

MEMORIA DE ACTIVIDADES 2020

educa



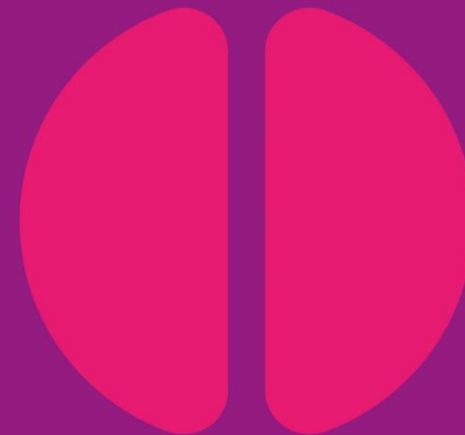
apoyo escolar

emoción



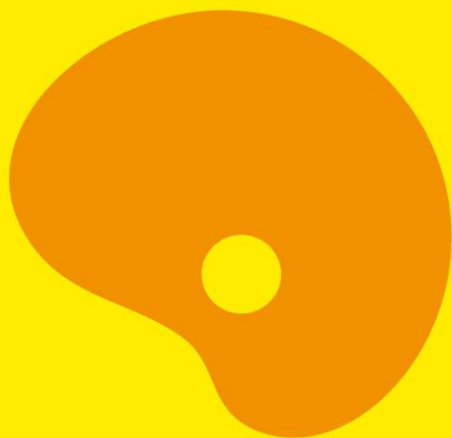
inteligencia emocional

neuron

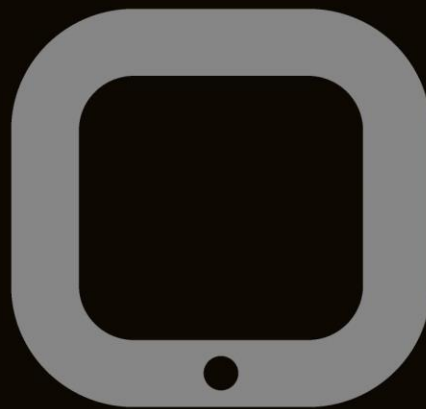


*estimulación cognitiva
(concentración, memoria, cálculo, lenguaje..)*

crearte



techmia



Asociación para la Atención de Familias,
Infancia, Mayores y Adolescentes.

C/ DOCTOR BARRAQUER 19-20

ALMERÍA (04005)

 **AFIM21**
Atención Familia Infancia Mayores

Índice

INTRODUCCIÓN.....	4
DATOS DE LA ENTIDAD	4
REDES SOCIALES:	4
PRESENTACIÓN	5
LOS FINES.....	6
LÍNEAS PRIORITARIAS DE LA ASOCIACIÓN.....	7
TRAYECTORIA AFIM21	8
RECURSOS HUMANOS	9
PREMIOS Y CONTINUIDAD DE PROYECTOS	11
MEMORIA DE ACTIVIDADES.....	12
TALLERES SOCIOCOMUNITARIOS ANUALES	13
Programa CONECTAR JUGANDO II	17
Programa “Envejecimiento activo a través del juego de mesa”	24
Programa de Voluntariado en tiempos de COVID-19.....	25
PROGRAMA IMPULSA.....	26
Programa Actívate Juventud	31
Puerto Lúdico 2020.....	32
Curso "Dinamizador@s de juegos de mesa"	33
ESCUELA DE VERANO: MUNDOS ALTERNATIVOS V.....	34
PONENCIAS Y FORMACIÓN PARA ENTIDADES PÚBLICAS Y PRIVADAS.....	36
SUBVENCIONES 2020	38

Obra Social “La Caixa” Lucha contra la pobreza infantil y la exclusión social (2019), en el marco del Programa de Ayudas a Proyectos de Iniciativas Sociales	39
Fundación EDP: EDP Solidaria 2019.....	39
Diputación de Almería, Consejo de Familias (2020).....	39
Junta de Andalucía, Delegación Territorial de Igualdad, Salud y Políticas Sociales en Almería (2020): LÍNEA 14. Subvenciones institucionales para programas y mantenimiento en el ámbito de las personas mayores.	40
Junta de Andalucía, Delegación Territorial de Igualdad, Salud y Políticas Sociales en Almería (2020): LÍNEA 12. Subvenciones para programas para la promoción, sensibilización y formación sobre voluntariado.....	40
Instituto Andaluz de juventud: Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación (2020); subvención concedida a la sección juvenil de AFIM21	41
Instituto Andaluz de juventud: Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación (2020); subvención concedida a la sección juvenil de AFIM21 en la línea de Innovación del programa Actívate.....	41
Programa Impulsa de la Dirección General de Atención a la Diversidad, Participación y Convivencia Escolar de la Consejería de Igualdad y Deporte de la Junta de Andalucía (2020)	42
INVESTIGACIONES.....	43
IMPACTO	44
VÍDEOS	45
PUBLICACIONES	46
ENTIDADES COLABORADORAS.....	47

INTRODUCCIÓN

Este documento corresponde a la memoria de actividades del año 2020 de la Asociación AFIM21. En él se recoge la estructura de la asociación, sus funciones y objetivos, un dossier de prensa y las actividades realizadas durante este año.

DATOS DE LA ENTIDAD

Dirección: c/ DOCTOR BARRAQUER, 18-20 (ALMERÍA)

Tfno.: 679 50 64 61 // 678 46 85 45

E-mail: asociacionafim21@gmail.com

Web: www.afim21.com

REDES SOCIALES:

Facebook: [@afim21](https://www.facebook.com/afim21)

Twitter: [@afim21_alm](https://twitter.com/afim21_alm)

Instagram:



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, en este entorno se desarrollan actividades que facilitan la estimulación y desarrollo cognitivo, emocional y social. Paralelamente se inició un programa para dar a conocer el potencial que nos ofrecen los entornos lúdicos para atender a diversas necesidades sociales. El interés de este proyecto ha permitido un gran crecimiento y multitud de actividades.

Nuestros talleres están pensados para realizar una **educación inclusiva**, donde todos los asistentes puedan enriquecerse de una enseñanza adaptada a sus necesidades desde una **perspectiva plural y diversa.**

SEDE AFIM21

¡VEN A CONOCER NUESTRA NUEVA SEDE!



LOS FINES de la asociación recogidos en sus estatutos son:

- Atender a la población en general y en especial a la infancia, adolescencia, familia y mayores.
- Dar especial atención a la población en riesgo de exclusión social y colectivos desprotegidos, como: inmigrantes, etnias minoritarias, discapacitados, desempleados, infractores, ...etc. favoreciendo medidas de prevención a través de una intervención psicosocial, cultural, sanitaria, educativa y jurídica.
- Fomentar la participación ciudadana mediante 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.
- Incentivar la aceptación e integración social de todo tipo de personas con independencia de su condición sexual, religiosa, ideológica, social o personal.
- 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.
- Promover, impulsar y potenciar el voluntariado, así como sensibilizar a la sociedad sobre la importancia de formar parte activa de la acción voluntaria.
- Fomentar y favorecer el intercambio de experiencias entre sus miembros, así como la coordinación de actividades, la colaboración y la elaboración de programas conjuntos.

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.

TRAYECTORIA AFIM21



RECURSOS HUMANOS

Junta Directiva

- Presidenta: Núria Guzmán
- Tesorero: Eusebio Villanueva
- Secretario: Fabián José López

El potencial de Afim21 radica en su equipo multidisciplinar, jóvenes psicólogos/as, maestros/as, sociólogas y universitarios/as formados en dinámicas de juegos. Todos ellos con experiencia en el ámbito educativo y psicosocial.

Coordinadoras/es del proyecto:

- Núria Guzmán, psicóloga. Máster en psicología jurídica. Máster en maltrato y violencia familiar. Espec. universitario en Educación emocional. Especialista en acoso escolar.
- M^a Isabel Rodríguez, Maestra especialista en pedagogía terapéutica.

