



# Memoria de actividades

---

## 2021

---

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>4</b>
<b>PRESENTACIÓN</b> .....	<b>5</b>
<b>FINES:</b> .....	<b>6</b>
<b>LÍNEAS PRIORITARIAS</b> .....	<b>7</b>
<b>TRAYECTORIA DE AFIM21 2013-2021</b> .....	<b>8</b>
<b>RECURSOS HUMANOS</b> .....	<b>9</b>
<b>PREMIOS</b> .....	<b>2</b>
<b>MEMORIA DE ACTIVIDADES</b> .....	<b>3</b>
<b>TALLERES ANUALES</b> .....	<b>3</b>
Programa de Estimulación neurocognitiva, emocional y social a través del juego para niños y niñas entre 4 y 11 años.....	<b>3</b>
JDJ (Jóvenes que dinamizan con juegos). Programa de competencias emprendedoras para jóvenes.....	<b>4</b>
Conciliación familiar (TATERU-COVID19) .....	<b>4</b>
Apoyo escolar individualizado y grupal. ....	<b>5</b>
Atención individualizada con intervención psicosocial. ....	<b>5</b>
Tateru-TICs.....	<b>6</b>
Programa “Envejecimiento activo a través del juego de mesa” .....	<b>7</b>
Programa de Voluntariado en tiempos de COVID-19.....	<b>8</b>
<b>PROGRAMA IMPULSA 2</b> .....	<b>9</b>
<b>BOQUE 1: “CONECTAR JUGANDO”</b> .....	<b>9</b>
<b>BLOQUE 2: VIAJES VIRTUALES</b> .....	<b>10</b>
<b>BLOQUE 3: TATERU- EMOCIÓN</b> .....	<b>11</b>
<b>BLOQUE 4: TATERU-TECHMIA</b> .....	<b>11</b>
<b>ESCUELA DE VERANO</b> .....	<b>13</b>
<b>PROGRAMA TATERU-CONECTAR JUGANDO: Juego y Tecnología para el Desarrollo Socioeducativo de Menores en Riesgo de Exclusión Social</b> .....	<b>15</b>
<b>ACTIVIDADES CON FAMILIAS</b> .....	<b>17</b>
<b>Alfabetización</b> .....	<b>17</b>

Taller Neuroeducación y juego de mesa .....	17
Taller Hablemos de Genero .....	18
Taller los juegos nos enseñan a vivir.....	18
Nacionalidad y ESO .....	18
Asesoramiento individualizado para familias .....	18
8 de marzo: día de la mujer .....	19
ACTIVIDADES CON JDJ (Jóvenes que Dinamizan con Juegos) .....	20
Exposición de fotografía.....	20
Actividad mikado .....	21
Exposición de arte: Nurodka .....	21
TORNEOS Y CONVIVENCIAS.....	22
Convivencia Intercultural y Gastronómica .....	22
Convivencia en el parque Andarax .....	23
Convivencia de Navidad .....	24
ACTIVIDADES DE VERANO .....	24
TALLERES DE CONCILIACIÓN NAVIDEÑA.....	25
PROYECTO INTEGRAL DE INCLUSIÓN SOCIAL Y ACTIVACIÓN LABORAL EN ZONAS DESAVORECIDAS. ESTRATEGIA REGIONAL ANDALUZA PARA LA COHESIÓN E INCLUSIÓN SOCIAL.....	26
GENERATION ANALOG VIRTUAL CONFERENCE 2021 .....	27
SUBVENCIONES 2021 .....	28
FORMACIONES 2021.....	29
INVESTIGACIONES 2021 .....	30
PUBLICACIONES .....	31



---

## INTRODUCCIÓN

Este documento corresponde a la memoria de actividades del año 2021 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.



