



DRAGÕES E COMPANHIA

Um conceito totalmente inovador e um conjunto rico e variado de cenários, objectos, sons e personagens para criar jogos onde o limite é a imaginação e originalidade do autor.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

DRAGÕES E COMPANHIA

NÍVEL DE ENSINO: 4º ano do 1º ciclo, 2º e 3º ciclos

FAIXA ETÁRIA: 9 aos 15 anos

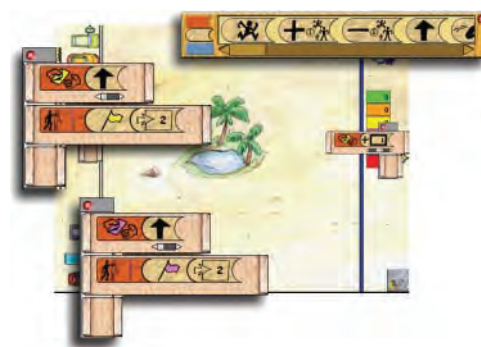
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista

Nº DE LICENÇAS: 2

ÁREA CURRICULAR: Matemática, TIC



De forma intuitiva e versátil, os jovens conseguem criar os seus próprios jogos, onde a estratégia, a resolução de problemas, a criatividade e o raciocínio lógico são fundamentais.



COMPETÊNCIAS

Capacidade de observação, resolução criativa de problemas, experimentação e produção

Planificação, desenvolvimento e apresentação de projectos

Aquisição de competências de programação, através de uma linguagem orientada a objectos

Capacidade de se pronunciar criticamente em relação à sua própria produção, bem como à dos outros.



ACESSIBILIDADE

Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades

Inclui sintetizador de voz em Português Europeu (Amália)

