

MEMORIA DE  
ACTIVIDADES  
2016



AFIM21

Atención Familias, Infancia y Mayores

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	4
DATOS DE LA ENTIDAD .....	4
PRESENTACIÓN.....	5
LÍNEAS PRIORITARIAS DE LA ASOCIACIÓN .....	6
Infancia .....	6
Jóvenes.....	6
Familia .....	6
Mayores .....	6
RECURSOS HUMANOS .....	7
Junta Directiva .....	7
Coordinadoras del proyecto: .....	7
Coordinadores de talleres y actividades: .....	7
Voluntariado y monitores en Formación: .....	8
Alumnos/as de la UAL en prácticas .....	8
MEMORIA DE ACTIVIDADES.....	9
TALLERES SOCIOCOMUNITARIOS ANUALES.....	9
Programa de Estimulación neurocognitiva, emocional y social a través del juego para niños y niñas entre 4 y 12 años .....	9
Programa de Estimulación neurocognitiva, emocional y social a través del juego para jóvenes entre 12 y 18 años.....	10
Programa de Estimulación neurocognitiva, emocional y social a través del juego de rol para jóvenes entre 10 y 18 años. ....	10
Programa de Estimulación en Atención y memoria para mayores. ....	11
Programa de Lectoescritura creativa para niños y niñas entre 6 y 12 años. ....	11
Programa de Escritura creativa para mayores .....	11
Taller de desarrollo personal para mujeres .....	11
Talleres de Cohesión social a través del juego .....	12
TALLERES ESCOLARES.....	13
CEIP TIERNO GALVÁN. VÍCAR.....	13
CEIP LA CHANCA. ALMERÍA.....	13
CEIP SAN VALENTÍN .....	14
CURSOS FORMATIVOS PARA MONITORES DE JUEGOS DE MESA.....	15
PONENCIAS Y FORMACIÓN PARA AYUNTAMIENTOS, ASOCIACIONES Y CENTROS EDUCATIVOS (CEP, UAL, CEIP,...). ....	16

TALLERES DE SESIÓN ÚNICA.....	19
Jornadas de Juegos. Conciliación Familias Educadoras en las Norias: Ejemplo de actividades realizadas en ludotecas, jornadas o dinamizaciones .....	20
ESCUELA DE VERANO: MUNDOS ALTERNATIVOS .....	22
TORNEOS Y YINCANAS.....	24
INVESTIGACIÓN .....	25
CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD .....	25
PUBLICACIONES.....	26
En el periódico:.....	26
En la radio: .....	29
En Revistas .....	29
En Televisión .....	29
Vídeos.....	29
ENTIDADES COLABORADORAS .....	30
EVOLUCIÓN DE AFIM21 EN LOS ÚLTIMOS TRES AÑOS .....	31
ACTIVIDADES .....	31
RECURSOS HUMANOS .....	31
SOCIOS.....	32

## INTRODUCCIÓN

---

Este documento corresponde a la memoria de actividades del año 2016 de la Asociación AFIM21. En él se recoge la estructura de la asociación, sus funciones y objetivos, las actividades realizadas y un dossier de prensa.

## DATOS DE LA ENTIDAD

---

Tfno.: 678468545

E-mail: [asociacionafim21@gmail.com](mailto:asociacionafim21@gmail.com)

Blog: [afim21.blogspot.com](http://afim21.blogspot.com)

Web: [www.afim21.com](http://www.afim21.com)

## PRESENTACIÓN

---

Afim21 es una entidad sin ánimo de lucro que desarrolla actividades para atender las necesidades de la infancia, adolescencia, familia y mayores.

Desde 2013 hemos creado distintos espacios de ocio y tiempo libre para chicos y chicas entre 4 y 18 años, en este entorno se desarrollan actividades que facilitan la estimulación y desarrollo cognitivo, emocional y social de los jóvenes. Paralelamente se inició un programa para dar a conocer el potencial de entornos lúdicos para atender a diversas necesidades sociales. El interés de este proyecto ha permitido un gran crecimiento y multitud de actividades.

Los fines de la asociación recogidos en sus estatutos son:

- Atender a la población en general, infancia, adolescencia, familia y mayores.
- Dar especial atención a la población en riesgo de exclusión social, colectivos desprotegidos como inmigrantes, etnias minoritarias, discapacitados, desempleados, infractores, favoreciendo medidas de prevención y a través de una intervención psicosocial, cultural, sanitaria, educativa y jurídica.
- Fomentar la participación ciudadana a través de actividades de ocio y socioculturales.
- Promover la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres.
- Promover la participación y presencia de la mujer en la vida política, económica, cultural y social.
- Ofrecer intervención psicosocial en maltrato a la infancia, violencia intrafamiliar, violencia de género, acoso escolar, menores infractores.
- Dar formación a la población en general promoviendo la inclusión, la igualdad, la prevención de la violencia en todos sus ámbitos y fomentando hábitos de vida saludables.
- Crear espacios de resolución de conflictos y mediación en el ámbito social, civil, familiar, escolar y judicial.
- Atender a las necesidades educativas, socioculturales, de salud, medioambientales y socioeconómicas de la población, fomentando la interrelación y participación de los distintos colectivos.

## LÍNEAS PRIORITARIAS DE LA ASOCIACIÓN

### Infancia

- Actividades que favorezcan el proceso de socialización y desarrollo personal, promoviendo el ámbito escolar y social.
- Las actividades estarán encaminadas a promover la concienciación y sentimiento de pertenencia al grupo social, fomentando así la participación e implicación activa.
- Educar en hábitos saludables y buenas prácticas de convivencia, favoreciendo el enriquecimiento de habilidades, competencias y valores que lleven al enriquecimiento de desarrollo personal.

### Jóvenes

- Los jóvenes deben ser un colectivo prioritario debido al impacto que está sufriendo por las circunstancias económicas actuales.
- El detrimento de oportunidades socioculturales y la falta de espacios de participación los abocan al riesgo de exclusión social y al riesgo de situaciones de dependencia, así como a conductas de riesgos y adicciones.
- Empoderamiento, para que consoliden su implicación en la asociación, facilitando su conexión con su entorno social y a través de su participación activa obtener mejoras en su conexión social y fortalecimiento de la asociación.

### Familia

- Aportando conocimientos útiles para una coparentalidad positiva, facilitando herramientas y recursos para mejorar en la crianza de los hijos.
- Atender a las necesidades de mujeres en situación de maltrato.
- Facilitar un apoyo de atención psicosocial, asesoramiento y pautas de intervención para mejorar en las dificultades familiares.

### Mayores

- Promover la participación de los mayores, especialmente la inclusión de las mujeres mayores para que participen activamente en este espacio.
- Fomentar prácticas saludables, promoviendo actividades de ocio y formativas, de modo que se abarquen las necesidades de mantener de forma óptima el estado de salud física y psíquica.

## RECURSOS HUMANOS

### Junta Directiva

- Presidenta: Núria Guzmán Sanjaume
- Tesorera: Estela Gil de la Parte
- Secretario: Fabián José López Quintana

El potencial de Afim21 radica en la formación del equipo, jóvenes psicólogos, educadores sociales, maestros y universitarios formados en dinámicas de juegos. Todos ellos con experiencia en el ámbito educativo y psicosocial.

### Coordinadoras del proyecto:

- Núria Guzmán Sanjaume, psicóloga. Máster en psicología jurídica. Máster en maltrato y violencia familiar. Especialista universitario en Educación emocional. Especialista universitario en acoso escolar.
- M<sup>a</sup> Isabel Rodríguez Parra, maestra especialista en pedagogía terapéutica.

