

NOMBRE DEL JUEGO**FILA FILO****DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES**

Lenguaje	✓
Atención	✓
Memoria	
Visopercepción	✓
Organización espacial	✓
Razonamiento	
Fluencia	
Psicomotricidad	✓
Cálculo	✓
Funciones ejecutivas	✓
Velocidad de procesamiento	

NÚMERO DE JUGADORES 2 - 4**TIPO** Tablero 3D**TIEMPO** 20 min**NIVEL** Básico**COMPETENCIAS**

Lingüística	✓
Matemática y c. básicas en ciencia	✓
Digital	
Aprender a aprender	✓
Sociales y cívicas	✓
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	✓
Conciencia y expresiones culturales	

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El objetivo del juego es conseguir que tus hormigas lleguen al final del camino, para ello habrá que impedir a las demás que lo consigan antes, de modo que haremos lo posible para que las atrape Filo, una araña muy traviesa.

ETAPA EDUCATIVA

Infantil	3°
Primaria	1°, 2°, 3°, 4°, 5° y 6°
Secundaria	
Bachillerato	

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES **SÍ**
 Inteligencia naturalista. Inteligencia lógica matemática.
 Inteligencia espacial. Inteligencia intrapersonal. Inteligencia interpersonal

USO DENTRO DEL AULA **SÍ**
ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS **SÍ**

DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

Visopercepción, organización espacial, orientación, atención, psicomotricidad, cálculo y función ejecutiva.

Fila Fila es uno de los juegos más completos para el desarrollo de la organización espacial, la dinámica del juego se base en los tipos de desplazamiento que realizan las hormigas y las arañas, éstas últimas utilizando un plano en tres dimensiones, de modo que se establecen relaciones complejas combinando orientación espacial y la direccionalidad del movimiento con respecto a varios puntos de referencia. A ello debemos añadirle que la coordinación mano-ojo facilita el desarrollo psicomotriz que es la forma más directa de estimulación en el área espacial. Otra de las actividades que se realiza es la de conteo, la activación de procesos atencionales y de visopercepción. La dinámica del juego requiere también de procesos de razonamiento, así como de otras funciones ejecutivas como la planificación, en la que los jugadores deben desarrollar sus propios planes y secuencias de pasos para elegir los más adecuados y poder anticipar las consecuencias.

COMPETENCIAS CLAVE

Se desarrolla la **competencia lingüística**, especialmente la expresión verbal. Los jugadores pueden aconsejar al participante en turno propuestas de movimientos, pero estas indicaciones solo son verbales, teniendo que utilizar términos adecuados correspondientes a la temática y a la guía de movimientos.

La **competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología**, dado que la organización espacial está estrechamente relacionada con ella. Se ejercita también el conteo y el cálculo aplicado.

Competencia digital, al estar relacionada con la interpretación de mapas, caminos, estructuras en planos.

Competencia aprender a aprender, dado que la consolidación de conceptos de orientación se aprende mediante la observación, la repetición, la prueba-error, experimentando si los movimientos que realizamos corresponden o no con lo deseado. De esta forma existe un feed-back, corrigiendo respuestas conforme se desarrolla la partida o en la práctica continuada del juego.

Competencia social y cívica, en la que respetamos los turnos, las acciones de los demás, que en ocasiones no serán las que más nos beneficien, de modo que permitimos regular nuestras emociones y nuestra conducta.

USO DENTRO DEL AULA: SÍ

Fila Fila trabaja conceptos espaciales básicos (arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera, izquierda-derecha) pero también permite la interiorización de nociones espaciales complejas pues los movimientos se realizan en un espacio tridimensional. Hay que tener en cuenta que el desarrollo de la organización espacial es una habilidad básica muy relacionada con el desarrollo psicomotor y con la capacidad de aprendizaje. El desarrollo de esta área mejora el rendimiento en el área de razonamiento lógico, matemáticas y en procesos de lectoescritura. La peculiaridad de este juego es que permite el desarrollo de la organización en un plano de tres dimensiones lo cual es poco inusual en los materiales educativos existentes.

ATENCIÓN A NECESIDADES EDUCATIVAS: SÍ

El uso habitual de este juego evita las complicaciones presentes en el ámbito de estructuración espacial, temporal o espacio-temporal. Además la interiorización de nociones espaciales previene dificultades en el área perceptiva, motriz y en el área personal y social. Consolidar estructuras espaciales, de orientación evita también las inversiones dinámicas que presenta gran parte del alumnado. Se recomienda especialmente para: dificultades en lectoescritura, dislexia y otras dificultades de aprendizaje. Cómo también estimula en el desarrollo en funciones ejecutivas, especialmente en el área de planificación se recomienda también para trabajar con alumnado con TDA, TDAH.

DESARROLLO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La **inteligencia naturalista**, nos permite tomar conciencia y adquirir mayor sensibilidad a los hechos de la naturaleza, desarrollando así la capacidad para percibir las relaciones entre especies y su relación con el medio.

La **inteligencia intrapersonal** nos permite tener un mayor conocimiento de nosotros mismos y poder relacionarnos mejor en diversos contextos. Durante el juego, en el que de forma simbólica encontramos multitud de situaciones y contextos, se produce una retroalimentación continua de cada uno de nuestros movimientos, acciones, diálogos... favoreciendo así el autoconocimiento.

La **inteligencia interpersonal** nos permite mejorar en nuestras relaciones con los demás y en la gestión de nuestras emociones, el juego es el contexto idóneo para conocer mejor al grupo y facilitar la interacción.

La **inteligencia lógica matemática**, facilita la capacidad para relacionar y operar con conceptos abstractos, clasificar conceptos y relaciones lógicas.

La **inteligencia espacial** desarrolla el área espacial y el sentido de la orientación.