Junta directiva Sección Juvenil

- Carlos García, estudiante de Educación Infantil.
- Mireia Villanueva. Grado Arte y Diseño.
- Irene Villanueva. Estudiante Grado Criminología.

Monitores/as de talleres y actividades:

- Antonio Garrido
- Víctor Guerra
- Carmen Zamora.
- Rosa Salinas
- Sergio Llorente
- Juan Carlos
- Miriam Gómez



Colaboradores, Voluntariado y Monitores en Formación:

- Manuel Acosta.
- Pablo Ortiz.
- Vanessa Bocioroaga
- Alba Guerrero
- Mohammed
- Iris Serrano
- Silvia Guzmán
- Sonsoles Muñoz
- Roberto Lucas

Alumnos/as de la UAL y del IES Alhadra en prácticas

- **Educación Social (UAL)**
Carmen Hernández
- **Trabajo Social**
Xenia Úbeda
Esther Lorenzo
Cristóbal Martínez
- **ERASMUS**
Víctor Kwedi Darland Eboa
- **Grado en Psicología con Máster en Profesorado de ESO**
Lara De La Fuente
- **IES Alhadra**
Lolo Salvatierra (Animación Sociocultural y Turística)



PREMIOS Y CONTINUIDAD DE PROYECTOS

1. La Fundación la Obra social “La Caixa” entregó el **premio “Finalistas Innovación Social”** a AFIM21 y a FAPACE por el **proyecto “La Chanca y Los Almendros Juegan”** que presentamos a la convocatoria “Lucha contra la pobreza infantil y la exclusión social” 2017.
2. El proyecto **“Conectar Jugando”** de la convocatoria Andaluza de la Obra social la Caixa 2018 también ha sido seleccionado como finalista a los premios Innovación Social por la Obra social “la Caixa”.
3. La Fundación EDP incluye nuestro proyecto “Conectar jugando II” entre los 3 mejores presentados durante la edición 2019.
4. Fapace nos otorga en su 40ª aniversario el **reconocimiento**: "Por introducir la innovación educativa a través del juego de mesa en Almería, como herramienta de inclusión y desarrollo de habilidades socioemocionales de nuestros niños y niñas, implicando a las familias"

Desde AFIM21 siempre hemos bogado por llevar el enriquecimiento y potencial que aporta nuestro programa de neuroeducación a aquellos sectores de la población que normalmente no pueden acceder a este tipo de actividades. Por ello, estos proyectos están destinados a unas barriadas de Almería en el que es imprescindible un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la relación familia-escuela que permita reducir el abandono temprano y el fracaso escolar.

La duración de los proyectos abarca los cursos escolares desde 2017 hasta la actualidad, empezando en 4 colegios de los barrios “Los Almendros” y “La Chanca” de Almería; en la actualidad estamos trabajando directamente en 8 centros educativos que abarcan las etapas de preescolar a secundaria.



MEMORIA DE ACTIVIDADES

Presentamos a continuación un breve resumen de las actividades que se han realizado en este curso.

TALLERES SOCIOCOMUNITARIOS ANUALES

Durante este curso escolar se han unificado todos los talleres socio-comunitarios anuales en el centro Sociocultural de AFIM21 para conseguir una mayor inclusión de las familias en riesgo de exclusión social con otras familias con un nivel socioeconómico distinto. Estos dos talleres están en marcha desde el inicio de la creación de la entidad y aunque durante algunos meses de este año tuvimos que suspender la actividad por el estado de Alarma sanitario, muchos y muchas de ellos volvieron a retomar la actividad en septiembre.

Programa de Estimulación neurocognitiva, emocional y social a través del juego para niños y niñas entre 4 y 11 años

A través de diversos juegos de mesa, rol y dinámicas grupales (para lo que contamos con más de 500 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.

Horario: viernes de 18:30 a 20:00 h Lugar: Sede de AFIM21 y AAVV La Palmera

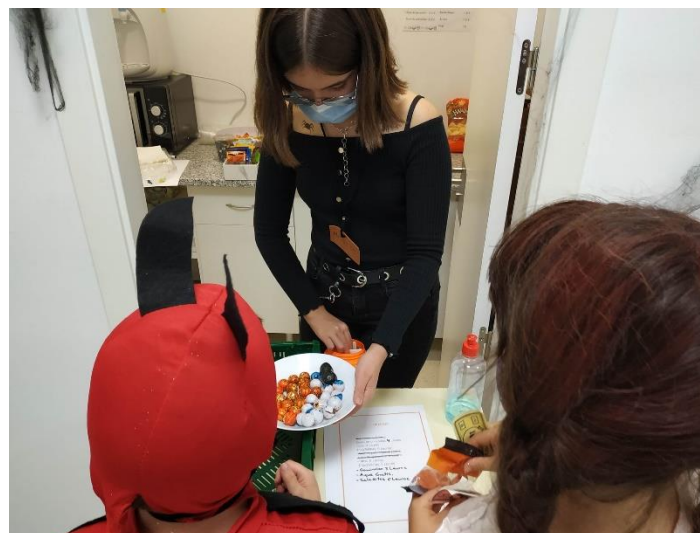


JDJ (Jóvenes que dinamizan con juegos).

Al igual que el anterior, se realiza un programa de neuroestimulación para mejorar en áreas cognitivas, emocionales y sociales para adolescentes. 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. Además, adquieren formación para formar parte del equipo de JDJ (Jóvenes que Dinamizan Juegos) de la asociación.

Algunos de los niños y niñas que empezaron con nosotros son ahora jóvenes voluntarios/as que participan en otras actividades y se han formado como voluntariado online y presencial, además de adquirir las Competencias Emprendedoras Europeas (EntreComp) que les preparan para enfrentarse a los retos del futuro.

Horario: viernes de 18:30 a 20:30 h Lugar: Sede de AFIM21 y AAVV La Palmera



CONCILIACIÓN FAMILIAR (TATERU-COVID19 y TATERU-ABJ)

Este año, AFIM21 se adapta a las necesidades que se presentan a las familias ante las medidas sanitarias y los protocolos elaborados por los centros educativos de Almería, por lo que nuestra entidad impulsa el proyecto de conciliación familiar, parte del cual se financia gracias a la Diputación de Almería (Área De Bienestar Social, Igualdad y Familia) a través de la convocatoria de Subvenciones 2020, dirigida a las entidades asociativas pertenecientes al consejo provincial de familia.

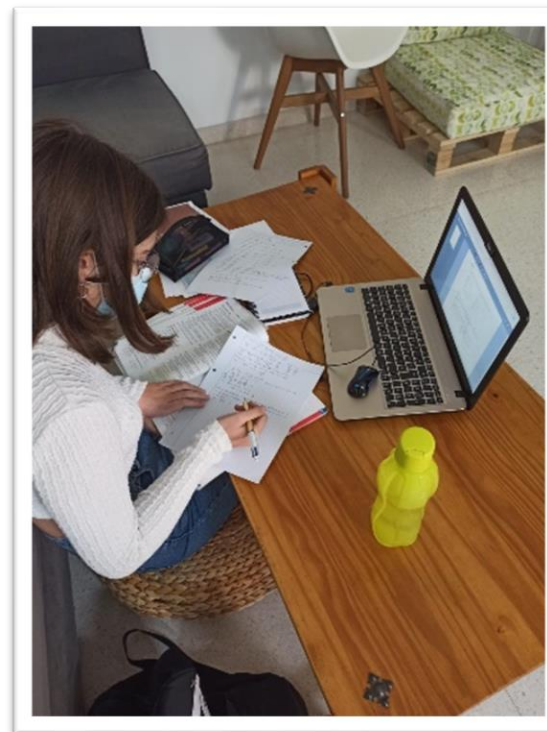
Tateru en japonés es “construir”, con la idea de que entre todos podemos construir un espacio de interrelación, de apoyo y ayuda ante la situación actual. De allí que estos programas se crean específicamente para iniciar el curso escolar 2020/21 atendiendo a las necesidades de conciliación familiar/laboral de atención a menores de 4 a 16 años

TATERU-COVID19

La situación actual de pandemia ha conllevado una serie de dificultades añadidas a la familia para atender a sus hijos e hijas. El alumnado requiere de un apoyo para atender las necesidades educativas, incrementadas por la situación de confinamiento y paralización de clases en marzo, pero también por las continuas interrupciones que hay en las aulas por confinamientos.