### Coordinadores de talleres y actividades:

- Antonio J. Garrido Fortún, Psicólogo
- Borja Rodríguez García, estudiante de Derecho
- Alejandro Campos Urrutia, Educador social
- Rocío Campillo, estudiante de Ingeniería
- Alejandro Garrido Fortún, estudiante
- Alejandro Sola Berenguel, Psicólogo
- Sara Aguilera Esteban, Psicóloga
- Juan Carlos Magañas, estudiante Modulo Superior
- Carlos García, estudiante de Ingeniería



### **Voluntariado y monitores en Formación:**

- David Donaire Jaramillo
- M<sup>a</sup> Pilar Castillo Bidsei
- Miriam Gómez Blanco
- Pablo Villegas Aguilar
- Pedro Alcaraz
- Rosa Serrabona Domínguez
- José Luis Barco Martínez
- Juan Manuel Chinchilla Pérez
- Violeta Blanco
- Irene Villanueva Guzmán
- Iris Serrano Rodríguez

### **Alumnos/as de la UAL en prácticas**

- Carlos Toledo Gómez. Grado Educador Social
- M<sup>a</sup> Luisa Martínez Martínez. Grado Educador Social
- M<sup>a</sup> José Viedma Medina. Grado Educador Social
- Julieta Abahi Miranda Esteban. Grado Psicología
- Leticia Salinas Guirado. Grado Psicología
- M<sup>a</sup> Ángeles Artés Salmerón. Grado Psicología
- Patricia Gómez Álvarez- Grado Psicología



## MEMORIA DE ACTIVIDADES

Presentamos a continuación un breve resumen de las actividades que se están realizando en este curso. Se ha desglosado en las actividades principales:

- Talleres sociocomunitarios anuales
- Talleres escolares
- Actividades formativas, cursos y ponencias (para formación de monitores, para el ámbito sociocomunitario y para el ámbito educativo)
- Talleres puntuales
- Torneos
- Publicaciones
- Investigación
- Varios

### TALLERES SOCIOCOMUNITARIOS ANUALES

Se han realizado un total de **21 talleres sociocomunitarios** anuales. Estos talleres se imparten en distintas localidades de la provincia de Almería y de forma semanal o quincenal durante los meses de curso escolar.

De forma transversal a estos talleres la Asociación Afim21 atiende a las necesidades de diferentes colectivos, asesorando a los jóvenes adolescentes y a las familias en diversas temáticas de forma altruista.

Si bien los talleres del programa de Estimulación neurocognitiva a través del juego y el de Estimulación Neurocognitiva a través del juego de Rol tienen una cuota mínima mensual, estos son gratuitos para las familias que están en situación de desempleo, en riesgo de exclusión social y/o con rentas inferiores a 10.000 euros anuales. El resto de programas presentados en este apartado son gratuitos.

#### Programa de Estimulación neurocognitiva, emocional y social a través del juego para niños y niñas entre 4 y 12 años

A través de diversos juegos de mesa, rol y dinámicas grupales (para lo que contamos con más de 200 recursos), se realiza un programa de neuroestimulación para mejorar en áreas cognitivas (desarrollo de memoria, atención, razonamiento lógico, área espacial, fluidez verbal, etc.), emocionales y sociales. Todas las actividades son grupales, incluyendo a niños y niñas con diversas necesidades, bien educativas (dislexia, TDA, TDAH, Autismo, Asperger, Altas capacidades...), sociales (mejorando las dificultades de socialización o trastornos de conducta) y emocionales.



Los talleres se realizan por las tardes y tienen una duración de 1,5 horas.

**Taller 1.** Almería. En las instalaciones de la Asociación de vecinos La Palmera. Viernes.

**Taller 2.** Almería. En colaboración con ASACAL en sus instalaciones de Cortijo Grande. Viernes.

**Taller 3.** La Mojonera. En el CEIP San Pedro. Ampa del Ceip San Pedro. Martes.

**Taller 4.** Vícar. Casa de la Juventud. Ayuntamiento de Vícar. Viernes

**Taller 5.** Vícar. Biblioteca Gangosa. Ayuntamiento de Vícar. Viernes

**Taller 6.** El Ejido. Ayuntamiento de El Ejido y Asociación Asacal. Jueves

**Taller 7.** Roquetas de Mar. En colaboración con el centro Hello! English. Lunes

### **Programa de Estimulación neurocognitiva, emocional y social a través del juego para jóvenes entre 12 y 18 años.**

Al igual que el anterior, se realiza un programa de neuroestimulación para mejorar en áreas cognitivas, emocionales y sociales. Todas las actividades son grupales, incluyendo a niños y niñas con diversas necesidades, bien educativas, sociales y/o emocionales. La actividad está especialmente diseñada para los jóvenes adolescentes, de allí que las temáticas, el grado de dificultad y elaboración de los juegos tienen mayor complejidad.

Estos talleres se realizan por la tarde y tienen una duración de 2 horas.

**Taller 8.** Almería. En las instalaciones de la Asociación de vecinos La Palmera. Viernes.

**Taller 9.** La Mojonera. En el CEIP San Pedro. Ampa del CEIP San Pedro. Martes

**Taller 10:** El Ejido. Ayuntamiento de El Ejido y Asociación Asacal. Jueves

### **Programa de Estimulación neurocognitiva, emocional y social a través del juego de rol para jóvenes entre 10 y 18 años.**

A través del juego de rol los jóvenes desarrollan sus competencias sociales y emocionales, trasladándolo a un mundo virtual donde a través de diferentes personajes resuelven conjuntamente enigmas y misiones. Permite el acceso a un espacio de socialización y de ocio saludable, una de las necesidades más apremiantes de la ciudad.

Estos talleres se realizan los sábados por la mañana de forma quincenal con una duración de 2,5 horas.

**Taller 11.** Almería. En las instalaciones de la Asociación de vecinos La Palmera.

**Taller 12.** Almería. En colaboración con ASACAL en sus instalaciones de Cortijo Grande.

**Taller 13.** Almería. En colaboración con ASACAL en sus instalaciones de Cortijo Grande.



## Programa de Estimulación en Atención y memoria para mayores.

Este programa permite a los mayores acceder a un entorno de socialización diferente. A través de diversos juegos actuales los jóvenes monitores dinamizan un taller cuyo máximo objetivo es la diversión y participación de los asistentes, pero diseñados para estimular en diferentes áreas como atención, memoria, fluidez verbal, razonamiento, etc.

**Taller 14.** Almería. En las instalaciones de la Asociación de vecinos La Palmera. Lunes por la mañana.



## Programa de Lectoescritura creativa para niños y niñas entre 6 y 12 años.

En este taller, niños y niñas aprenden a disfrutar de la lectura y de la escritura desde una perspectiva dinámica y divertida. Ellos son los verdaderos protagonistas de sus historias y a través del juego y la diversión desarrollan todo su potencial creativo.

**Taller 15.** Almería. En las instalaciones de la Asociación de vecinos La Palmera. Martes por la tarde.



## Programa de Escritura creativa para mayores

Un taller pensado para personas mayores en la que se le da importancia la recuperación de la memoria histórica, combinando con otras actividades de relatos, expresión de sus intereses y gustos literarios.

**Taller 16.** Almería. En las instalaciones de la Asociación de vecinos La Palmera. Martes por la mañana.

## Taller de desarrollo personal para mujeres

Estos talleres, tienen una duración de dos meses, especialmente diseñados para mejorar en aspectos de desarrollo personal, comprensión del papel de la mujer en la sociedad actual, definición de roles, actitudes y pensamientos que aporten una actitud crítica y de cambio.

**Taller 17.** Almería. En las instalaciones de la Asociación de vecinos La Palmera. Jueves por la tarde.

**Taller 18.** Almería. En las instalaciones de la Asociación de vecinos La Palmera. (formato jóvenes adolescentes). Lunes por la mañana.

**Taller 19:** IES Carmen de Burgos, Huércal de Almería.

### Talleres de Cohesión social a través del juego

Estos talleres pretenden buscar el bienestar basado en la igualdad de oportunidades y el sentido de pertenencia en el entorno de los adolescentes y la sociedad que les rodea. Nos basamos en el empoderamiento como herramienta que ayuda a la toma de decisiones tanto a nivel social como comunitario. Trabajamos estos aspectos desde un entorno lúdico, haciéndoles partícipes directos e indirectos mientras están jugando.

