025, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Características e estrutura
- Critérios gerais de classificação
- Duração
- Material autorizado

1. Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados nas Aprendizagens Essenciais de Tecnologias da Informação e Comunicação em vigor.

As competências a avaliar, que decorrem dos objetivos gerais enunciados nas Aprendizagens Essenciais, são as seguintes:

- Conhecer uma diversidade de estratégias e ferramentas para apoiar a criatividade e a inovação, utilizando critérios de análise;
- 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, tais como: 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.

2. Características e estrutura

A prova é única, constituída por uma componente escrita, que se estrutura em torno de três das aplicações/plataformas como referido nas Aprendizagens Essenciais da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação.

Aplicações/ Plataformas	Objetivos/Competências	Cotações (200 pontos)
Tecnologias Emergentes	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer uma diversidade de estratégias e ferramentas para apoiar a criatividade e a inovação, utilizando critérios de análise;• Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes, tais como: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial;• Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais.	30
Folha de cálculo	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística.	100
Ferramentas de programação gráfica para dispositivos móveis	<ul style="list-style-type: none">• Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis;• Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado;• Produzir, testar e validar aplicações para pequenos autómatos que correspondam a soluções para o problema enunciado.	70

Os alunos responderão a perguntas sobre como se devem alcançar os objetivos/competências enumerados neste grupo. As perguntas serão de:

- Escolha múltipla;
- Verdadeiros e falsos;
- Correspondência;
- Resposta direta.

3. Critérios gerais de classificação

Não será atribuída qualquer pontuação a respostas cujo conteúdo seja considerado inadequado às respetivas questões.

Nas questões cuja resposta seja escolha múltipla apenas se considera como válida uma única opção. Caso o aluno opte por mais que uma resposta, a cotação dessa questão será considerada nula.

Nos itens de verdadeiro/falso, de associação e de correspondência, a classificação a atribuir tem em conta o nível de desempenho revelado na resposta.

Nas questões de resposta construída curta ou longa a avaliação terá em conta: a adequação da resposta à questão; a correção científica; a clareza da resposta; a estrutura da resposta.

4. Duração

Componente Escrita: 90 minutos.

5. Material autorizado

O examinando apenas pode utilizar na prova, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta.

FIM