Es por ello por lo que este servicio ha sido de gran utilidad para familias, al encontrar una atención personalizada según cada caso particular. Disponiendo de espacios seguros en horario matinal, para que pudiesen conectarse y seguir las clases online o realizar las tareas escolares.



TATERU-ABJ

El eje central de la actividad es facilitar talleres que permitan la gestión emocional de niños/as de 4 a 12 años. La situación de pandemia nos concienció de la importancia de desarrollar un programa específico en el que se hablara directamente del Covid19, creando un espacio en el que los niños y niñas pudieran conocer de forma directa algunos datos, pero a la vez que también pudieran expresar sus emociones y poder escuchar la forma en que cada uno de ellos y ellas se han enfrentado a un panorama de incertidumbre y en el que en su día a día han cambiado muchas cosas.



Programa CONECTAR JUGANDO II

Programa perteneciente a la Convocatoria de la Fundación Bancaria “la Caixa”: Lucha contra la pobreza infantil y la exclusión social 2019. En el que se han beneficiado 1826 personas de forma directa y más de 3000 de forma indirecta a lo largo de 2019 y 2020.

El **objetivo general del programa** es: Contribuir a la inclusión y al desarrollo socioeducativo de los menores y jóvenes en situación de pobreza y riesgo de exclusión de los barrios marginales de La Chanca y Los Almendros (Almería) a través de una intervención a nivel escolar, familiar y comunitario que utiliza la neuroeducación y el juego como herramienta vehicular.

Durante 12 meses AFIM21 junto con FAPACE han llevado a cabo diversas actuaciones en los barrios de La Chanca y Los Almendros con las familias residentes y con las entidades que colaboran en estos barrios, tanto públicas como privadas.

Pese a la situación provocada por el estado de alarma sanitario que ha provocado el coronavirus COVID19, nuestra entidad ha sabido adaptarse a las “nuevas realidades” impuestas para poder seguir atendiendo a las personas destinatarias y llevar a cabo casi todas las actuaciones previstas en el programa.



Entrega del premio de Puerto Lúdico-19 a las mujeres de la asociación Camelamos Naquerar de los Barrio de Los Almendros

En las siguientes paginas podremos ver un esbozo de las actividades que componen este programa.

ACTIVIDAD 1:

- I) **Formación teórico-práctica al profesorado en Neuroeducación y Aprendizaje basado en juegos,**
- II) **Formación a las Familias en Juegos y Desarrollo humano para que puedan aplicar metodología de manera autónoma respondiendo a las necesidades concretas de sus hijos/as.**
- III) **Formación a las Familias de Infantil en neuroeducación y competencias en temas nutricionales, de afecto, etc.**
- IV) **Actividades de intercambio, torneos y jornadas de interacción con centros educativos fuera de los barrios pertenecientes a zonas desfavorecidas.**
- V) **Sesiones de asesoramiento e intervención en el aula (aplicación práctica) adaptadas a cada centro.**



Intervención con el alumnado de 5º EPO del CEIP Ángel Suquía, donde podemos ver que están trabajando con las fichas del programa, en una de las sesiones en las que no acudió el personal de AFIM21. Foto facilitada por el centro educativo.

ACTIVIDAD 2:

Apoyo escolar a través del juego a nivel extraescolar abordando necesidades educativas específicas de cada niño/a o competencias educativas (matemática, lingüística...). Esta actividad se lleva a cabo como actividad extraescolar para alumnado del barrio de La Chanca en el CEIP Virgen de la Chanca y para alumnado del barrio de Los Almendros en el CIS (Centro de Integración Social)

Nuestra actividad no consiste en que ayudemos a los niños y niñas a que hagan las tareas, sino que pretendemos que desarrollen las habilidades necesarias para que puedan realizarlas ellos de forma autónoma. Para ello utilizamos los juegos de mesa más específicos según el nivel y contenidos que tengan que interiorizar.



Trabajando la expresión oral y escrita



Trabajando el tema de La Prehistoria que han dado esa semana en Ciencias Naturales



Trabajando fluidez fonológica y vocabulario



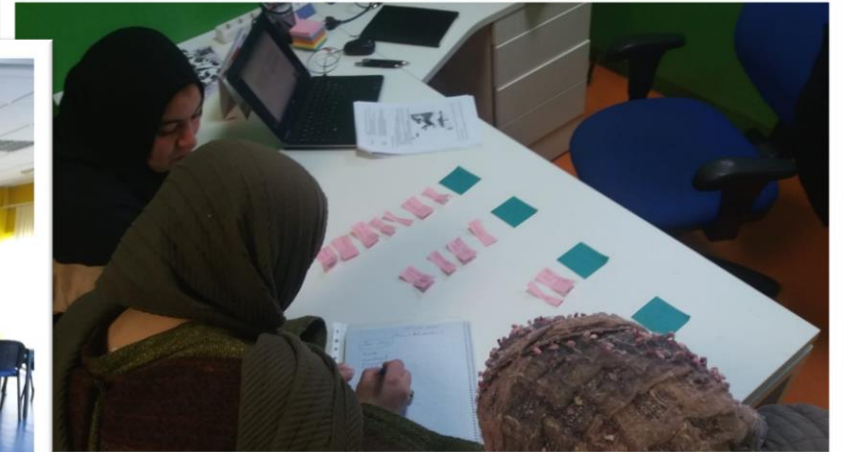
Trabajando operaciones matemáticas básicas



Trabajando calculo mental

ACTIVIDAD 3:

Creación de un punto de atención Psicosocial y Asesoramiento con varios servicios a nivel individual y/o grupal en el Centro de Integración Social y en el local de AFIM21 donde se incluyen: Atención Psicoterapéutica individual, Evaluación de necesidades educativas, Atención a familias en competencias parentales, Intervención de Igualdad, Género y Maltrato, Orientación sociolaboral, y Asesoramiento en servicios sociales y comunitarios.



ACTIVIDAD 4:

Mantenimiento/refuerzo de los espacios de ocio y tiempo libre abiertos a los barrios. Actividades de estimulación y aprendizaje a través del juego de mesa en el CE Virgen de la Chanca, y CEIP La Chanca (Barrio de la Chanca); CE Virgen de la Paz, CEIP Ángel Suguía y en el CIS (Barrio de los Almendros); AAVV La Palmera (Barrio de los Ángeles) y en el local de AFIM21





Proceso de evaluación grupal.



ACTIVIDAD 5: Apertura de nuevo espacio adecuado para la formación en “JDJ” (Jóvenes que dinamizan con juegos): para jóvenes en riesgo y a personas voluntarias/en prácticas. Donde se forman para el uso adecuado de juegos, nociones básicas en neuroeducación/competencias prelaborales a través de dinámicas teórico-práctica en convivencia con personas voluntarias/en prácticas.