**Taller 20:** IES Carmen de Burgos, Huércal de Almería.

**Taller 21:** IES Alborán, Almería.

## TALLERES ESCOLARES

En varios centros de la provincia de Almería se está implantando el programa de Neuroestimulación cognitiva, social y emocional a través del juego de mesa contemporáneo. Afim21 colabora con estos centros, aportando la experiencia de los monitores formados en AFIM21, de esta forma, el profesorado inexperto en este ámbito recibe el apoyo necesario para que el programa tenga éxito.

Cada uno de los talleres tiene características particulares, pero en todos ellos se promueve la participación activa de la familia y del profesorado. La mayoría de estos programas se realizan semanalmente, a ellos asisten nuestros coordinadores con la colaboración de jóvenes educadores sociales y psicólogos que realizan las prácticas en la asociación Afim21. A continuación exponemos los programas que se han realizando a lo largo de este año

### CEIP TIERNO GALVÁN. VÍCAR

Acción conjunta entre familia/profesorado/Afim21, desde enero 2016 hasta final de curso se organiza una actividad semanal en horario lectivo donde cada uno de los cursos desde 1º de infantil hasta 6º de primaria aprenden a través de recursos lúdicos.

En este centro educativo se lleva a cabo el proyecto de investigación conjuntamente con el departamento de Neurociencias de la Universidad de Almería. “Mejora de procesos inhibitorias a través del juego”. Durante esta investigación los niños y niñas de 3º y 4º de primaria inician su jornada lectiva con 15 minutos de juegos específicamente seleccionados para la mejora de procesos inhibitorios, atención y velocidad de procesamiento.



### CEIP LA CHANCA. ALMERÍA.

En este centro educativo, tanto profesores como niños y niñas aprenden juegos, con la idea de que más adelante, el personal del centro educativo pueda desarrollar de forma autónoma las actividades que se les proponen.

Durante una hora semanal todos los cursos del centro educativo desde infantil hasta 6º de primaria trasladan su aula al Taller de Neuroeducación a través del juego.



## CEIP SAN VALENTÍN

Al igual que en los anteriores, se asiste semanalmente para enseñar al profesorado y al alumnado diferentes recursos. En este centro se da especial importancia a la relación entre el juego y las necesidades educativas.

La mayor parte del profesorado involucrado no tenía formación previa, pero los monitores de AFIM21 enseñan e involucran a los maestros y maestras del centro para que aprendan de forma paralela y como iguales de sus propios alumnos, lo que motiva una relación diferente y más motivadora, incluso llegando a intercambiar roles entre docente y discente.



## CURSOS FORMATIVOS PARA MONITORES DE JUEGOS DE MESA

Cuando inició Afim21 sus actividades en 2013 se interesó por ellas un buen número de gente joven que empezó a participar como voluntariado en las actividades. Posteriormente la creación de nuevas actividades en diferentes municipios creó la necesidad de realizar cursos de formación para aquellos jóvenes que se incorporaran a la asociación, pero no solo ellos sino que otras muchas personas, motivadas por entornos lúdicos acceden a nuestros cursos con el fin de utilizar el juego de mesa como un recurso útil para contextos sociales, educativos y familiares. En el perfil de los demandantes de estas formaciones se encuentra a psicólogos, maestros y educadores sociales, así como estudiantes universitarios que muestran interés por entornos educativos.



Fecha		Lugar/Entidad
Nov14-Mar15	I Curso formativo para monitores de juegos de mesa. 100 horas	AAVV La Palmera-Fapace-Devir
21-25 sep 2015	II Curso formativo para monitores de juegos de mesa. 20 horas	Almería. Empresa Al-Alba
16 nov 2015 al 27 may 2016	III Curso formativo para monitores de juegos de mesa. 200 horas	Casa de la juventud. Ayunt. de Vúcar



## PONENCIAS Y FORMACIÓN PARA AYUNTAMIENTOS, ASOCIACIONES Y CENTROS EDUCATIVOS (CEP, UAL, CEIP,...).

A lo largo del curso se han realizado numerosas formaciones relacionadas con el programa de Estimulación Neurocognitiva a través del juego, que es una de las actividades principales.

Desde el inicio de 2013 ha habido un creciente interés por conocer el programa, de allí que inicialmente se pusieron en contacto con nosotros entidades como el Centro de Profesorado de Almería, Ayuntamientos, Asociaciones y otras entidades.

Relacionamos algunos de los cursos, diferenciándolos por temáticas, por un lado los cursos que se realizan para formar a monitores en el conocimiento de juegos, dinámicas de socialización; cursos relacionados con el ámbito educativo y cursos de carácter sociocomunitario.

**AYUNTAMIENTOS y ASOCIACIONES:** En esta formación se explica la relación entre los últimos avances en Neurociencia, el desarrollo cerebral y la importancia de incorporar entornos de ocio y de interrelación social permitiendo crear redes de conexión entre diferentes colectivos, fortalecer las relaciones comunitarias y permitir espacios de intereses compartidos. Se habla también de la importancia del tiempo de ocio dentro del entorno familiar como base para una buena regulación afectiva-emocional que permite el desarrollo integral de niños, niñas y jóvenes.



**CENTROS EDUCATIVOS:** En esta formación además de explicar la relación entre los últimos avances en Neurociencia y el desarrollo cerebral, se hace hincapié en la importancia de incorporar algunos elementos a los contextos educativos, como son la emoción, la experimentación y el reto. Además se relacionan las diferentes capacidades cognitivas (atención, memoria, razonamiento lógico, lenguaje, orientación espacial, etc...) con diferentes juegos y recursos; se explica además cómo a través del juego podemos mejorar en competencias sociales y emocionales.






El formato de cada una de las ponencias se adapta según el público y demanda de cada entidad. En general la duración de estas ponencias varía entre 4 y 12 horas.

Fecha	Formaciones/Ponencias	Lugar/Entidad
Dic-2015 Feb-2016	Formación en Aprendizaje a través del juego para psicólogos y voluntariado. 20 horas	Almería Acoge
Ene	Formación familia y profesorado "Recursos lúdicos para el aula"	CEIP Tierno Galván. Vícar
Ene-Feb	Estimulación y aprendizaje a través del juego	Colegio N <sup>a</sup> S <sup>a</sup> de Gádor. Berja
6 feb	Estimulación neurocognitiva a través del juego de mesa contemporáneo.	Excmo. Ayuntamiento de Vícar.
12 mar	Desarrollo de competencias sociales y emocionales a través del juego de Rol	MECEP- Fapace. III Jornadas de Escuela Moderna Almería
12 mar	Desarrollo del razonamiento y la competencia matemática a través del juego de mesa	MECEP- Fapace. III Jornadas de Escuela Moderna Almería
15 mar 2016	Estimulación neurocognitiva a través del juego de mesa	Máster en Educación Especial. Universidad de Almería
16 mar al 04 abr	Estimulación neurocognitiva a través del juego de mesa. Formación específica para profesorado de infantil, primaria y secundaria.	CEP de Almería. Junta de Andalucía
Abr	Estimulación neurocognitiva a través del juego de mesa. Formación para profesorado y familias.	CEIP Velázquez Albox/ AMPA LA LOMA
Abr-May	Gamificación y juego, recursos de aprendizaje	Órgiva. CEP Motril
14 may 2016	Dislexia. Aprender a través de entornos lúdicos	Universidad de Almería/CEP Almería/Axdial
28 Mayo	Neurociencia y juego de mesa	Educagamejam MADRID
6 julio	Estimulación neurocognitiva a través del juego	Colegio La Salle. Seu d'Urgell. Gerona
Nov	Ponencia Estimulación Neurocognitiva a través del juego	UAL
Nov	Taller Estimulación Neurocognitiva a través del juego	UAL
Nov 2016-jun 2017	Programa Neuroeducación y juego de mesa. Impartido en más de 50 colegios de Madrid y Valladolid*	Madrid-Castilla León. Devir-Dharma

## Aprender a través del juego de mesa

**«Puedes descubrir más de una persona en una hora de juego que en un año de conversación» (Platón)**



**CURSO NEUROCIENCIA Y APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO DE MESA**

**EMERGEN Y MITIGACION A TRAVÉS DEL JUEGO**  
Miguel Vera-Segura, Idoia del Puerto y Gaitan  
Diego Teller y Antonio Garrido. Psicólogos

