

## NOM DEL JOC FILA FILO



## DESENVOLUPAMENT DE CAPACITATS I HABILITATS

Llenguatge	✓
Atenció	✓
Memòria	
Visopercepció	✓
Organització espacial	✓
Raonament	
Fluència	
Psicomotricitat	✓
Càlcul	✓
Funció executiva	✓
Velocitat de processament	

NOMBRE DE JUGADORS	2 - 4
TIPUS	Tauler 3D
TEMPS	20 min
NIVELL	Bàsic

## COMPETÈNCIES

Lingüística	✓
Matemàtica i c. bàsiques en ciència	✓
Digital	
Aprendre a aprendre	✓
Socials i cíviques	✓
Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor	✓
Consciència i expressions culturals	

## DESCRIPCIÓ DEL JOC

L'objectiu del joc és aconseguir que les teves formigues arribin al final del camí. Per guanyar caldrà impedir a la resta que hi arribin abans, de manera que haurem de fer tot el possible perquè l'aranya Filo les atrapi.

## ETAPA EDUCATIVA

Infantil	3r
Primària	1r, 2n, 3r, 4t, 5è, 6è
Secundària	
Batxillerat	

**DESENVOLUPAMENT D'INTEL·LIGÈNCIES MÚLTIPLES** SÍ  
Intel·ligència naturalista. Intel·ligència lògica-matemàtica.  
Intel·ligència espacial. Intel·ligència intrapersonal.  
Intel·ligència interpersonal

ÚS DINS DE L'AULA	SÍ
ATENCIÓ A NECESSITATS EDUCATIVES	SÍ

## DESENVOLUPAMENT DE CAPACITATS I HABILITATS

**Visopercepció, organització espacial, orientació, atenció, psicomotricitat, càlcul i funció executiva.**

*Fila Filo* és un dels jocs més complets per al desenvolupament de l'organització espacial. La dinàmica del joc es basa en els tipus de desplaçament que realitzen les formigues i les aranyes, aquestes últimes utilitzant un plànol en tres dimensions, de manera que s'estableixen relacions complexes que combinen orientació espacial i la direccionalitat del moviment pel que fa a diversos punts de referència. A això hem d'afegir que la coordinació mà-ull facilita el desenvolupament psicomotriu, que és la forma més directa d'estimulació a l'àrea espacial. Una altra de les activitats que es realitza és la de comptar, l'activació de processos atencional i de visopercepció. La dinàmica del joc requereix també processos de raonament, així com altres funcions executives com la planificació, en la qual els jugadors han de desenvolupar els seus propis plans i seqüències de passos per triar els més adequats i poder anticipar les conseqüències.

## COMPETÈNCIES CLAU

Es desenvolupa la **competència lingüística**, especialment l'expressió verbal. Els jugadors poden aconsellar el participant sobre proposades de moviments, però aquestes indicacions només són verbals, i han d'utilitzar termes adequats corresponents a la temàtica i a la guia de moviments.

La **competència matemàtica i competències bàsiques en ciències i tecnologia**, atès que l'organització espacial hi està estretament relacionada. S'exercita també l'acció de comptar i el càlcul aplicat.

**Competència digital**, ja que està relacionada amb la interpretació de mapes, camins, estructures en plànols.

**Competència aprendre a aprendre**, ja que la consolidació de conceptes d'orientació s'aprèn mitjançant l'observació, la repetició, la prova-error, experimentant si els moviments que realitzem corresponen o no amb el desitjat. D'aquesta manera hi ha un *feedback*, que permet corregir respostes a mesura que es desenvolupa la partida o en la pràctica continuada del joc.

**Competència social i cívica**, en la qual respectem els torns, les accions dels altres, que no sempre seran les que més ens beneficiïn, de manera que permetem regular les nostres emocions i la nostra conducta.

## ÚS DINS DE L'AULA: SÍ

*Fila Filo* treballa conceptes espacials bàsics (a dalt-a baix, davant-darrere, dins-fora, esquerra-dreta) però també permet la interiorització de nocions espacials complexes perquè els moviments es realitzen en un espai tridimensional. Cal tenir en compte que el desenvolupament de l'organització espacial és una habilitat bàsica molt relacionada amb el desenvolupament psicomotor i amb la capacitat d'aprenentatge. El desenvolupament d'aquesta àrea millora el rendiment a l'àrea de raonament lògic, matemàtiques i en processos de lectoescriptura. La peculiaritat d'aquest joc és que permet el desenvolupament de l'organització en un plànol de tres dimensions, cosa que és inusual en els materials educatius existents.

## ATENCIÓ A NECESSITATS EDUCATIVES: SÍ

L'ús habitual d'aquest joc evita les complicacions presents en l'àmbit d'estructuració espacial, temporal o espacial-temporal. A més la interiorització de nocions espacials prevé dificultats a l'àrea perceptiva, motriu i a l'àrea personal i social. Consolidar estructures espacials, d'orientació evita també les inversions dinàmiques que presenta gran part de l'alumnat. Es recomana especialment per a: dificultats en lectoescriptura, dislèxia i altres dificultats d'aprenentatge. Com que també estimula en el desenvolupament en funcions executives, especialment a l'àrea de planificació es recomana també per treballar amb alumnat amb TDA, TDAH.

## DESENVOLUPAMENT D'INTEL·LIGÈNCIES MÚLTIPLES

La **intel·ligència naturalista**, ens permet prendre consciència i adquirir més sensibilitat als fets de la naturalesa, desenvolupant així la capacitat per percebre les relacions entre espècies i la seva relació amb el medi.

La **intel·ligència intrapersonal** ens permet tenir més coneixement de nosaltres mateixos i poder relacionar-nos millor en diversos contextos. Durant el joc, en el qual de forma simbòlica trobem multitud de situacions i contextos, es produeix una retroalimentació contínua de cadascun dels nostres moviments, accions, diàlegs... i s'afavoreix així l'autoconeixement.

La **intel·ligència interpersonal** ens permet millorar en les nostres relacions amb els altres i en la gestió de les nostres emocions, el joc és el context idoni per conèixer millor el grup i facilitar la interacció.

La **intel·ligència lògica-matemàtica**, facilita la capacitat per relacionar i operar amb conceptes abstractes, classificar conceptes i relacions lògiques.

La **intel·ligència espacial** desenvolupa l'àrea espacial i el sentit de l'orientació.