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

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

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

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

### **REDES SOCIALES:**

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

**Twitter: [@afim21\\_alm](https://twitter.com/afim21_alm)**

**Instagram: [afim21](https://www.instagram.com/afim21)**

## PRESENTACIÓN

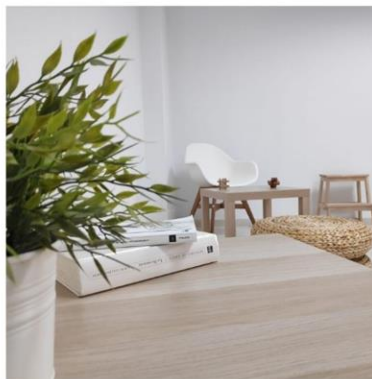
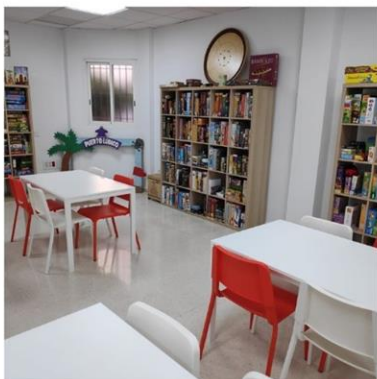
**Afim21 es una entidad sin ánimo de lucro que desarrolla actividades para ATENDER LAS NECESIDADES DE LA INFANCIA, ADOLESCENCIA, FAMILIA Y MAYORES.**

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!



---

## FINES:

- 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

### 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

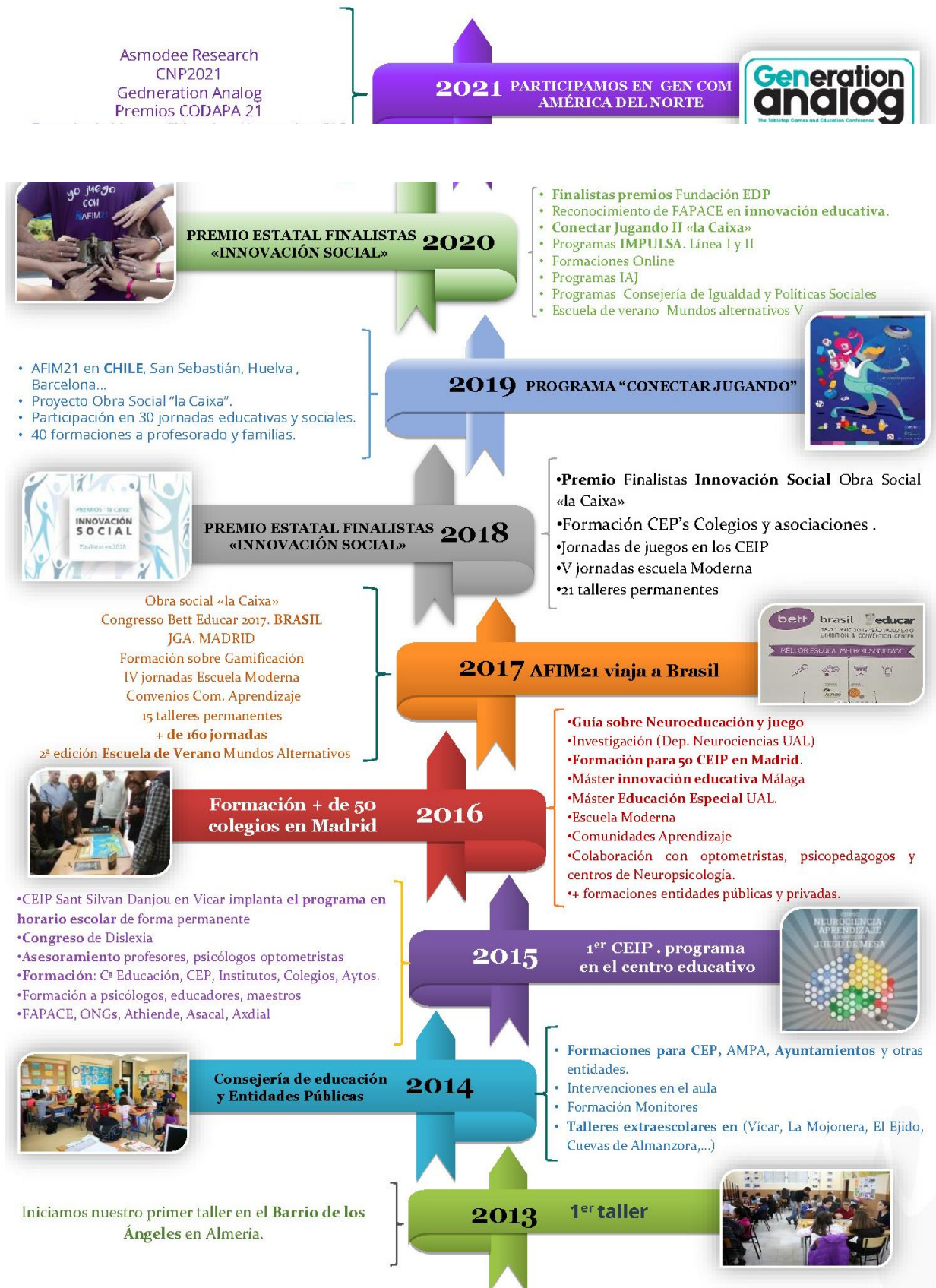
- Aportando conocimientos útiles para una coparentalidad positiva, facilitando herramientas y recursos para mejorar en la crianza de los hijos.
- Atender a las necesidades de mujeres en situación de maltrato.
- Facilitar un apoyo de atención psicosocial, asesoramiento y pautas de intervención para mejorar 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 DE AFIM21 2013-2021