**DÍA 15 MARZO, de 16:30 a 20:30**  
**FUNCIÓN EJECUTIVA Y SU ESTIMULACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO**  
Ana Arriola. Psicóloga. Psicóloga. Coordinadora de la Universidad Complutense de Madrid

**DÍA 19 MARZO, de 16:30 a 20:30**  
**APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO DE MESA**  
Nuria Guzmán Sanjaume. Psicóloga

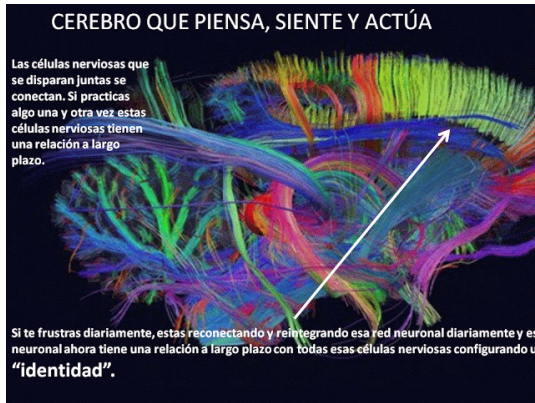
**DÍA 20 MARZO, de 16:30 a 19:30**  
**COMO IMPLANTAR UN TALLER DE JUEGOS EN EL CENTRO EDUCATIVO**  
Nuria Guzmán Sanjaume. Psicóloga  
Ana Morán, Celia A. Céspedes, María I. Rodríguez

**ORGANIZA:**  
CEP de Almería, CEP de Torredelcamp, CEP de El Estre

**COLABORA:**  
Asociación de Mujeres y Niños

**AFIM21 DEVIR**

**MÁS INFORMACIÓN:**  
Reservación, programación y gestión del CEP  
Inspección, formación y oferta de AFIM21  
Teléfono: 952 22 20 73  
Email: apoyo@afim21almeria.org



## Funciones ejecutivas en niños y niñas

Es importante evaluar el desarrollo neuropsicológico del niño: inhibición, control atencional, fluencia, planificación, memoria de trabajo, visopercepción, flexibilidad.



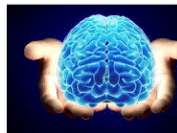
- Establecer metas
- Formular hipótesis
- Planificar
- Tomar decisiones
- Resolver problemas
- Focalizar y mantener la atención
- Controlar emociones**
- Inhibir respuestas
- Reflexibilidad

TODAS ESTAS FUNCIONES IMPLICAN COMPONENTES TANTO DE NATURALEZA COGNITIVA COMO EMOCIONALES Y... REGULAN LA CONDUCTA

## ¿Cómo podemos estimular al alumnado?

Lo que proponen los neuropsicólogos:

- Prioridad a procesos **madurativos** antes que a los curriculares.
- La estimulación en FE **mejora en muchas patologías del aprendizaje**.
- La estimulación de cualquier función mental mejora su **eficiencia**. (se crea una red neuronal = identidad)
- Cualquier propuesta de estimulación **mejora la densidad** en la calidad de los circuitos neuronales.
- La estimulación en una función **mejora en otras funciones** (Ej. Atención-visopercepción).



## ¿Cómo podemos estimular al alumnado?

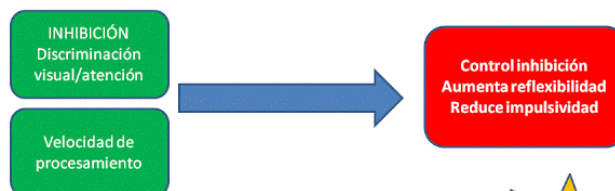
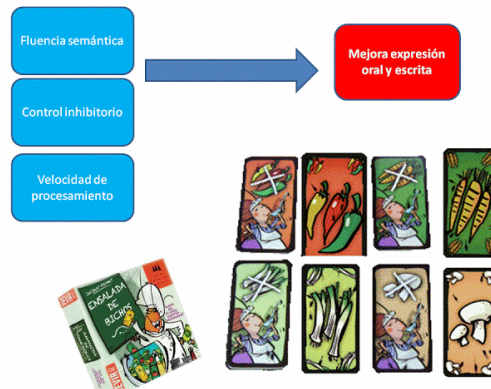
Lo que proponen los neuropsicólogos:

Entorno lúdico, en grupo/ competitividad (Ayuda a no perder el nivel de dopamina +atención)

- Estimulación dentro del aula (15-30 min. diarios)

Áreas importantes: Inhibición, Control atencional, fluencia, planificación, memoria de trabajo, velocidad de procesamiento, visopercepción, flexibilidad

- **A mayor MOTIVACIÓN mayor aprendizaje.**



## TALLERES DE SESIÓN ÚNICA

A lo largo del curso desarrollamos talleres en diferentes municipios y provincias. Se realizan a demanda de diferentes entidades e instituciones. Especialmente significativa es la demanda de talleres de Estimulación neurocognitiva a través del juego de mesa, uno de los talleres más conocidos en la provincia.

Las entidades que encargan estos talleres son diversas: ayuntamientos, colegios, institutos, Asociaciones de familias, Federaciones, Asociaciones de vecinos, Asociaciones sin ánimo de lucro, etc... Éstas actividades se han realizado principalmente en la provincia de Almería (Almería, La Mojonera, Roquetas de Mar, El Ejido, Vícar, Albox, Huércal de Almería, Cuevas de Almanzora, Las Norias, etc..)

Fecha	Actividad	Lugar/Entidad
2 feb	Taller "Estimulación y Aprendizaje a través del juego"	UCMAS
6 feb	Taller "Estimulación y Aprendizaje a través del juego"	Excmo. Ayunt. de El Ejido.
14 de feb	Taller-Ludoteca	PITA (UAL)/ASACAL
11 Y 12 mar	Dinamización Ludoteca	III Jornadas Escuela Moderna en el I.E.S. Al-Andalus
19 mar	Talleres de "Estimulación y aprendizaje a través del juego contemporáneo" Taller de "Estimulación y aprendizaje a través del Rol de Mesa" Campeonato juegos diversos	IV edición de la EXPOTAKU en Almería
6 de abr	Dinamización ludoteca	IES Bahía. Almería Fapace
7 de abr	Dinamización ludoteca	CEIP Almerimar/Fapace
8 de abr	Dinamización ludoteca	CEIP Carboneras/Fapace
9 abr	Torneo clasificatorio de Catan	El Ejido/ Participación Ciudadana El Ejido y ASACAL
16 abr	Torneo provincial de Catan	Almería. Barrio de Los Ángeles.
Abril	Taller de desarrollo personal	IES Carmen de Burgos. Huércal de Almería
Abril	Cohesión social a través del juego	IES Carmen de Burgos. Huércal de Almería
Mayo	Cohesión social a través del juego	IES Alborán
20 Mayo	Dinamización ludoteca	El Ejido. Excmo. Ayunt. El Ejido
6 junio	Dinamización Ludoteca	Sede FAPACE. Almería
28 junio	Dinamización Ludoteca	Sede FAPACE
Junio-julio	Escuela de verano tematizada.*	IES Mar Mediterraneo. Almería.
24 Sep	Dinamización Ludoteca	FAPACE. Almería.
9 octubre	Taller de Estimulación y Aprendizaje a través del juego.	ASACAL. Pita (UAL)
31 octubre	Jornada Conciliación Familias	C.E.I.P. ANTONIO DEVALQUE, Rioja (Almería)
16 noviembre	Dinamización ludoteca	FAPACE. Canjayar
19 noviembre	Dinamización ludoteca	JORNADAS FAPACE. I.E.S. Al-Andalus
26 noviembre	Dinamización ludoteca	C E I P Miguel Servet. BALERMA. AMPA.
30 Noviembre	Dinamización ludoteca	I.E.S. BAHIA

\*se detalla con más profundidad en el apartado Escuela de verano

## Jornadas de Juegos. Conciliación Familias Educadoras en las Norias: Ejemplo de actividades realizadas en ludotecas, jornadas o dinimizaciones

AFIM21, FAPACE y el AMPA Los Girasoles, con motivo de la fiesta de Halloween, realizamos el día 31 de octubre una jornada de Buenas Prácticas para la conciliación de la vida familiar y laboral. Esta jornada Patrocinada por la Diputación de Almería ha tenido lugar en el colegio CEIP Antonio Devalque, en la localidad de Rioja (Almería).