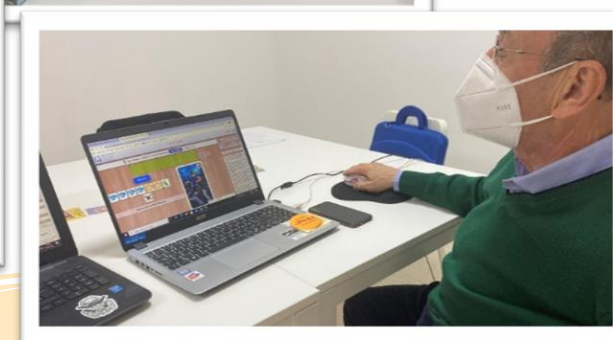
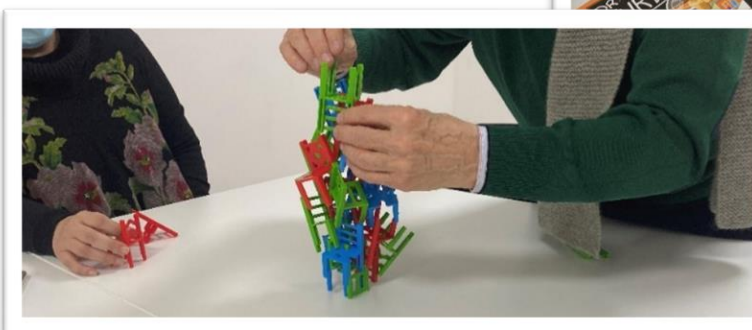
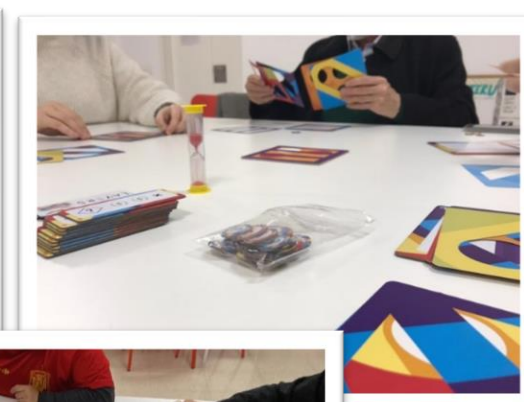
Programa “Envejecimiento activo a través del juego de mesa”.

Un año más, nuestra entidad ha promovido este programa que permite a los mayores acceder a un entorno de socialización diferente. Este año hemos podido ampliar las plazas y ofertarlo gratuitamente para personas mayores de 65 años y familiares dependientes, residentes en Almería; gracias al programa “**Envejecimiento Activo a través del juego de mesa**” elaborado por nuestra asociación y subvencionado por **Consejería de Igualdad y Políticas Sociales** de la Junta de Andalucía. Se ha llevado a cabo en formato presencial y online para poder llevarlo a un mayor número de personas que al ser personas de riesgo frente al Covid-19, han decidido no desplazarse y agruparse.

A través de diversos juegos actuales se dinamiza 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.

Las sesiones se inician con alguna dinámica de cohesión grupal, utilizando herramientas como Sikkona edu, Feelinks o Ikonikus entre otras. Y posteriormente se van trabajando a través de diversos juegos de mesa las áreas previamente definidas.

Se han ampliado las sesiones de juego con algunas en las que se ha enseñado a los usuarios/as nociones básicas sobre nuevas tecnologías para que puedan utilizar de forma correcta sus dispositivos móviles. Además de utilizar plataformas de juegos de mesa modernos donde han podido jugar en línea.



Programa de Voluntariado en tiempos de COVID-19

Programa gestionado por nuestra asociación y subvencionado por **Consejería de Igualdad y Políticas Sociales** de la Junta de Andalucía, donde el Objetivo General es proporcionar al voluntariado de AFIM21 una formación específica para conocer las metodologías y herramientas necesarias para realizar funciones de voluntariado presencial y online en las actividades del ámbito de prevención de la exclusión social, obteniendo las herramientas necesarias para adaptarse a las distintas situaciones y restricciones sanitarias que pudiesen surgir.

Desde diciembre de 2020 se realizan varias sesiones formativas y prácticas para que un grupo de personas voluntarias puedan adquirir las herramientas necesarias para colaborar como voluntariado tanto en formato presencial como en formato online.



PROGRAMA IMPULSA

Convocado por la Dirección General de Atención a la Diversidad, Participación y Convivencia Escolar, destinado a los centros docentes públicos dependientes de la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía para el curso 2019-2020. Nuestra entidad llevó a cabo tres proyectos distintos; dos proyectos de la Línea II para el CEIP Ave M^a del Quemadero (Almería) y el CEIP Francisco de Velasco (Baza-Granada) y un proyecto de la Línea III para el CEIP Francisco de Velasco (Baza-Granada)

PROYECTO "APRENDE Y MEJORA TUS EMOCIONES DE FORMA LÚDICA Y PARTICIPATIVA": Línea II del CEIP Ave M^a del Quemadero (Almería) y del CEIP Francisco de Velasco (Baza-Granada):

El objetivo general de este proyecto es potenciar el desarrollo personal del alumnado a través de herramientas innovadoras y motivadoras que contribuyan al éxito educativo y la prevención del abandono escolar.

1. **Talleres “Estimulación Neurocognitiva, Emocional y Social a Través del Juego”:** El alumnado de 5º y 6º trabajó con diferentes herramientas lúdicas el desarrollo de procesos de atención y memoria. Durante cada una de las sesiones se han desarrollado algunas de las funciones ejecutivas más importantes (necesarias para organizar, evaluar, planificar, regularizar, inhibir y supervisar su comportamiento, a la vez que mejoran la capacidad de concentración y atención). Algunos de los juegos utilizados se han preparado teniendo en cuenta los contenidos de matemáticas o geografía. El profesorado implicado en el proyecto participó en una formación inicial para comprender cuales son las características del uso de estas herramientas y como implantarlo en el aula.

Este bloque de talleres culminó con una serie de torneos, donde el alumnado pudo poner en práctica las habilidades desarrolladas durante las sesiones, donde se repartieron diversos premios entre los y las participantes.



2. **Talleres “Lectoescritura Lúdica”:** A través del juego de mesa se ha potenciado la expresión oral y escrita entre los distintos perfiles del alumnado de 5º y 6º desde una perspectiva lúdica y creativa. Mientras están jugando se fomenta el valor de aprender a crear y contar historias de manera imaginativa y creativa, haciendo hincapié en el desarrollo fonológico y semántico.

Estos talleres terminaron con un **concurso de microrrelatos**. En este concurso se hizo especial hincapié en que los textos estuviesen relacionados con las imágenes extraídas del Dixit y lo trabajado en las sesiones sobre habilidades socioemocionales.



3. **Talleres “Habilidades Socioemocionales”:** A través de diversos juegos de mesa y dinámicas lúdicas se han trabajado los siguientes conceptos:

- Desinhibición: donde los/as participantes han ganado confianza en sí mismos/as, haciendo que se sientan cómodos con su cuerpo y sean capaces de comunicarse a través de él.
- Empatía: han adquirido la capacidad para ponerse en el lugar del otro y saber lo que siente o incluso lo que puede estar pensando.
- Asertividad: se ha trabajado para poder expresar de forma adecuada sus emociones frente a otra persona.
- Resolución de conflictos: búsqueda de soluciones efectivas y pacíficas entre los miembros del grupo

Al terminar este bloque se realizó roll-playing sobre el bullying. Para ello se repartieron diferentes tarjetas, donde cada chico y chica del aula tuvieron su propio papel (acosador/a, amigos/as del acosador/a, acosado/a, amigos/as del acosado/a, profesor/a y observadores/as). Cada personaje tenía una misión específica, la cual debían defender hasta conseguirla. Se creó un debate donde debía decidirse quien tenía razón si el acosador/a o el acosado/a.



En varias sesiones se utilizó el Jenga y otras herramientas lúdicas, para que el alumnado pudiese exponer situaciones en las que hubiesen sentido, presenciado o protagonizado diferentes actuaciones relacionadas con su experiencia personal lo que permitió que pudiesen observar cómo pequeñas cosas pueden influir a una persona cuando estas se acumulan, representado por el derrumbe de la torre.

4. **Talleres “Programa tu historia interactiva con Scratch”**: El alumnado también ha programado sus propias historias interactivas, de una forma totalmente práctica y usando la herramienta educativa Scratch, que ya está siendo utilizada en muchos centros educativos y que les sirve para desarrollar habilidades digitales y aprender los fundamentos de la programación de una manera fácil, divertida y sin conocimientos previos.