## RECURSOS HUMANOS

### Junta Directiva AFIM21

- Presidenta: Nuria Guzmán
- Tesorera: Mireia Villanueva
- Secretario: Fabián José López

### Junta Directiva Sección Juvenil

- Presidente: Carlos García Lorente
- Secretaria: Mireia Villanueva Guzmán
- Tesorera: Irene Villanueva Guzmán

**El potencial de Afim21 radica en su equipo multidisciplinar psicólogos/as, maestros/as, educadores/as y trabajadores/as sociales, animadores/as socioculturales, técnicos/as en igualdad... y formados en dinámicas de juegos. Todos ellos con experiencia en el ámbito educativo y psicosocial.**

### Coordinadoras 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<sup>a</sup> Isabel Rodríguez, Maestra especialista en pedagogía terapéutica.



### Monitores/as de talleres y actividades:

- Carlos García, Grado de Magisterio Infantil
- Mireia Villanueva, Grado en Arte y Diseño
- Sergio Llorente, Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
- Carmen Hernández, Grado en Educación Social, Técnica de Integración Social
- Estela Gil: técnica superior en promoción de igualdad de género
- M<sup>a</sup> José Pérez, Grado en Educación Social, Técnica Superior en Animación Sociocultural y Turística, Técnica Superior en Promoción de Igualdad de Género
- Pilar Díaz, Técnica Superior de Animación Sociocultural y Turística
- M<sup>a</sup> Carmen López, Grado en Psicología
- Susana Rodríguez, Grado en Psicología
- M<sup>a</sup> del Mar Gutiérrez, Máster en Educación Especial

## Voluntariado:

- Manu Acosta.
- Alba Guerrero
- Adina Vanesa Bocioroaga
- Mohamed Zouaqui
- Liam Serrano
- Pablo Morales
- Pablo Ortiz
- Hugo Martínez
- Laura Llorente
- Jaime Toledo
- Roberto Lucas
- Olga Fiorentino
- Antonio Docavo
- José M<sup>a</sup> Ortega
- Dani Sánchez
- Helena Moreno
- Julio Padilla
- Alexa Núñez
- Dani Pintos
- Carlos García
- Elías Contreras
- Estela Valverde
- José Antonio Orta

## Alumnado de la UAL y de IES en prácticas

- **Educación Social (UAL)**  
Yoli Salvatierra  
Sara Cañas
- **Educación Social (UGR)**  
M<sup>a</sup> José Pérez
- **Psicología (UAL)**  
M<sup>a</sup> Carmen López  
Marta Carrillo  
Susana Rodríguez
- **Grado en Psicología con Máster en Profesorado de ESO (UAL)**  
Lara De La Fuente
- **Animación Sociocultural y Turística. (IES Alhadra)**  
Andrea Fuentes
- **Promoción de Igualdad de Género. (IES Alhadra)**  
Ana Fernández  
Ana Rodríguez
- **Máster en Educación Especial**  
M<sup>a</sup> del Mar Gutiérrez  
M<sup>a</sup> Carmen Rojas
- **Máster Universitario en Migraciones, Mediación y Grupos Vulnerables**  
Rocío Gabarrón  
Carmen Galera





