



FLORESTA MÁGICA 2

Ambiente aberto com cenários, personagens e sons que permite criar e modificar jogos, utilizando regras construídas a partir de uma linguagem iconográfica simples.

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

FLORESTA MÁGICA 2

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar e 1º ciclo
FAIXA ETÁRIA: 4 aos 10 anos
REQUISITOS MÍNIMOS: Windows 2000, XP, Vista
Nº DE LICENÇAS: 2
ÁREA CURRICULAR: Matemática, TIC



COMPETÊNCIAS

Imaginação, criatividade e pensamento formal

Orientação espacial e temporal

Compreensão de sistemas baseados em regras

Estratégias de antecipação e previsão de resultados

Resolução de problemas

Pensamento lógico-matemático

Trabalho em grupo

Competências sociais e de comunicação

ACESSIBILIDADE

Depende do rato ou de um periférico com as mesmas funcionalidades

Preparado para utilizar sintetizador de voz