DESCUBRIR Y EXPLORAR: Competencias para Enfrentarnos a los Retos del Futuro. Línea III del CEIP Francisco de Velasco (Baza-Granada):

El objetivo general de este proyecto es favorecer el desarrollo integral (cognitivo, emocional y social) del alumnado. Y se desarrolla en tres bloques principales:

- **Bloque I: Campus de digitalización para visitas virtuales de nuestro patrimonio**

El alumnado del centro realizó diferentes talleres que les ha permitido "viajar y conocer" de forma virtual dos de las ciudades más importantes del patrimonio español.



Para ello, a través de diferentes medios tecnológicos (Tablet, pizarra digital, croma,...) han podido conectarse a la red para acceder a la información facilitada por el profesorado encargado del proyecto. El alumnado ha trabajado con editores de vídeo, de texto, de imágenes,..., para poder realizar los vídeos con el croma que les permitió descubrir el patrimonio cultural y las áreas recreativas de las grandes ciudades.

El alumnado de 6º ha estado trabajando en una unidad didáctica que les ha permitido descubrir Valencia y sus lugares más emblemáticos Ciutat de les Arts i les Ciències, Oceanogràfic Mercado Parque Gulliver.

Playa de la Malvarrosa Torres de Serrano Terramítica, mientras que el alumnado de 5º lo ha hecho con la ciudad de Sevilla. Torre del Oro, Universidad de Sevilla, Plaza Virgen de los Reyes. Plaza España. Plaza del Cabildo. Muelle de la Sal. La Giralda. Catedral De Sevilla. Calle Jamerdana.

Todo el alumnado participó interpretando los papeles de director/a y actor/a. Partiendo de un documento con la información relativa a cada zona cultural o recreativa de la ciudad que visitarían. Cada Director/a elaboró un guion para interpretarlo según los vídeos e información obtenida.



- **Bloque II: "Viajar a mundos Emocionantes"**

Utilizando técnicas de Stop Motion el alumnado pudo conocer o imaginar algunas de las formas de vida cotidianas, sociales y naturales en distintas épocas; Prehistoria (Edad de hielo, Primeros Homínidos, Dinosaurios), Primeras Civilizaciones (Maya, Egipto, Roma), Medieval (Samurai, Vikingos, Medieval, Al-Ándalus), Edad Moderna (Piratas, Salvaje Oeste), Futurista (Viajes Espaciales, Ciudad del futuro)

- **Bloque III: Creatividad y emprendimiento a través del juego**

A lo largo de los meses de noviembre y diciembre se trabajó con el alumnado a través de diferentes técnicas de gamificación y ABJ para desarrollar las Competencias Emprendedoras. Para desarrollar este bloque se incorporan elementos de la neurociencia aplicada al ámbito de la educación formal que permiten desarrollar las principales áreas para conseguir una mente innovadora y emprendedora.

A través de juegos concretos y específicos los chicos y chicas del último ciclo pudieron conocer sus propias capacidades y las de los demás, llegando a ser capaces de llevar a cabo ideas y oportunidades con los recursos con los que se encontraron.

La metodología y mecánica usada permitió adaptar los recursos según el nivel de competencias y necesidades educativas de cada alumno y alumna.

El entrenamiento en estas áreas está especialmente pensado para un desarrollo, en el que el propio alumnado podrá ver su evolución y aprendizaje de forma directa.



Programa Actívale Juventud

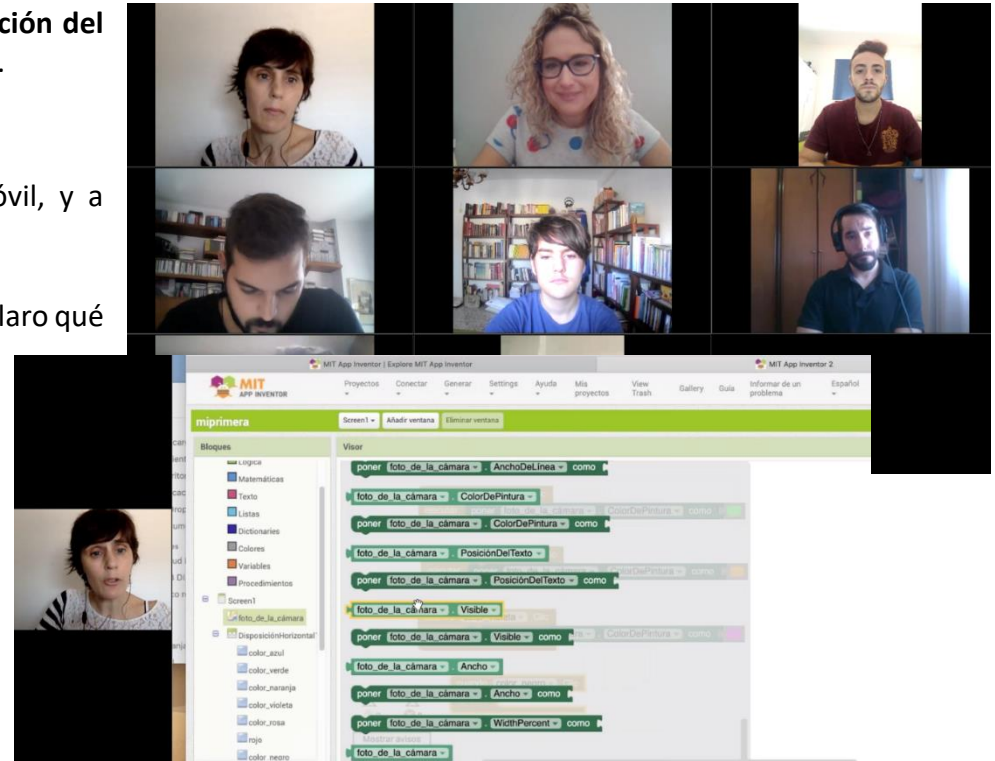
TALLER DE SENSIBILIZACIÓN JUVENIL: DISEÑA Y PROGRAMA TU APLICACIÓN CON APP INVENTOR

Integrado dentro de la **L1: Emprendimiento, empleabilidad e innovación del programa Actívale** promovido por el **Instituto andaluz de la Juventud**.

Los objetivos de este programa fueron:

- Acercar a los participantes al mundo de la programación móvil, y a tecnologías libres.
- Desarrollar competencias digitales.
- Inspirar a jóvenes en riesgo de exclusión social, o que no tengan claro qué quieren estudiar, para que consideren iniciar su carrera laboral en el mercado de las tecnologías digitales.
- Fomentar el emprendimiento.
- Utilizando App Inventor, desarrollo de una aplicación móvil y un videojuego:

El programa se realiza en formato online y se realizaron tres sesiones complementarias entre sí de menor a mayor dificultad. Durante los talleres se diseñó el aspecto visual de una aplicación móvil, posteriormente se llevó a cabo la programación y la instalación en los dispositivos móviles. Finalmente, el alumnado compartió con otros usuarios/as de la comunidad de MIT App Inventor sus aplicaciones.



Puerto Lúdico 2020

Programa del I.A.J. para la Sección Juvenil de AFIM21.

El programa se inicia con una formación para los jóvenes y las jóvenes que participan como voluntariado en AFIM21, donde se les encarga de la organización de algunas actividades del programa.

Las personas beneficiarias junto con las monitoras/es lleva a cabo intervenciones presenciales en algunos centros educativos en los que el protocolo sanitario permite realizar este tipo de actividades. Se trabajaron con juegos como Emoción, Monkidú o sikkhona Edu para representar y evaluar distintas situaciones que pueden encontrar en grupos sociales en riesgo de exclusión social o en relaciones afectivo-sexual de violencia de género.

El formato virtual se realizó a través de un concurso de microrrelatos, donde se trataron los temas anteriormente mencionados a través de imágenes extraídas del juego de mesa DIXIT.

Todas las personas beneficiarias pudieron asistir posteriormente a una formación sobre voluntariado y AFIM21, además de facilitarles información sobre cada uno de los programas del IAJ.

Finalmente, el programa terminó con unas jornadas presenciales y virtuales, donde las personas inscritas pudieron utilizar las herramientas lúdicas que posee nuestra entidad y utilizar las plataformas de juego de mesa online a través de diferentes torneos.