## PREMIOS

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 mejores presentados durante la edición 2019.
4. FAPACE nos otorga en su 40ª aniversario celebrado en 2020 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".
5. CODAPA: La Confederación Andaluza de Asociaciones de Madres y Padres del Alumnado por la Escuela Pública otorga en la **XVIII Gala de los Premios CODAPA** celebrada en 2021 el reconocimiento a la labor en los centros públicos con mayoría de alumnado en riesgo de exclusión social.

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, nuestros proyectos están destinados a unas barriadas de Almería donde 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.



# MEMORIA DE ACTIVIDADES

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 y las dificultades presentes y futuras, nuestra entidad crea sus programas atendiendo al desarrollo integral de los usuarios/as. Por ello, aunque se crean programas específicos para trabajar determinadas áreas, todos ellos conllevan un desarrollo integral, lo que nos permite “construir” personas seguras y felices, con habilidades y competencias socioemocionales, con flexibilidad emocional y creatividad para dirigirse con paso firme a su futuro.

Todas las actividades que se realizan en nuestra entidad están abiertas de forma gratuita para familias con rentas inferiores a 9.000€ anuales y/o familias en riesgo de exclusión social.

## TALLERES ANUALES

### 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 800 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.

Dentro de este taller se ha incluido el programa TATERU-ABJ, cuyo 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 que a la vez 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.

Temporalidad: Enero a junio y octubre a diciembre

Lugar: Sede de AFIM21





## **JDJ (Jóvenes que dinamizan con juegos). Programa de competencias emprendedoras para jóvenes.**

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 ahí 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 los preparan para enfrentarse a los retos del futuro.

Temporalidad: Enero a junio y octubre a diciembre

Lugar: Sede de AFIM21



## **Conciliación familiar (TATERU-COVID19)**

Durante el primer semestre del año, nuestra entidad ha seguido atendiendo 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 ha continuado con el proyecto de conciliación familiar iniciado en el primer trimestre del curso escolar 2020-21.

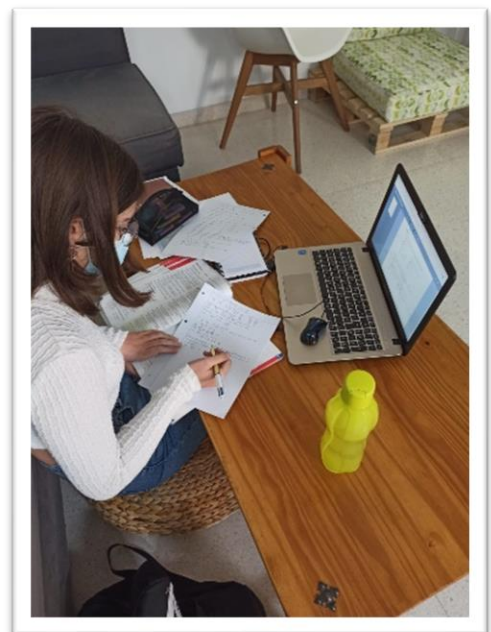
El alumnado requiere de un apoyo para atender las necesidades educativas, incrementadas por la situación de confinamiento y paralización de clases en marzo, pero también por las continuas interrupciones que hay en las aulas por confinamientos.

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.

Horario: Lunes a Viernes de 8:00 a 15:00 h

Lugar: Sede de AFIM21

Temporalidad: Enero a junio



## Apoyo escolar individualizado y grupal.

El alumnado de primaria y secundaria participa en talleres de apoyo escolar en los que se abordan las necesidades educativas específicas de cada niño/a (matemática, lingüística...).

