

INFORMAÇÃO PROVA**PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA**

Despacho Normativo nº 3 / 2026

PROVA ESCRITA DE APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B**CÓDIGO 303****ENSINO SECUNDÁRIO – 12º ano****1ª FASE****2026****1. INTRODUÇÃO**

O presente documento visa divulgar as características da prova de equivalência à frequência da disciplina de Aplicações Informáticas B, do ensino secundário, a realizar em 2026 de acordo com o Despacho Normativo nº 3 / 2026.

As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida e do Programa / Aprendizagens essenciais da disciplina.

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

- Objeto de avaliação;
- Conteúdos;
- 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, nas provas desta disciplina, o grau de exigência decorrente do enunciado dos itens e o grau de aprofundamento evidenciado nos critérios de classificação estão balizados pelo Perfil do aluno à saída da escolaridade obrigatória e pelas aprendizagens essenciais da disciplina, em adequação ao nível de ensino a que a prova diz respeito.

2. OBJETO DE AVALIAÇÃO

A disciplina de Aplicações Informáticas B é uma disciplina de opção, anual, do 12.º ano de escolaridade dos cursos científico-humanísticos de Ciências e Tecnologias, Ciências

Socioeconómicas, Línguas e Humanidades e Artes Visuais, apresentando uma carga horária semanal de três tempos de 50 minutos.

A prova tem por referência as aprendizagens essenciais da disciplina de Aplicações Informáticas B em vigor para o ensino Secundário e permite avaliar as competências e aprendizagens definidas, passíveis de avaliação em prova escrita de duração limitada.

Entende-se por prova Escrita, a prova “cuja realização implica um registo escrito ou um registo bidimensional ou tridimensional e a possível utilização de diferentes materiais”.

3. CONTEÚDOS

Os conteúdos em avaliação derivam dos domínios elencados nas aprendizagens essenciais, que se encontram referidos no quadro 1, bem como os objetivos que se pretendem atingir em cada um deles.

Quadro 1 - Domínios e objetivos

Domínios	Objetivos
<p>D1 - Introdução à programação</p> <p>D1.1 – Algoritmia</p> <p>D1.2 – Programação</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender a noção de algoritmo; • Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural; • Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais; • Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola; • Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas; • Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade; • Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo, de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade; • Utilizar funções em programas; • Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções; • Executar operações básicas com arrays.
<p>D2 - Introdução à multimédia</p> <p>D2.1 – Conceitos de multimédia</p> <p>D2.2 – Tipos de media estáticos</p> <p>D2.3 – Tipos de media dinâmicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade; • Apreender os fundamentos da interatividade; • Conhecer o conceito de multimédia digital; • Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes; • Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial; • Realizar operações de manipulação e edição de imagem; • Integrar imagens em produtos multimédia; • Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo; • Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia; • Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção; • Realizar operações de manipulação e edição de vídeo; • Planear, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia; • Elaborar storyboards;

4. CARACTERÍSTICAS E ESTRUTURA

A prova consiste num teste escrito e de execução prática em computador e está organizada em grupos temáticos (4) que correspondem aos domínios e às aprendizagens essenciais definidos para a disciplina. Os itens estão organizados em quatro grupos, 2 de resposta escrita e 2 de execução e resolução em computador.

O grupo I, na modalidade escrita, apresenta itens de escolha múltipla sobre o Domínio 1 – Introdução à programação, de ambos os subdomínios.

O grupo II, de execução em computador, sobre o Subdomínio 1.2 – Programação, implica a elaboração de um ou mais programas usando a linguagem de programação C.

O grupo III, na modalidade escrita, apresenta itens de resposta desenvolvida, de escolha múltipla e de extração de informação a partir de imagens presentes no enunciado, sobre Domínio 2 – Introdução à multimédia, envolvendo todos os subdomínios.

O grupo IV, de execução em computador, apresenta itens que pressupõe a execução de tarefas de edição de imagem, usando software de edição específico, correspondendo ao subdomínio D2.2 – Tipos de media estáticos.

A estrutura da prova e sua cotação encontra-se sintetizada no quadro 2.

Quadro 2 - Tipologia das questões e cotação

Grupo	Tipologia		Cotação (pts)
I	Escrita	<ul style="list-style-type: none">• Escolha múltipla	20
II	Prática	<ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento de um ou mais programas	70
III	Escrita	<ul style="list-style-type: none">• Resposta extensa• Escolha múltipla• Extração de informação a partir de imagens	50
IV	Prática	<ul style="list-style-type: none">• Edição de imagem	60

5. CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

Numa perspetiva de avaliação global da prova, será ponderada a resposta integral às questões colocadas no enunciado. A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item.

A classificação é expressa na escala de 0 a 200 pontos.

Para a correção da prova a classificação não deve ser prejudicada pela utilização de raciocínios incorretos obtidos em passos anteriores, desde que o grau de dificuldade se mantenha.

Na vertente escrita:

Nos grupos da vertente escrita, a resposta será dada em folha de prova segundo o modelo em uso para exames e provas finais.

Nas questões de:

- *Escolha múltipla*

A cotação total do item 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.

- *Resposta extensa e extração de informação a partir de imagens*

A classificação é atribuída de acordo com a clareza/correção da linguagem e uso da terminologia científica. As respostas ilegíveis são classificadas com zero pontos. Nas respostas não inteiramente corretas serão atribuídas cotações parcelares de acordo com a estrutura da questão.

Na vertente prática:

No grupo II, será valorizado a escrita do código mais eficiente para a resolução da solução pedida. Quando a resolução solicitada não for totalmente realizada ou não se encontrar totalmente correta, a cotação da questão será fracionada atribuindo-se a cotação correspondente à parte corretamente realizada.

No grupo IV, será ponderada a utilização de forma correta das ferramentas de edição de imagem que permitam a resolução das tarefas pedidas. Quando a resolução solicitada não for totalmente realizada ou não se encontrar totalmente correta, a cotação da questão será fracionada atribuindo-se a cotação correspondente à parte corretamente realizada.

6. MATERIAL

Para a realização da vertente escrita da prova, o examinando apenas pode usar caneta ou esferográfica de tinta indelével azul ou preta. Não é permitido o uso de corretor. Em caso de engano deve riscar, de forma inequívoca, aquilo que não pretende que seja classificado.

Para a realização da vertente da prova realizada em computador é necessário (fornecido pelo estabelecimento de ensino):

- Computador pessoal com o Sistema Operativo Windows, com acesso à internet e navegador web e com as seguintes aplicações instaladas:
 - Editor de código CodeBlocks, com compilador para a linguagem C;
 - Editor de imagem GIMP;
 - Editor de vídeo VSDC;
- *Pen drive* para salvaguarda dos ficheiros em formato digital produzidos pelos alunos durante a realização da prova ou outro dispositivo de armazenamento equivalente.

7. DURAÇÃO

A prova tem uma duração de 90 minutos.

O enunciado é entregue na íntegra ao aluno no início da prova, cabendo ao mesmo a gestão do tempo que tem disponível.