Los niños y niñas asistentes han disfrutado de diversos talleres y juegos temáticos, que de forma lúdica han favorecido el desarrollo de sus habilidades socioemocionales, su creatividad y han estimulado su aprendizaje a través del juego.

Los monitores y monitoras de AFIM21 hemos estado acompañados durante toda la mañana con varios voluntarios de la localidad. Francisco y Zaira, dos adolescentes que están cursando 1º de ESO han aprendido a jugar rápidamente, por lo que pronto han podido enseñar y jugar



con varios de los niños y niñas. Víctor (presidente del Ampa), Alejandra, Juan Manuel, Gema, Cecilia o Yesica, son padres y madres de los asistentes que han participado activamente, tanto en los talleres como en la yincana, colaborando constantemente con los monitores y monitoras.

**AULA MATINAL:** durante la primera hora y media se han realizado una serie de actividades de escritura creativa y dinámicas de grupo, versadas en la temática de Harry Potter. Estas



se han diseñado para que puedan ir incorporándose a la actividad de forma paulatina según la llegada al centro educativo. La creatividad, el ingenio y el trabajo con emociones han sido los protagonistas en estas primeras horas de la jornada.

**TALLERES:** Todos los asistentes se han distribuido en grupos y se les ha asignado uno o dos monitores para poder realizar los talleres previstos, estos han estado relacionados con la temática del mundo de Harry Potter y Halloween.

**TALLER PÓCIMAS SECRETAS:** En este taller se han usado juegos de mesa especialmente diseñados para el desarrollo de las habilidades y capacidades cognitivas (memoria, atención, razonamiento, velocidad de procesamiento e inhibición)



**CLASES DE QUIDITTCH Y VUELO:** En este taller de deporte proponemos uno de los juegos más famosos del mundo de Harry Potter, deporte en el que los participantes utilizarán una escoba “para volar”: consiste en marcar con unas pelotas a través de unos aros y atrapar la Snitch, mientras corren por la pista encima de las escobas. Con el deporte buscamos la mejora de motricidad, desarrollo físico, estímulo mental y desarrollo de habilidades sociales.



**TALLER DE MAGIA:** durante esta actividad los monitores han hecho magia con los números y las matemáticas. Aquí han aprendido a resolver algunos enigmas mediante métodos deductivos.



**YINCANA:** Nuestra Yincana ha estado basada en un Juego de Planificación elaborado por Roberto Fraga, donde se desarrolla sobre todo el componente de Planificación de las Funciones Ejecutivas. Este desarrollo permitirá a los jugadores identificar y organizar las etapas que les conducirán al logro del objetivo indicado.



#### PREMIOS:

Las distribuidoras DEVIR Y MERCURIO, han regalado los juegos que se han entregado como premio por la realización de la yincana. Estos premios se han entregado al AMPA para que puedan ser utilizados en las clases desde infantil a 6º de primaria.



Al utilizar estos juegos, los profesores y profesoras del centro podrán estimular áreas como memoria, atención o velocidad de procesamiento, lo que les ayudará al desarrollo neurocognitivo de sus alumnos y alumnas.

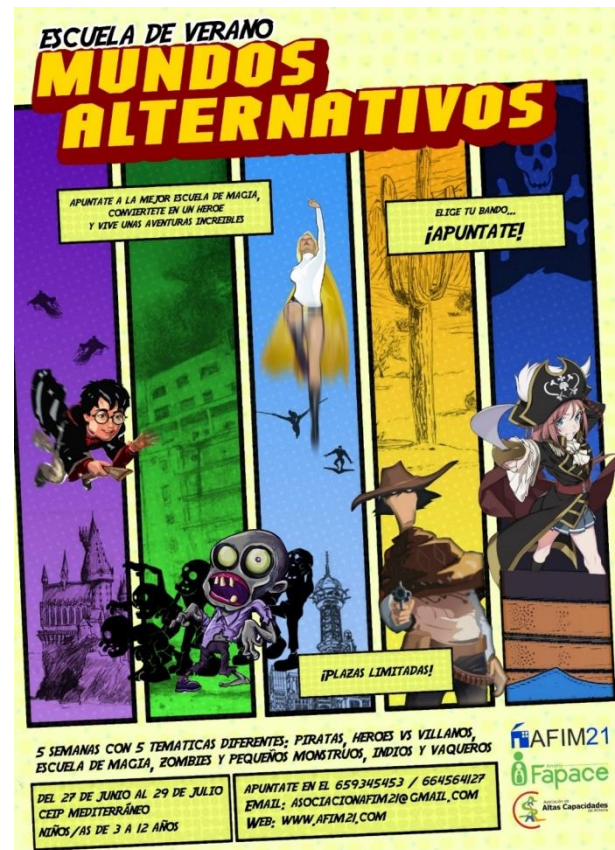


## ESCUELA DE VERANO: MUNDOS ALTERNATIVOS

La escuela se desarrolla a lo largo de la última semana de junio y las 4 semanas de julio. Cada semana está ambientada con una temática única, relacionada con los intereses de chicos y chicas de todas las edades. De esta forma, chicos y chicas se trasladarán a MUNDOS ALTERNATIVOS donde serán los verdaderos protagonistas; se convertirán en diversos personajes y desarrollarán multitud de actividades a través de él. Deberán resolver enigmas, buscar pistas, averiguar misterios, escapar de los Zombis, salvar el mundo...y cumplir misiones. Una trepidante aventura de lunes a jueves que culminará cada viernes con una yincana... ¡espectacular y llena de emoción!

Las temáticas elegidas son:

- 1ª semana: Piratas
- 2ª semana: Héroes y villanos
- 3ª semana: Escuela mágica
- 4ª semana: Zombis y pequeños monstruos
- 5ª semana: Indios y vaqueros



La escuela y las actividades en cada una de las semanas están ambientadas en relación a la temática correspondiente.

- **Juegos de Mesa “Eurogames”:** Se usarán juegos de mesa especialmente diseñados para el desarrollo de las habilidades y capacidades cognitivas (memoria, atención, razonamiento, velocidad de procesamiento, inhibición, etc).
- **Ritmo y Estilos Musicales:** Búsqueda de enriquecimiento personal y expresión corporal a través del conocimiento y puesta en práctica de diferentes ámbitos musicales de las distintas culturas.
- **Escritura lúdica:** Deja volar tu imaginación sumergiéndote en el mundo de la escritura creativa, crea tu propio cómic y ponte en la piel de tu superhéroe favorito mediante dinámicas que fomentarán la inteligencia emocional.
- **Deporte:** Búsqueda de mejora en la psicomotricidad de los niños y niñas a través de juegos deportivos que combinan, en



mayor o menor medida, distintas facetas de los juegos y del deporte, como el entretenimiento, el desarrollo físico, el estímulo mental y el compañerismo.

- **Taller de Lógica Matemática:** Para aprender lógica matemática no tenemos que estar sentados haciendo cuentas o mirando figuras, podríamos jugar a buscar pistas o resolver enigmas que nos lleven mediante métodos deductivos a encontrar grandes tesoros.

- **Mundo Ciencia:** A partir de sencillos experimentos caseros los niños y niñas aprenderán las distintas leyes y postulados de las ciencias estudiadas durante el curso de manera dinámica.

- **Teatro y Cine:** Llevaremos a cabo obras de teatro relacionadas con las temáticas semanales donde aprenderán a perder el miedo escénico poniéndose en la piel de un superhéroe o un mago y elaborarán sus propios cortos en video convirtiéndose en directores y directoras de cine en potencia. Con este taller los chicos y chicas mejorarán su competencia social y emocional.

