

## INFORMAÇÃO-PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

### **(Aplicações Informáticas – B)**

**2026**

#### Prova 303 (código)

.....  
Ensino Secundário (Decreto-Lei n.º 139/2012, de 5 de julho)

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à Frequência do Ensino Secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B do Ensino Secundário, a realizar em 2026, nomeadamente:

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

#### **Objeto de avaliação**

A prova de exame tem por referência o atual Programa da disciplina de Aplicações Informáticas B. A disciplina de Aplicações Informáticas B é uma disciplina anual de caráter eminentemente prático.

É de notar que existe um conjunto alargado de software usado nas diferentes unidades que constituem o domínio de avaliação. O programa da disciplina é relativamente aberto quanto a esta questão, referindo, no entanto, as competências que devem ser adquiridas por parte dos alunos. Com base nestes pressupostos, e com o objetivo de proporcionar aos alunos a equidade possível, serão facultados, quando possível, a utilização de softwares alternativos para algumas unidades programáticas.

#### **Competências:**

- Conhecer os conceitos fundamentais de programação;
- Conhecer a estrutura básica de um programa;
- Utilizar estruturas de decisão e de repetição de modo a resolver problemas;
- Manipular os atributos elementares das imagens;
- Saber utilizar aplicações informáticas para processamento e tratamento de imagem;
- Saber capturar, editar vídeo e som;
- Saber criar uma aplicação Multimédia com animação, vídeo e som.

## Caracterização da prova

A prova tem uma versão.

A prova tem 3 grupos de itens.

A prova é prática.

Todas as respostas resultarão em ficheiros que serão guardadas numa pen fornecida pela escola.

**Quadro 1 – Valorização dos conteúdos da Prova**

<b>Grupos</b>	<b>Conteúdos</b>	<b>Cotação (em pontos)</b>
I	Introdução à Programação (Python). Conhecer a estrutura básica de um programa; Conhecer estruturas de decisão e de repetição de modo a resolver problemas. Algoritmia.	50
II	Introdução à Teoria da Interatividade; Conceitos Básico de Multimédia	50
III	Utilização do Sistema Multimédia	100
Total		200

## Material

Folha de exame e esferográfica ou caneta com tinta de cor preta ou azul (ao cuidado do aluno).

Não é permitido o uso de corretor.

A escola pode optar pela realização de parte ou da totalidade da prova em equipamento informático, nomeadamente, na plataforma Moodle da ESPAN.

## Duração

A prova tem a duração de 100 minutos.

## Critérios gerais de classificação

Todas as questões/itens serão de resposta teórica.

Para todas as questões será atribuída a pontuação total para respostas inequivocamente corretas. Para além disso serão graduadas outras respostas de acordo com o seu grau de correção.

As respostas ilegíveis ou que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

Nas questões de escolha múltipla a cotação total do item só é atribuída quando as respostas apresentam de forma clara a única opção correta. São classificadas com zero pontos as respostas com uma opção incorreta ou mais do que uma opção. Não havendo lugar a classificações intermédias. Nas questões de associação, os itens de associação são atribuídas pontuações às respostas que estejam total ou parcialmente corretas, de acordo com os critérios específicos.