Esta actividad es una extraescolar en la que los chicos y chicas desarrollan las habilidades necesarias que les capacitan para realizar sus tareas escolares de forma autónoma. Nos valemos para ello de diversos juegos de mesa específicos según el nivel y contenidos que el alumnado necesite interiorizar.



Temporalidad: Enero a junio y octubre a diciembre

Lugar: Sede de AFIM21

## Atención individualizada con intervención psicosocial.

Se realizan evaluaciones iniciales tras las cuales se detecta que algunos niños y niñas presentan necesidades específicas de apoyo educativo, por lo que se procede a trabajar con ellos/as en intervenciones psicoeducativas individualizadas para aquellos casos que no han sido detectados y atendidos en sus centros educativos.

Las sesiones se realizan en las salas de atención individualizada del local principal de AFIM21 y en el despacho ubicado en el centro de integración social del barrio de los Almendros.



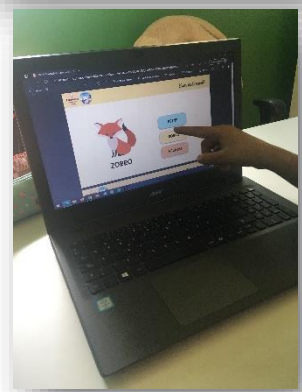


## Tateru-TICs.

Tateru-TICs promueve encuentros creativos con la tecnología, como una herramienta educativa divertida, para desarrollar competencias digitales y habilidades como la creatividad, la empatía, el pensamiento computacional y crítico.

Los chicos y chicas participan en talleres de aplicaciones móviles para desarrollo de competencia matemática y lingüística, programar app móvil con juegos.

Para complementar el apoyo escolar del alumnado de primaria y primer ciclo de la ESO, se ha utilizado una plataforma online que permite potenciar y reforzar tanto la competencia matemática como la lingüística en español y en inglés a través de una metodología conductual adaptativa. En base a un algoritmo propio, el método adapta las actividades al ritmo de aprendizaje de cada alumno/a haciendo que progrese, cualquiera que sea su nivel, de manera personalizada.



## Enseñar a pensar en las máquinas: Robótica, programación.

A través de estos talleres basados en Robótica educativa y programación Micro:Bit y Makecode se promueven los encuentros creativos con la tecnología, como una herramienta motivadora que desarrollan competencias digitales, la autonomía y la iniciativa personal, la toma de decisiones y el pensamiento creativo, computacional y crítico, a la vez que se trabajan ámbitos de medio ambiente, oratoria y dialéctica o competencias matemáticas de forma trasversal.

Los contenidos que se han trabajado en las sesiones son:

- ❖ **Introducción a Micro:bit y Makecode.**
- ❖ **Bluetooth y Matriz LED**
- ❖ **Pulsadores y Motores**
- ❖ **Sensores**
- ❖ **Proyecto Musical**



- ❖ Acelerómetro y brújula
- ❖ Control remoto por radiofrecuencia



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

El programa se inicia en el último trimestre de 2020 y a través de la subvención de la Consejería de Igualdad y Políticas Sociales de la Junta de Andalucía, destinada a personas mayores se proroga de forma gratuita durante el primer trimestre de 2021, esta actividad está dirigida a personas mayores de 65 años o jubilados/as junto a las personas dependientes que conviven con ellos/as.

Estas actividades permiten a las personas beneficiarias acceder a un entorno de socialización diferente, se ha llevado a cabo en formato presencial y online para poder llegar 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 dinamizan talleres 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. Entre otros conceptos se trabaja la asociación de ideas y conceptos cotidianos, lo que ayuda a paliar la pérdida de memoria relacionada con el vocabulario; la organización y





clasificación de objetos junto con el desarrollo de la percepción visual potenciará la correcta interpretación de los estímulos externos visuales, lo que les permitirá una mejor y más rápida respuesta ante situaciones cotidianas como desplazarse sin caerse, no confundir la mediación, cocinar,...; el desarrollo de la psicomotricidad fina junto con la coordinación óculo-manual es una habilidad cognitiva compleja que se deteriora con el avance de la edad. El entrenamiento a través de estos juegos permite que las conexiones cerebrales de las estructuras implicadas en esta habilidad se fortalezcan. Por ello, intercalamos en varias sesiones estos juegos que permiten desarrollar esta área tan útil en la mayoría de las tareas cotidianas como escribir, afeitarse, coser, usar las llaves, atarse los cordones, pasar las páginas de un libro....