- **Manualidades:** Crea tú mismo tu propio disfraz de superhéroe a partir de materiales reciclados o diseña una original camiseta que sea única en el mundo. Desarrolla la capacidad creativa dando paso a la imaginación.

- **Rol en vivo:** Cada participante interpretará el papel de un personaje en un entorno lúdico desarrollando capacidades tanto individuales, sociales, escolares y educativas. A través del rol somos capaces de mejorar en la competencia socioemocional, comprender a los demás y gestionar y comprender mejor nuestras emociones.

- **Inteligencia Creativa:** La última meta de la enseñanza no debe ser sólo la transmisión de conocimientos, sino el desarrollo integral de la inteligencia. Sintetiza tu pensamiento creativo a través de nuevos métodos de organización para controlar tus emociones de manera divertida y dinámica como el mindfulness.



## TORNEOS Y YINCANAS

A lo largo del curso escolar en los talleres se realizan diferentes torneos y yincanas que sirven para aportar mayor cohesión grupal, reto y diversión a todos los participantes. Se han realizado 12 torneos, los más significativos:

- Torneo Cacao (En Almería)
- Torneo Dino Race (En Vícar y en Almería)
- Torneo Ensalada de bichos y Jungle speed (Almería, El Ejido, Vícar, La Mojonera)
- Torneo de Catán (Almería, Vícar, El Ejido, La Mojonera)
- Torneo de Catán para monitores de Afim21. Almería.
- Yincana en el barrio de los Ángeles. AAVV La Palmera.
- Torneo de Pandemic Survival. AAVV La Palmera.



Asimismo se organizan Yincanas para colegios, asociaciones y diferentes entidades, al igual que participamos activamente en jornadas lúdicas de Almería, como la Expotaku.





## INVESTIGACIÓN

A lo largo de este curso, desde enero de 2016 hasta junio de 2016 se lleva a cabo un proyecto de investigación junto con el Departamento de neurociencias de la Universidad de Almería y la aprobación de la Consejería de educación.



En el proyecto participan dos centros educativos, con 30 alumnos de cada uno de ellos, en los que evalúan diferentes procesos de atención, control inhibitorio, velocidad de procesamiento, tareas go no go, etc....

En la fase de entrenamiento el alumnado de 3º y 4º de primaria realiza una actividad lúdica con juegos específicos para desarrollar en áreas cognitivas específicas, actividad que desarrollan todos los días durante 15 minutos a lo largo de 12 semanas. Posteriormente se re-evaluará para ver los cambios realizados y poder compararlo con otro grupo control.



## CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD

En convenio con los departamentos de Educación social y Psicología, Afim21 acoge este año a 10 prácticos de ambas carreras. Jóvenes estudiantes que realizan las prácticas universitarias en la asociación, permitiéndolos formarlos en la dinamización de actividades lúdicas, programas de intervención y programas de estimulación, bien en el ámbito sociocomunitario como en el educativo, atendiendo a las necesidades de infancia, familia y mayores.

## PUBLICACIONES

Afim21 inició sus actividades en enero de 2013, desde entonces ha tenido presencia en diferentes medios locales, como el periódico y la radio, así como en redes sociales y revistas.

### En el periódico:

## Los juegos de mesa y de rol son una ayuda en la estimulación de los niños

**Jornadas** El pasado fin de semana se celebró la iniciativa 'Estimulación y aprendizaje a través del juego'

NATALIA ORDIERES  
Redacción El Día

El pasado fin de semana el Auditorio de El Ejido acogió un taller llamado 'Estimulación y Aprendizaje a través del juego'. Esta iniciativa, dirigida a familias con hijos pequeños, de entre cinco y doce años, ha sido organizada por las asociaciones de Almas Capotodas de Almería (ASACAL) y Atención Familias Infancia y Menores (AFIM21), además, de por el Área de Servicios Sociales del Ayuntamiento ejidense en colaboración con la Federación de Asociaciones de Familias del Alumnado de Centros de Educación Pública.

**Objetivo** El fin de este taller ha sido mostrar tanto a los padres, como al profesorado los beneficios que los juegos de mesa y rol tienen para el desarrollo integral de los niños. De esta manera, los alumnos mejoran su autoconocimiento, su autorregulación y su automotivación. En definitiva, los juegos ayudan a los niños a potenciar las relaciones sociales y familiares, además de incrementar y estimular los valores en aspectos



Padres y madres recibiendo una ponencia en el desarrollo de estas jornadas.

**Con los juegos de mesa y de rol los niños mejoran en autoconocimiento, autorregulación y automotivación**

tan importantes para su crecimiento personal y educativo como la memoria, la velocidad de procesamiento y razonamiento, el desarrollo verbal o la capacidad de concentración. Así, además de interactuar, intercambiar y compartir ideas y conocimientos, el uso de estos juegos ayuda a los niños a buscar alternativas ante los problemas que puedan surgir mediante el análisis y el diálogo. De esta forma, los padres

aprendieron, en un primer momento la metodología teórica, para luego poner en práctica cómo tenían que jugar o disponer el juego, para acabar con la jornada junto a sus hijos, desarrollando lo aprendido y divirtiéndose con ellos.

**Jornadas** En esta iniciativa, que duró tres horas, participaron tanto padres como niños. Los primeros, pudieron disfrutar de una ponencia, en

**Colegio CEIP Tierno Galván de Vicar**

«Esta metodología de aprendizaje ha llegado a un colegio de Vicar, al CEIP Tierno Galván. La dificultad que este centro ha encontrado en un primer momento fue la financiación. Para ello, las familias crearon una cesta de Navidad y, con la ayuda del profesorado, hubo una colaboración para vender papeletas y difundir el proyecto. Así consiguieron el dinero para poder comprar los juegos de mesa.

la Sala del Teatro Auditorio, de la psicóloga de AFIM21, Nuria Guzmán, y de la directora de ASACAL, María Isabel Rodríguez. En ella, mostraron a los padres los beneficios de los juegos de rol y les enseñaron cuáles hay, desde contrarios y cómo jugar a ellos con sus hijos. En una sala contigua, en la zona infantil de las instalaciones de la Biblioteca Municipal tuvieron al lado, los niños, alumnos de 1º de Infantil o 1º de Primaria,

pasaron una tarde 'divertidísima', aprendiendo de la manera más lúdica. Uno de los juegos, en el que los niños adquirieron conocimientos sobre Historia, consistió en dibujar una línea del tiempo y saber colocar los objetos por orden cronológico según el año en el que fueron inventados.

Concejalía Delia Mira, concejala de Servicios Sociales del consistorio ejidense, ha querido calificar, ante nuestros micrófonos de SER Puntos, estas jornadas: "Son interesantísimas, por ello, desde el Ayuntamiento tratamos de que se repitan. Este proyecto aporta a los padres muchas ideas y una base para trabajar en tres pilares fundamentales que tienen que ver con la emoción, pensamiento y acción de nuestros hijos, no sólo de cara a potenciarlos, sino para enseñarles a tener en cuenta esas emociones que viven cada aspecto de nuestras vidas y de nuestra cotidianidad". Delia está segura de que "el saber controlar las emociones, saber cómo gestionárselas y utilizarlas con la habilidad adecuada, es algo que permitirá que los niños se enfrenten a su día a día de un modo más eficiente".

## "El Rincón de FAPACE"

### La nueva era de la educación

Nuria Guzmán Sanjaume  
Psicóloga especializada en juegos

● La neurociencia ha llegado a las aulas, facilitándonos una mayor comprensión de cómo se desarrolla el cerebro y cuáles son los ingredientes esenciales. Resulta que todos los estudios recientes coinciden en que lo más importante es poner emoción a todo lo que hagamos. Aprender es un proceso complejo que implica muchas áreas cerebrales y lo único que permite un funcionamiento óptimo es el área que gestiona las emociones. El reto, el afán de superación, la emoción, la curiosidad, las ganas de aprender son elementos clave del aprendizaje. Es de sentido común que algo no nos interesa nos distraemos y perdemos la atención, pero si nos emociona y apasiona nos mostramos activos y participativos. ¿y cómo vamos a conseguir que el alumnado muestre esas ganas de aprender? Simplemente transmitiendo y contagiando actitudes. Debe ser un desafío de toda la comunidad educativa. Es importante seleccionar bien los contenidos y que la actividad sea más dinámica, acercando la realidad a las aulas. Y jugar, sobretodo jugar, porque en el juego hay reto, emoción y diversión.