Curso "Dinamizador@s de juegos de mesa"

AFIM21 programa este curso con la intención de formar a personas que quieran trabajar como dinamizador/a de sesiones y actividades, tanto en talleres como en entornos lúdicos. Con esta formación se pretende generar una cantera de personas que puedan colaborar en los distintos programas de nuestra entidad, así como poder llevar a cabo un programa de Estimulación y aprendizaje de habilidades sociales, cognitivas y emocionales a través del juego de mesa en otras entidades o centros educativos.



La formación prevista para los meses de febrero y marzo se vio interrumpida por el confinamiento, pero se pudo llevar a cabo la mayor parte de la programación prevista, tanto teórica como práctica (la última sesión se llevó a cabo en julio). Los y las participantes pudieron ver y trabajar con herramientas y técnicas de dinamización de grupos, con juegos de mesa relacionados con la atención, el cálculo, la memoria, la orientación espacial y otras competencias clave. Por último, se hizo especial hincapié en el uso de los juegos y herramientas lúdicas para trabajar las habilidades socioemocionales. En la parte más práctica pudieron asistir a las intervenciones que se realizaban en los centros educativos de los Almendros y la Chanca, así como en los talleres que se realizaban en el local de AFIM21, hasta el cierre de toda actividad no esencial que se produjo en el mes de marzo.

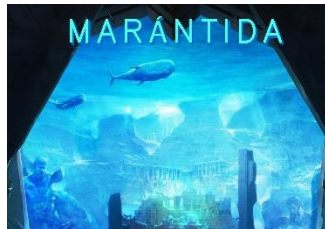


ESCUELA DE VERANO: MUNDOS ALTERNATIVOS V

El objetivo principal de la escuela es ofrecer una formación de calidad en la que principalmente se desarrollen las competencias socioemocionales de chicos y chicas, a través de actividades y temáticas gamificadas. Una aventura que permite a los jóvenes trasladarse a un mundo paralelo, de imaginación, poder y diversión.

Para ello, cada una de las semanas de la escuela está ambientada en una temática cercana a los niños y niñas. Los equipos, a través de diferentes pruebas y objetivos, podrán obtener una puntuación que les permitirá llegar a la yincana final. De esta manera, trabajarán en equipo para conseguir un final común, divertirse y disfrutar de la Escuela de Verano.

La quinta edición de la Escuela de Verano viene acontecida por una época de enclaustramiento y confinamiento. Lo que nos ha llevado a refugiarnos, a recordar y descubrir novelas clásicas. Este año nos centramos en descubrir fascinantes historias entrelazadas donde tendríamos que recuperar las reliquias del mundo de AFIM21. Para ello el equipo cuenta con la ayuda del voluntariado, auténticos expertos en juegos, dinámicas y yincanas.



nuestros fieros amigos.



Semana subacuática: Marántida: Este reino marítimo está custodiado por los Gyojin y los Tritones, dos especies famosas por su bravura y sus fieros guerreros. Pero tras la caída de las 5 reliquias se han convertido en seres demasiado... ¿Cariñosos? Tenemos que encontrar esta reliquia cuanto antes o un tiburón malvado acabará de un bocado con las buenas intenciones de

Semana miniatura: Lemmings: Alguien pensaba que cuando se habla de gnomos o hobbits, se referían a seres fantásticos. Pero lo que no saben es que, además de ser seres reales, existen unas criaturas mucho más pequeñas que son los *lemmings*... Y tienen la pista de una de las reliquias, pero parece ser que ha acabado en manos de los codiciosos Leprechauns, unos seres un poco carismáticos y ambiciosos.

ESCUELA DE VERANO 2020
MUNDOS ALTERNATIVOS V

ELIGE TU MUNDO Y...
¡APÚNTATE!

¿TE ATREVES A ADENTRARTE EN 5 MUNDOS DIFERENTES PARA SALVAR NUESTRO REINO? TE NECESITAMOS, ¡AYÚDANOS!

¡PLAZAS LIMITADAS!

5 SEMANAS CON 5 MUNDOS DIFERENTES: MUNDO ACUÁTICO - MARANTIDAS
MUNDO DESÉRTICO - TATOOINE
MUNDO EN MINIATURA - LEMMINGS
MUNDO EN EL CIELO - LAPUNTU
MUNDO NATURALEZA - SILVA

DEL 29 DE JUNIO AL 31 DE JULIO
CEIP MAR MEDITERRÁNEO
NIÑAS/OS DE 4 A 14 AÑOS

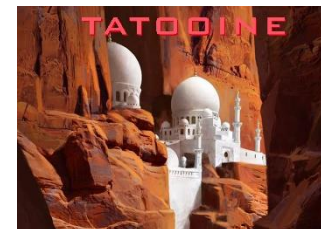
APÚNTATE EN EL TLF:
617.03.12.05 664.28.48.27
EMAIL: ASOCIACIONAFIM21@GMAIL.COM
WEB: WWW.AFIM21.COM

AFIM21
Fapace
Asociación de Capacidades
Ocio Social La Casa

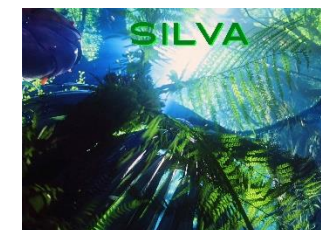
Semana desierto: Tatooine: Esta zona es llamativa por la falta de agua y bienes materiales del mundo de Tatooine. Debemos de tener cuidado para poder encontrar en los mercados más oscuros de Tatooine y realizar trueques de objetos de lo más raros y oscuros hasta llegar a la ansiada reliquia, sin perder nuestro tiempo de vida o algo peor...



Semana cielo: Lapuntu: El famoso Gulliver fue uno de los primeros en conocer esta gran isla escondida entre las nubes. Esta isla es uno de los grandes misterios del mundo por permanecer en lo más alto del cielo. Pero está perdiendo altura, ya que su diamante, en lo más alto de la isla, es el encargado de hacer flotar a la gran masa de tierra. No sé si podremos encontrarla entre las nubes y grandes guerreros celestiales que han despertado una actitud un poco peculiar...

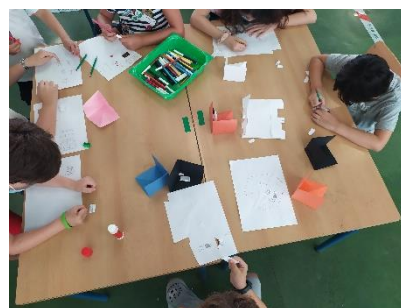


Semana Selva: Silva: Se dice que, tras la desaparición de las reliquias, los autóctonos de este lago empezaron a ser desconfiados y a adorar un nuevo dios encarnado en un meteorito estrellado en el templo de Osas. Ya hemos llevado varios exploradores a inspeccionar el terreno, pero no sabemos nada de ellos desde hace 3 semanas, esperemos que no les haya ocurrido nada...



TALLERES

En la Escuela de verano Mundos Alternativos V nos gusta hacer talleres para que los niños y niñas disfruten, se diviertan y a la vez aprendan. El taller de **juegos de mesa** es el gran protagonista, ya que ofrecen una cantidad de ventajas y aprendizajes, por lo que se dispusieron varias horas para jugar en equipos y también campeonatos. Talleres para desarrollar la imaginación, como **escritura creativa, create, manualidades** y **creación de juegos de madera**. Talleres para viajar a diferentes imaginarios como **rol en vivo**, teatro y cine. **Deporte y juegos de calle** para liberar energías y aprender a trabajar en equipo. Y talleres especiales para los más peques como **pintacaras** y **cuentacuentos**, y conocieron a Nuca y su maravilloso mundo.



