

INFORMAÇÃO PROVA – Prova de Equivalência à Frequência

**DISCIPLINA: APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B****2026****CÓDIGO DA PROVA: 303****Ensino Secundário****Tipo de Prova: Teórico-Prática**

---

O presente documento divulga informação relativa à prova de exame de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar em 2026, nomeadamente:

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

**OBJETO DE AVALIAÇÃO**

---

A prova de exame tem por referência o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, as Aprendizagens Essenciais e a planificação da disciplina de Aplicações Informáticas B, e é de carácter teórico-prático.

Existe um conjunto de *software* utilizado nas diferentes unidades que constituem o domínio de avaliação, no entanto, o programa refere as competências que devem ser adquiridas por parte dos alunos na manipulação de software.

A prova avalia os objetivos expressos em cada um dos domínios, e os conteúdos a eles associados, passíveis de avaliação numa prova teórico-prática.

**Introdução à programação**

Noção de evento no contexto da programação

Programação orientada ao fluxo e orientada a eventos

Uso de uma linguagem orientada a eventos: controlos, tipos de dados, estruturas de controlo, sub-rotinas

**Conceitos Básicos de Multimédia**

Tipos de media

Conceito de multimédia

Modos de divulgação de conteúdos Multimédia

Tipos de produtos multimédia

Tecnologias multimédia

**Utilização dos Sistemas Multimédia**

Imagem e Texto

Geração, captura e tratamento de imagem

Formatação de texto

**Áudio e Vídeo**

Aquisição, edição e reprodução de áudio e vídeo

## CARACTERIZAÇÃO DA PROVA

---

A prova tem 3 grupos de itens.

Alguns dos itens ou grupos de itens têm como suporte um ou mais esquemas, imagens, textos, vídeos e áudio.

A prova vai incluir itens do tipo itens de construção.

**Quadro 1 – Valorização dos conteúdos na prova**

Conteúdos	Cotação (em pontos)
Programação na linguagem App Inventor Utilização da linguagem orientada a eventos: controlos, tipos de dados, estruturas de controlo e sub-rotinas.	60 a 75
Imagem e texto: Geração, captura e tratamento de imagem e texto.	50 a 70
Vídeo e áudio: Aquisição, edição e reprodução de vídeo e áudio.	60 a 85

**Quadro 2 – Tipologia, número de itens e respetiva cotação**

Tipologia de itens	Nº de itens	Cotação por item (em pontos)
Itens de construção <ul style="list-style-type: none"><li>- Construção de software.</li><li>- Manipulação de software.</li><li>- Formatação de dados, imagens, vídeos e áudio.</li><li>- Configuração e tratamento de dados, imagens, vídeos e áudio.</li></ul>	20 a 40	1 a 30

## CRITÉRIOS GERAIS DE CLASSIFICAÇÃO

---

As classificações a atribuir às respostas são expressas em números inteiros e resultam da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação. A escala de classificação é de 0 a 200.

Itens de construção:

A classificação é atribuída de acordo com os elementos de resposta solicitados, apresentados e em alguns casos também pelo nível de desempenho.

A classificação das respostas decorre do enquadramento simultâneo em níveis de desempenho relacionados com a consecução das etapas necessárias à resolução do item, de acordo com os critérios específicos de classificação, e em níveis de desempenho relacionados com o tipo de erros cometidos.

A cada etapa corresponde uma classificação distribuída equitativamente de acordo com o conteúdo da resposta.

## MATERIAL

---

O examinando realiza a prova no computador, apenas podendo usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta para o preenchimento do cabeçalho do modelo oficial, fornecido pela escola.

A escola disponibiliza ao examinando o seguinte material:

- Computador
- Suporte digital para gravar a prova

## DURAÇÃO

---

A prova tem a duração de 90 minutos.