Lo ideal sería tener unas leyes y recursos acordes a lo que nos plantea la ciencia, pero parece que eso aun no va a llegar. Sin embargo eso no está paralizando a un gran número de profesorado y familias que apuestan por el sentido común: recuperar la ilusión de niños y niñas en su obligación diaria de asistir a las clases. En Almería tenemos a un conjunto de profesorado, organizados en grupos de trabajo, donde el juego es el eje principal; y en varios centros, como el Ceip Tierno Galván o el Saint Silvan d'Anjou, el juego dentro del aula es una realidad. No solo en Almería, la educación está cambiando desde abajo, también en el resto de España hay un gran colectivo de educadores que de la mano de la neurociencia y la tecnología ha creado un movimiento de "gamificación", cuyo objetivo es convertir materias escolares en un juego. Gamificatuaua.com es un ejemplo del inicio de una nueva era para la educación.



El colegio Saint Sylvain D'anjou de Vicar introdujo el pasado curso los juegos de mesa en el aula como proyecto piloto. :: IDEAL

### Proyectos para el nuevo curso académico

Para el próximo curso Afim21 continuará junto a Fapace desarrollando los talleres permanentes en los municipios de Vicar y La Mojonera, así como en el barrio de Los Angeles de la capital almeriense, esta última abierta a la participación gratuita de todos aquellos niños cuyos padres se encuentren en paro o dispongan de rentas inferiores a 10.000 euros. No obstante, desde esta asociación también están trabajando para poner en marcha talleres extraescolares en más centros educativos, con los que continuar trabajando sobre el desarrollo integral del menor y contribuyendo a mejorar su rendimiento académico y mejorar su integración social.

En esta línea, estos talleres de juegos están abiertos a todos los niños de entre 5 y 18 años, y ofrecen grandes beneficios especialmente para aquellos niños que tienen dificultades de aprendizaje, puesto que de una manera entretenida y divertida como es el juego desarrollan distintos aspectos personales.

## Los juegos de mesa vuelven para ayudar en el desarrollo de los niños

La asociación Afim21 lleva dos años impulsando talleres que tienen como base los juegos de mesa para la estimulación cognitiva, social y emocional

INMACULADA ACIÉN

ALMERÍA. Los juegos de mesa siempre han sido una actividad con la que divertirse y que permitan pasar largas tardes compartiendo el tiempo con la familia o con amigos. Sin embargo, poco a poco estos juegos han ido cayendo en desuso y las nuevas tecnologías han ido ganando terreno, olvidando que los juegos de mesa tienen grandes ventajas para quienes los practican. Unas ventajas que la asociación Afim21 se propuso hace casi dos años dar a conocer y poner en práctica en la provincia de Almería.

Así, el día 10 de enero de 2014 se crea esta entidad sin ánimo de lucro cuya finalidad es atender a la familia y a la infancia, sirviendo de apoyo a las necesidades de los diferentes colectivos. Desde entonces han conseguido que su labor llegue a muchas familias y a muchos menores, demostrando su potencial para el desarrollo integral de los menores y consiguiendo que se entienda el juego como una herramienta educativa de gran potencial.

En esta línea, Núria Guzmán, psicóloga e impulsora de esta iniciativa señala que a través del juego se consiguen diferentes aspectos, desde la estimulación cognitiva, pasando por el aspecto social y llegando incluso al emocional.

Así, Guzmán señala que a través del juego se potencian aspectos como la memoria, la atención, el control y ese mejora el rendimiento escolar, pero también las necesidades de la vida cotidiana, porque de manera natural los menores aprende a tomar decisiones y a gestionarlas». Asimismo, esta psicóloga, señala que también se estimula la función ejecutiva, en temas como el control de la conducta o la planificación.

#### Talleres grupales

Por otra parte, todos los juegos que Afim21 desarrolla en sus talleres son grupales, lo que contribuye a promover la socialización de los participantes, que en el entorno del juego aprenden a comunicarse y adquieren habilidades sociales, al mismo tiempo que trabajan, sin darse cuenta, aspectos emociona-

les como el control de las emociones, la toma de decisiones y asumir las consecuencias de las decisiones tomadas y en definitiva, a tener más confianza en sí mismos.

El proyecto de Afim21 nació hace dos años en el barrio de Los Angeles, con niños que presentaban problemas escolares o familiares. Un proyecto que arrancó con 13 participantes y que actualmente ya cuenta con unos 60. Así, poco a poco este proyecto fue difundándose y las peticiones para impartir talleres de este tipo llegaron de toda la

provincia de Almería.

Entre los primeros en interesarse por este proyecto estuvo la Federación de Asociaciones de Familias del Alumnado de Centros de Educación Pública de Almería (Fapace Almería). «Fapace empezó a colaborar con nosotros en el barrio de Los Angeles, con la asociación La Palmera y a lo largo de este año hemos llevado a cabo dos proyectos en los municipios de Vicar y de La Mojonera, con talleres que ya se han impartido de manera permanente hasta el mes de junio», explica Guzmán, quien añade que «a veces es difícil comprenderlo porque no se trata sólo de jugar, sino también de la implicación que se genera en los padres y de recuperar el juego de mesa como algo válido para el desarrollo integral de los niños».

Proyectos todos ellos que tuvieron un impacto muy positivo y que cada vez se solicitan desde más lugares de la provincia.

#### Un paso más

Tal ha sido la aceptación que ha obtenido este proyecto, que el colegio Saint Sylvain D'anjou de Vicar, implantó durante el pasado curso los juegos de mesa como actividad dentro del aula. «Pedimos la autorización a la delegación de Educación y se llevó a cabo de manera pionera con los alumnos de Tercero de Infantil, así como de Quinto y Sexto de Primaria, durante una hora a la semana. Ha sido tan positiva la experiencia que el próximo curso quieren ampliar el proyecto para la participación de todos los alumnos del centro educativo», explica Guzmán, quien añade que han formado a padres para que sean ellos los que lleven a cabo los talleres durante el próximo curso.



El Centro del Profesorado organizó un curso sobre neurociencia, jóvenes y los juegos de mesa. :: IDEAL

**Almería**



LA ASOCIACIÓN almeriense AFIM 21 ofrece talleres de juegos de mesa en la sede de la asociación de vecinos La Palmera, a la par que forma a monitores para que enseñen a jugar.

# Juegos para aprender a aprender

**Educación** Una asociación enseña a niños de 5 a 18 años a jugar como método para un desarrollo integral

MARÍA MEDINA  
Redacción

Juegos de mesa que favorecen la estimulación a la par que desarrollan áreas cognitivas y que convierten a los jugadores en personas capaces de tomar decisiones para lograr objetivos. Es la propuesta de AFIM 21, una asociación para la Atención a la Familia, Infancia y Mayores que aglutina a psicólogos, padres y madres, además de a educadores, y que organiza talleres para niños de 5 a 18 años.

Unos talleres que pretenden llenar el tiempo libre de niños y jóvenes con ocio "de calidad". La psicóloga Nuria Guzmán Sanjaume, miembro fundador de esta organización sin ánimo de lucro

que opera en Almería desde noviembre de 2013, explica cómo AFIM 21 aplica, a través del juego, las últimas novedades en neuropsicología.

A través de juegos de mesa, que no son los tradicionales juegos de mesa como el parchís, la oca o el bingo, se logra la socialización de niños y adolescentes, se convive con jugadores de otras edades y con quienes tienen otras características intelectuales, señala esta psicóloga, que apunta cómo la asociación desarrolla su actividad lúdica en la sede de la asociación de vecinos La Palmera.