PONENCIAS Y FORMACIÓN PARA ENTIDADES PÚBLICAS Y PRIVADAS

El programa Conectar jugando es una metodología de intervención en ámbito educativo y sociocomunitario que es conocido por diferentes entidades estatales, entre ellas especialmente en el ámbito educativo y qué ha generado bastante impacto por ser una propuesta englobada dentro de metodologías activas e innovación educativa, es por ello que ha habido una gran demanda para proponer su implantación como una herramienta que posibilita la inclusión y mejora en zonas de riesgo de exclusión social. Se nos ha solicitado formación en diferentes jornadas y eventos educativos.

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 3 y 12 horas. La mayoría de las formaciones se realizaron en el ultimo trimestre del año y en formato online.

FECHA	EVENTO	ENTIDAD DEMANDANTE	TÍTULO DE LA FORMACIÓN	HORAS	NUM. ASISTENTES	PERFIL PARTICIPANTES	LUGAR
10/01/2020	Taller	Colegio Saladares	Prevención acoso y mejora de convivencia en el aula	2	30	Alumnado 3º ESO	Almería
23/01/2020	Congreso Sociedad de Aprendizaje	Junta de Extremadura	Desarrollo competencia emprendedora y experiencias lúdicas	1	30	Profesorado y técnicos sociocomunitarios	Mérida
24/01/2020	Congreso Sociedad de Aprendizaje	Junta de Extremadura	Desarrollo competencia emprendedora y experiencias lúdicas	1	30	Profesorado y técnicos sociocomunitarios	Mérida
25/01/2020	Jornada de Innovación educativa	CEP Almería/Fapace	Proyecto Conectar jugando	2	120	Familias y profesorado	Almería
28-29 enero y 12-13 feb/2020	Curso	CEP Plasencia	Neuroeducación y juego de mesa	16	30	Profesorado	Plasencia
30-31 enero y 10-11 feb/2020	Curso	CEP Don Benito	Neuroeducación y juego de mesa	16	30	Profesorado	Don Benito

FECHA	EVENTO	ENTIDAD DEMANDANTE	TÍTULO DE LA FORMACIÓN	HORAS	Nº. ASISTENTES	PERFIL PARTICIPANTES	LUGAR
19/02/2020	Curso	CEP Antequera	Neuroeducación y juego de mesa	4	30	Profesorado	Antequera
20/02/2020	Curso	Cep de Murcia	Neuroeducación y juego de mesa	25	30	Profesorado	Murcia
25/02/2020	Taller	Colegio Altaduna	Prevención acoso y mejora de convivencia en el aula	1	25	Alumnado 1 Bachillerato	Almería
25/02/2020	Taller	Colegio Altaduna	Prevención acoso y mejora de convivencia en el aula	1	25	Alumnado 4º ESO	Almería
26/02/2020	Curso	Sede Afim21	Curso Dinamizadores juegos de mesa	4	16	Profesorado y estudiantes	Almería
04/03/2020	Curso	Sede Afim21	Curso Dinamizadores juegos de mesa	4	16	Profesorado y estudiantes	Almería
18/09/2020	Curso	Corel Chess	Jornada de Innovación educativa	4	120	Alumnado	Palma de Mallorca
19/09/2020	Curso	Colegio Luis Vives	Neuroeducación y juego de mesa	4	25	Profesorado	Palma de Mallorca
14/10/2020	Visita a escuela	Observatorio del Juego	Taller	4	30	Alumnado	Santiago (Chile)
15/10/2020	Taller	Observatorio del juego	Programa Conectar Jugando	3	20	Psicólogos y docentes	Santiago (Chile)
17/10/2020	Jornada de Innovación educativa	Universidad de San Sebastián (Chile)	Desarrollo competencias a través del juego	2	200	Profesorado, psicólogos y profesionales sociocomunitarios	Santiago (Chile)
24/10/2020	II Congreso Internacional de Neuroeducación	Universidad de Barcelona	Taller Neuroeducación y juego de mesa	2	30	Profesionales de la Educación	Barcelona
25/10/2020	II Congreso Internacional de Neuroeducación	Universidad de Barcelona	Taller Neuroeducación y juego de mesa	2	30	Profesionales de la Educación	Barcelona
11/12/2020	VII Jornadas de Innovación docente	Universidad de Sevilla	Taller El juego de mesa como contexto de intervención educativa	3	30	Estudiantes y docentes de Educación	Sevilla
12/12/2020	VII Jornadas de Innovación docente	Universidad de Sevilla	Conferencia	2	200	Estudiantes y docentes de Educación	Sevilla

SUBVENCIONES 2020

Obra Social “La Caixa” Lucha contra la pobreza infantil y la exclusión social (2019), en el marco del Programa de Ayudas a Proyectos de Iniciativas Sociales

Continuación del proyecto iniciado en 2019

- **Título del proyecto:** Conectar Jugando II
- **Finalidad del proyecto:** Dar continuidad y ampliar los proyectos “La Chanca y Los Almendros Juegan” y “Conectar Jugando” iniciados en los años anteriores para contribuir a la inclusión y al desarrollo socioeducativo de los menores y jóvenes en situación de pobreza y riesgo de exclusión de los barrios marginales de La Chanca y Los Almendros (Almería) a través de una intervención a nivel escolar, familiar y comunitario que utiliza la neuroeducación y el juego como herramienta vehicular.
- **Beneficiarios:** Barriadas de La Chanca-Pescadería y Araceli-Piedras Redondas-Los Almendros consideradas Zonas Desfavorecidas en Andalucía.

Fundación EDP: EDP Solidaria 2019

Continuación del proyecto iniciado en 2019

- **Título del proyecto:** Neuroeducación y juego
- **Finalidad del proyecto:** contribuir a la inclusión real y al desarrollo socioeducativo de los menores y jóvenes en situación de pobreza y riesgo de exclusión a través de una intervención que permita una inclusión real a nivel social, emocional y cognitiva.
- **Beneficiarios:** Barriadas de La Chanca-Pescadería, Araceli-Piedras Redondas-Los Almendros, La Fuentecica-Quemadero y Los ángeles.

Diputación de Almería, Consejo de Familias (2020)

- **Título del proyecto:** “Conciliación Familiar: Programa de atención, prevención e intervención en competencia social y emocional para niños, niñas, adolescentes y sus familias”
- **Finalidad del proyecto:** Atender a las necesidades de la familia para facilitar la conciliación familiar/laboral a través de un programa de actividades para niños y niñas de 4 a 12 años: Tateru-ABJ: estimulación neurocognitiva y gestión emocional y Tateru-Mind-Sports para el desarrollo de competencia digital. Atender a las necesidades de la familia para mejorar hábitos de vida saludables y salud emocional.
- **Beneficiarios:** Familias almerienses.

Junta de Andalucía, Delegación Territorial de Igualdad, Salud y Políticas Sociales en Almería (2020):
LÍNEA 14. Subvenciones institucionales para programas y mantenimiento en el ámbito de las personas mayores.

- **Título del proyecto:** “ENVEJECIMIENTO ACTIVO A TRAVÉS DEL JUEGO”
- **Finalidad del proyecto:** El proyecto ofrece a las personas mayores un programa de envejecimiento activo a través de la aplicación de la metodología de la estimulación neurocognitiva a través del juego y, a la vez, les permite adquirir un papel protagonista en la sociedad a través de un proceso de aprendizaje servicio para aplicar lo aprendido en las jornadas intergeneracionales de inclusión a través del juego de la organización.
- **Beneficiarios:** Las personas Mayores de las zonas denominadas desfavorecidas en Almería (Barrios El Quemadero-Fuentecica, La Chanca-Pescadería y Los Almendros-Piedras Redondas-Araceli), pero también se podrán beneficiar personas con muy pocos recursos o en riesgo de exclusión social de otros barrios como “Barrio Alto o el Barrio de Los Ángeles”.

