

FILA FILO — FORMIGAS NA TEIA

O objetivo é fazer com que as suas formigas cheguem ao fim do caminho, enquanto você tenta impedir que as outras formigas consigam chegar primeiro. Para isso, faremos de tudo e mais um pouco para que a Filomena, uma aranha muito travessa, atrapalhe os seus adversários.



FICHA TÉCNICA

Duração	20 minutos
Nível	Básico
Número de jogadores	2 - 4
Tipo	Tabuleiro 3D

ETAPA EDUCATIVA

Infantil	✓
Fundamental 1	✓
Fundamental 2	
Ensino médio	

HABILIDADES DESENVOLVIDAS

Linguagem	✓
Atenção	✓
Memória	
Visuopercepção	✓
Organização espacial	✓
Raciocínio	
Fluência	
Psicomotricidade	✓
Cálculo	✓
Funções diretivas	✓
Velocidade de processamento	

COMPETÊNCIAS

Linguística	✓
Matemática e comp. básicas em ciência	✓
Aprender a aprender	✓
Sociais e Cívicas	✓
Sentido de iniciativa e espírito empreendedor	✓
Digital	
Consciência e expressões culturais	

DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Inteligência naturalista, Inteligência lógica matemática, Inteligência espacial, Inteligência intrapessoal, Inteligência interpessoal

Uso na sala de aula



Atenção às necessidades educativas



COMPETÊNCIAS-CHAVE

Desenvolve-se a **competência linguística**, especialmente a expressão verbal. Os jogadores podem aconselhar os participantes do turno com dicas de movimentos, mas estas sugestões são apenas verbais, tendo que utilizar palavras adequadas, que correspondam ao tema e à orientação de movimentos.

A **competência matemática e as competências básicas em ciências e tecnologias**, visto que a organização espacial está estreitamente vinculada a essas aptidões. Exercita-se também a contagem e o cálculo aplicado.

A **competência digital**, por estar relacionada com a interpretação de mapas, caminhos e estruturas em planos.

Competência Aprender a aprender, já que o fortalecimento de conceitos de direção se dá mediante a observação, a repetição e o método de tentativa e erro, analisando se os movimentos que realizamos correspondem, ou não, ao que se deseja. Desta forma, há um feedback, que corrige as respostas conforme o desenrolar da partida ou através da prática ininterrupta do jogo.

Competência social e cívica, já que respeitamos os turnos e as ações dos outros participantes, que, em algumas ocasiões, não serão as que mais nos beneficiam, de modo que podemos controlar as nossas emoções e o nosso comportamento.

DESENVOLVIMENTO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

A inteligência naturalista nos permite tomar consciência e adquirir uma sensibilidade maior acerca dos fatos da natureza, desenvolvendo, assim, a capacidade para perceber as relações entre as espécies e a sua relação com o meio ambiente.

A **inteligência intrapessoal** nos permite ter um maior conhecimento de nós mesmos e poder nos relacionar melhor em diversos contextos. Durante o jogo, visto que, de forma simbólica, nos deparamos com uma grande variedade de situações e contextos, produz-se uma retroalimentação constante de todos os nossos movimentos, ações e diálogos... favorecendo, assim, o autoconhecimento.

A **inteligência interpessoal** nos permite melhorar as nossas relações com as outras pessoas e o gerenciamento de nossas emoções, pois o jogo apresenta o contexto ideal para conhecer melhor o grupo e facilitar a interação.

A **inteligência lógica matemática** facilita a habilidade de relacionar e trabalhar com conceitos abstratos e classificar conceitos e relações lógicas.

A **inteligência espacial** desenvolve a área espacial e o sentido de direção.

USO EM SALA DE AULA: SIM

Fila Filo — Formigas no Teia trabalha conceitos espaciais básicos (em cima-embaixo, para frente-para trás, dentro-fora, esquerda-direita), mas também permite a incorporação de noções espaciais complexas, pois os movimentos se realizam em um espaço tridimensional. Deve-se levar em conta que o desenvolvimento da organização espacial é uma habilidade básica muito relacionada ao desenvolvimento psicomotor e à capacidade de aprendizagem. O desenvolvimento desta área melhora o rendimento na área de raciocínio lógico, matemáticas e nos processos de alfabetização (leitura e escrita). A particularidade deste jogo é que possibilita o desenvolvimento da organização em um plano de três dimensões, que não é muito comum nos materiais educacionais existentes.

ATENÇÃO ÀS NECESSIDADES EDUCACIONAIS: SIM

O uso habitual deste jogo evita as complicações presentes no ambiente de estruturação espacial, temporal ou espaço-temporal. Além disso, a incorporação de noções espaciais previne dificuldades na área perceptiva, motora e na área pessoal e social. Fortalecer estruturas espaciais de direção também evita as inversões dinâmicas que grande parte dos alunos apresenta. É especialmente recomendado para: dificuldades de alfabetização (leitura e escrita), dislexia e outros distúrbios de aprendizagem. Como também serve para estimular o desenvolvimento de funções diretivas, especialmente na área de planejamento, recomenda-se também para trabalhar com os alunos com TDA, TDAH etc.

DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADES E HABILIDADES

Fila Filo — Formigas no Teia é um dos jogos mais recomendados para o desenvolvimento da organização espacial, pois a dinâmica do jogo se baseia nos tipos de movimentos que são realizados pelas formigas e pelas aranhas, sendo que, no caso das aranhas, utiliza-se um plano em três dimensões, de modo que se estabelecem relações complexas que combinam orientação espacial e a direcionalidade do movimento em relação a vários pontos de referência. Pode-se acrescentar também que a coordenação mão-olho facilita o desenvolvimento psicomotor, que é a forma mais direta de estímulo na área espacial. Outras das atividades que se realizam são as de contagem, as de ativação dos processos de atenção e as de visuospercepção. A dinâmica do jogo também requer os processos de raciocínio, além de outras funções diretivas como planejamento, quando os jogadores devem elaborar os seus próprios planos e seqüências de passos para escolher os mais adequados e poder antecipar as seqüências.