**Con carácter social** En el barrio de Los Angeles, y conectada a Fapace (Federación de Asociaciones de Familias del Alumnado de Centros de

Educación Pública de Almería), la asociación AFIM 21 cuenta ya con medio centenar de niños que juegan. Desarrollan una actividad lúdica "con carácter social". Y es que, la entidad reúne también a población inmigrante, a niños y jóvenes en riesgo de exclusión social y "sólo pagan los talleres quienes pueden pagarlos", asegura Estela Gil De La Parte, vicepresidenta de Fapace y "madre de niños que juegan".

Los niños se reúnen en La Palmera dos viernes al mes, aprenden a jugar y, casi sin querer, a desarrollar capacidades intelectuales y habilidades que, de otra manera, tardarían más en adquirir.

A día de hoy, la asociación cuenta con veinte personas entre monitores y volunta-

Nuria Guzmán Sanjaume (Psicóloga)

**"No son juegos tradicionales, pero sirven para ganar memoria y organizar tareas"**

• Cómo organizar las tareas para lograr un objetivo obliga a poner en marcha una parte del cerebro que no es de las primeras que desarrolla el ser humano, explica la psicóloga Nuria Guzmán Sanjaume. Ha visto niños a los que les cuesta poner en conexión diferentes áreas cerebrales para acometer con éxito sus tareas. A través del juego, es posible estimular algunas de estas áreas y, con motivación, aprender casi sin darse cuenta. Ocurre lo mismo a la hora de me-

morizar, dice Guzmán, que señala cómo, a través de algunos juegos de mesa se trabaja la memoria. Hay alguno, en concreto, en el que los monitores tratan de despistar a los jugadores que están más atentos si cabe a la hora de desarrollar su memoria. "Son juegos, más de ochenta tiene ya la asociación, que sirven para concentrarse, para relacionar conocimientos o estimular áreas cognitivas". Además, el juego ofrece al adolescente una alternativa a "la cultura del bar".

rios, y además, de organizar talleres de juegos de mesa, han formado a monitores de ocio y tiempo libre mediante un curso específico.

**Desarrollo integral** De la mano de Diputación, han desarrollado un proyecto de formación de familias en La Mojónera. Formación que implica aprender a jugar para, a su vez, aprender a aprender. Después de esta experiencia llegó otra en Vicar, donde el Ayuntamiento se "ha volcado" y va a montar una ludoteca, es decir, "una biblioteca de juegos", explica Estela Gil, que junto a Nuria Guzmán y Fabián López Quintana, se han propuesto fomentar los talleres del juego en pro de un desarrollo integral (cognitivo, social y emocional).

## En la radio:



[http://fapacealmeria.blogspot.com.es/2015/05/el-aprendizaje-traves-de-juegos-de-mesa\\_6.html](http://fapacealmeria.blogspot.com.es/2015/05/el-aprendizaje-traves-de-juegos-de-mesa_6.html)

## En Revistas

- En la revista de Educar y Orientar del Consejo de Orientadores de España (Copoe) La revista COPOE "Educar y Orientar" ha publicado en su edición nº 3 un artículo en el que la psicóloga Núria Guzmán nos cuenta cómo utilizar el juego de mesa como recurso innovador dentro del aula. Para ver la revista completa [pinchar aquí](#).

<http://afim21.blogspot.com.es/2015/12/articulo-sobre-juegos-de-mesa-en-la.html>

## En Televisión

- Entrevista sobre la investigación de AFIM21 y la UAL en el CEIP Tierno Galván.

<https://www.youtube.com/watch?v=VSQ34Zcq65Y>

## Vídeos

En los siguientes vídeos puede apreciarse algunas de las actividades de la asociación Afim21.

<https://www.afim21.com/inicio/videos/>

## ENTIDADES COLABORADORAS

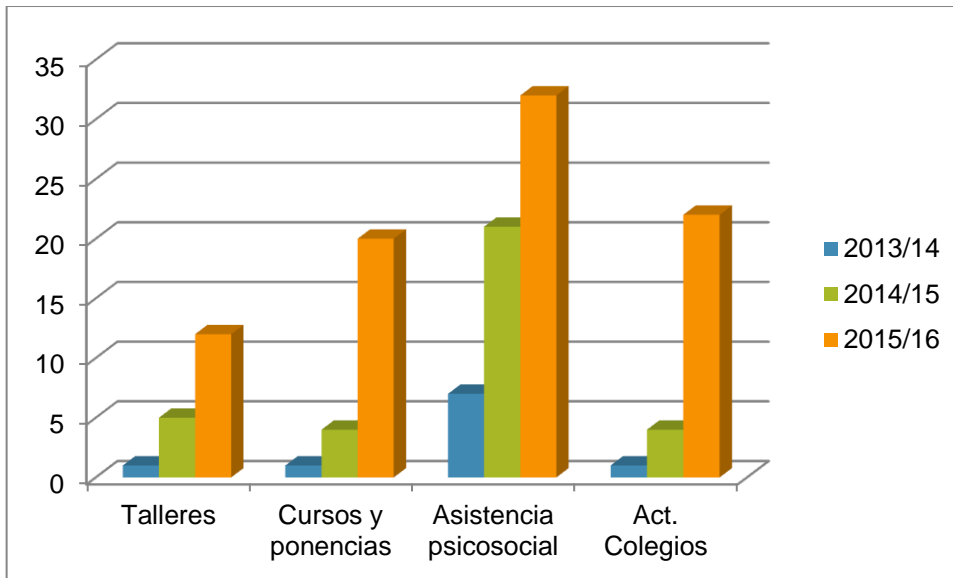
---

A lo largo de este curso hemos trabajado y participado conjuntamente con otras entidades locales, provinciales y nacionales. Las más destacadas:

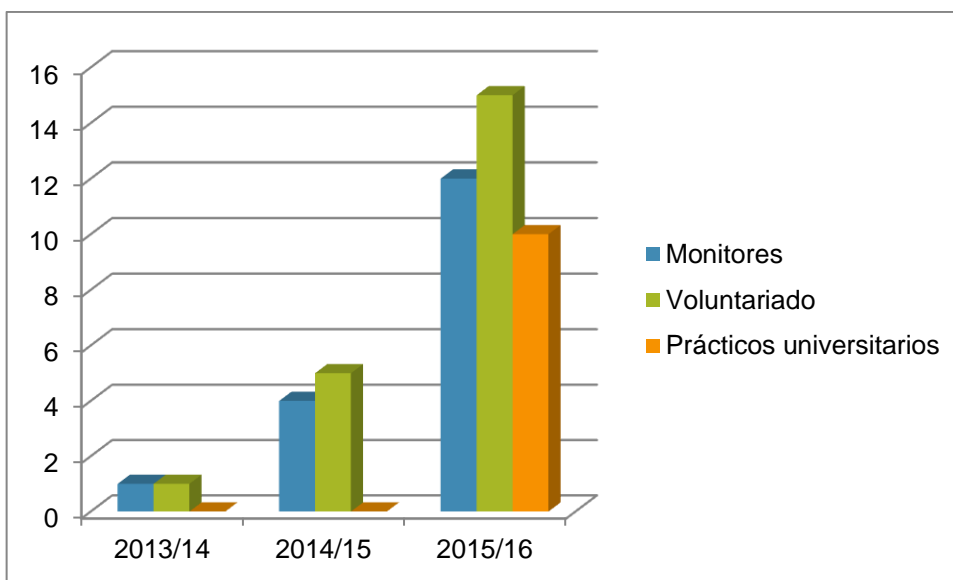
Fapace	Ayuntamiento de El Ejido	AAVV La Palmera
Asociación Axdial	Diputación de Almería	Comunidad de Aprendizaje Carmen de Burgos
Asociación Asacal	Consejería de Educación	Codenaf
Asociación Athiende	CEP Almería	Ampas de colegios e institutos
Almería Acoge	Universidad de Almería	Ayuntamiento de Barcelona
MECEP	ICUB BARCELONA	Asociación Arcadia
Ayuntamiento de Vícar	Cep de Motril	

# EVOLUCIÓN DE AFIM21 EN LOS ÚLTIMOS TRES AÑOS

## ACTIVIDADES



## RECURSOS HUMANOS



## SOCIOS