Junta de Andalucía, Delegación Territorial de Igualdad, Salud y Políticas Sociales en Almería (2020):
LÍNEA 12. Subvenciones para programas para la promoción, sensibilización y formación sobre voluntariado

- **Título del proyecto:** “Voluntariado en tiempos de COVID-19”
- **Finalidad del proyecto:** Proporcionar al voluntariado de AFIM21 una formación específica para conocer las metodologías y herramientas necesarias para realizar funciones de voluntariado presencial y online en las actividades del ámbito de prevención de la exclusión social.
- **Beneficiarios:** Voluntariado con edades superiores a los 12 años.

Instituto Andaluz de juventud: Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación (2020); subvención concedida a la sección juvenil de AFIM21

- **Título del proyecto:** PUERTO LÚDICO
- **Finalidad del proyecto:** Fomentar la sensibilización y participación, social e institucional, para potenciar el juego de mesa para el desarrollo de habilidades socioemocionales y competencia digital de las personas y en especial en los jóvenes que se encuentran en una situación de vulnerabilidad a través de jornadas lúdicas
- **Beneficiarios:** Población joven Almeriense interesada en el ocio alternativo y actividades culturales.

Instituto Andaluz de juventud: Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación (2020); subvención concedida a la sección juvenil de AFIM21 en la línea de Innovación del programa Actívate

- **Título del proyecto:** Diseña y programa tu aplicación para dispositivos Android con App Inventor'
- **Finalidad del proyecto:** Acercar a los participantes al mundo de la programación móvil, y a tecnologías libres. Desarrollar competencias digitales. Inspirar a jóvenes en riesgo de exclusión social, o que no tengan claro qué quieren estudiar, para que consideren iniciar su carrera laboral en el mercado de las tecnologías digitales. Fomentar el emprendimiento.
- **Beneficiarios:** Población joven Almeriense con edades comprendidas entre los 14 y 30 años.

Programa Impulsa de la Dirección General de Atención a la Diversidad, Participación y Convivencia Escolar de la Consejería de Igualdad y Deporte de la Junta de Andalucía (2020)

Proyecto realizado en el CEIP Ave M^a del Quemadero

- **Título del proyecto:** línea II: Impulsa Proyectos para la Innovación Educativa “APRENDE Y MEJORA TUS EMOCIONES DE FORMA LÚDICA Y PARTICIPATIVA”
- **Finalidad del proyecto:** Potenciar el desarrollo personal del alumnado a través de herramientas innovadoras y motivadoras que contribuyan al éxito educativo y la prevención del abandono escolar.
- **Beneficiarios:** Niños y Niñas de 5º y 6º de primaria del CEIP Ave M^a del quemadero (Almería)

Proyecto realizado en el CEIP Francisco de Velasco

- **Título del proyecto:** Línea II: Impulsa Proyectos para la Innovación Educativa “EL RINCÓN DE LA RELAJACIÓN, LAS EMOCIONES Y EL JUEGO”.
- **Finalidad del proyecto:** Potenciar el desarrollo personal del alumnado a través de herramientas innovadoras y motivadoras que contribuyan al éxito educativo y la prevención del abandono escolar.
- **Beneficiarios:** Niños y Niñas de 5º y 6º de primaria del CEIP Francisco de Velasco (Baza)

Proyecto realizado en el CEIP Francisco de Velasco

- **Título del proyecto:** Línea III: “Impulsa Socioeducativos” Competencias para Enfrentarnos a los Retos del Futuro
- **Finalidad del proyecto:** Potenciar el desarrollo personal del alumnado a través de herramientas innovadoras y motivadoras que contribuyan al éxito educativo y la prevención del abandono escolar.
- **Beneficiarios:** Niños y Niñas de 5º y 6º de primaria del CEIP Francisco de Velasco (Baza)

INVESTIGACIONES

El equipo de AFIM21 está colaborando con diversas entidades para realizar programas, investigaciones y un doctorado sobre el juego de mesa.

1.- Pertenece al equipo de investigación como entidad colaboradora, para diferentes proyectos e investigaciones con la Universidad de Lleida: <https://neuropgaudl.wordpress.com/scientific-collaborations/>

2.- Somos ejecutores y colaboradores para el desarrollo del programa CONECTAR JUGANDO de donde surge la unión entre: Mercurio-Universidad Lleida-Afim21 para el desarrollo y ampliación de este programa. <http://www.mercurio.com.es/conectarjugando.html>

3.- El equipo de AFIM21 participa en el Comité de Expertos: en el cual se analizan los juegos y su relación con diferentes áreas. Análisis que servirá para la aplicación y mejora del programa Conectar jugando.

Estas investigaciones permitirán elaborar el plan de Doctorado Industrial que permite acercar universidad y empresa con el objetivo de transferir el conocimiento proveniente de la investigación a la realidad empresarial en pro de su innovación. Desarrollando un programa de intervención cognitiva con juegos de mesa modernos que tendrá por objetivo la mejora de las funciones ejecutivas en alumnos de educación primaria y un sistema de evaluación neuropsicológica para medir las funciones ejecutivas en niños de entre 6 y 12 años que sustituirá los tradicionales test por pruebas con material lúdico.



IMPACTO

El programa Conectar jugando, desarrollado por la Asociación Afim21 y llevado a cabo conjuntamente con FAPACE y la Obra Social La Caixa, en la que ha obtenido financiación en los últimos años ha tenido diversos impactos.

- Presentado en un Symposium del Congreso de Psicología, encabezado por Jorge Moya, director del grupo de Investigación en Neuropsicología de la Universidad de Lleida.

<http://www.cnp2019.es/programa/simposios>

- Se ha constituido un equipo de expertos en la investigación de nuevas herramientas, en el que comparten las experiencias llevadas a cabo en el proyecto de Afim21.

<http://mercurio.com.es/conectarjugando.html>

- Se ha constituido una nueva sección dentro de Conectar jugando en el que se establece nuevas metodologías con soporte digital, <https://neuropgaudi.wordpress.com/conectar-jugando/> en aras a seguir investigando en los beneficios y mejora en procesos cognitivos y funciones ejecutivas.

- Próxima publicación de artículo científico en el que se plasman los resultados obtenidos del proyecto Conectar jugando.

- Información de las actividades de la Asociación Afim21 en el periódico El País. https://elpais.com/elpais/2018/07/27/mamas_papas/1532673605_733545.html

- Edición de la revista 2de6, sept-pag 40-61: Artículo “El Aprendizaje basado en juegos progresa adecuadamente en el aula” <https://documentcloud.adobe.com/link/track?uri=urn%3Aaaid%3Aascds%3AUS%3A40e3b4bd-ddde-403d-a584-c26304393cab#pageNum=1>

- Guía didáctica sobre Neurociencia y competencia emprendedora para adolescentes. Propuesta de la Junta de Extremadura tras conocer el programa Conectar Jugando. Juega y Crece II <https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

VÍDEOS

PROGRAMA “Conectar jugando”: <https://www.youtube.com/watch?v=ZjdHX-WGBIQ>



ENTIDADES COLABORADORAS

A lo largo de este curso hemos trabajado y participado conjuntamente con otras entidades públicas y privadas, locales, provinciales y nacionales. Hay que destacar, por ejemplo, las actuaciones realizadas gracias a la colaboración con:

FAPACE	Obra social "la Caixa"	Junta de Andalucía	Diputación de Almería
Universidad de Almería	Universidad de Lérida	Consejería educación Valladolid	Observatorio del Juego-Chile
Universidad de Sevilla	Universidad de San Sebastián (Chile)	Universitat Ramón Llull - Barcelona	Universidad de San Sebastián
Ayto Abla	Universidad de Barcelona	Ayto. Barcelona	CEP Don Benito
CEP Huelva	CEP Ronda	CEP Málaga	Centro profesorado Valladolid
CEP Motril	Centro Profesorado Murcia	CEP Arcena	CEP Plasencia
CE Virgen de la Chanca	CEIP Ángel Suquía	CEIP Los Almendros	
Asociación ASACAL	CEIP La Chanca	EIM Los Almendros	CEIP Inés Relaño
IES Alhadra Almería	CEIP Luis Vives -Palma de Mallorca		
AAVV LA PALMERA	Asociación Camelamos Naquerar	Asociación El Ancla	