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.

Horario: Lunes y miércoles de 10:00 a 11:30 h

Lugar: Sede de AFIM21

Temporalidad: Enero a mayo y octubre a diciembre.



## 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.

Durante el primer semestre del año, el grupo de JDJ (jóvenes entre 14 y 30 años) y el grupo de voluntariado más veterano, se estuvieron formando para poder asistir como voluntariado a las distintas actividades que se realizan en la entidad y a la escuela de verano que



llevamos realizando durante los últimos 6 años en el CEIP Mar Mediterráneo. Finalmente, 15 jóvenes participaron como voluntariado, 4 han sido contratados por la entidad como monitores/as y han gestionado, organizado y ejecutado todo lo relativo al evento, con un gran éxito entre los usuarios y sus familias.



## PROGRAMA IMPULSA 2

Programas para alumnado de los centros educativos CEIP Francisco de Velasco de Baza (Granada) y CEIP Ave M.<sup>ª</sup>. Del Quemadero (Almería), pertenecientes a barrios de las zonas ERACIS. Se han realizado los siguientes bloques, dependiendo de las necesidades que presentaban cada uno de los centros y cuyo objetivo final ha sido facilitar el desarrollo integral (cognitivo, emocional y social) del alumnado a través de herramientas lúdicas y motivadoras.

### BOQUE 1: “CONECTAR JUGANDO”

Los chicos y chicas han adquirido habilidades sociales, emocionales y cognitivas en un espacio lúdico. Mejorando la atención y las funciones ejecutivas y conductuales a través de juegos de mesa especialmente seleccionados para fortalecer y reforzar las competencias clave.

El programa conlleva una evaluación inicial y final donde se ha determinado el grado de atención, percepción, velocidad de procesamiento, nivel aritmético, comprensión lectora y fluidez fonológica y semántica.

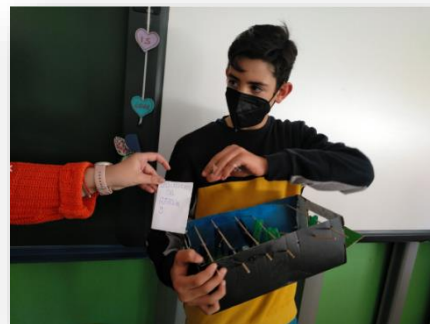
Los chicos y chicas han podido explorar su faceta de mini emprendedores, creando a partir de





material de reciclaje sus propias propuestas de juego de mesa, exponiendo ante la clase sus creaciones y explicando a sus compañeros y compañeras la mecánica de juego

El programa se ha complementado con el uso de la aplicación “Supertics” aprendizaje basado en Inteligencia Artificial. Con ello han podido reforzar el cálculo mental, aprender a pensar y razonar a la vez que han practicado su comprensión lectora tanto en lengua castellana como en lengua inglesa.



Como conclusión al programa de actividades, los grupos han participado en una yincana, con juegos, pruebas y dinámicas. También han participado en un sorteo de juegos de mesa y han recibido diploma de mención especial por su participación y algún regalito.



## BLOQUE 2: VIAJES VIRTUALES

En la actividad de viajes virtuales los chicos y chicas han conocido un poco más sobre las diferentes culturas y civilizaciones que pasaron por Andalucía a lo largo de la historia, así como lugares representativos de cada provincia en la actualidad.



### BLOQUE 3: TATERU- EMOCIÓN

En esta actividad se han trabajado conceptos relacionados con las emociones básicas (alegría, tristeza, enfado, vergüenza, asco y miedo) con el objetivo de promover el bienestar emocional en los chicos y chicas. Todas las sesiones del taller han tenido lugar en la sala de Mindfulness del centro escolar.



### BLOQUE 4: TATERU-TECHMIA

En este bloque de actividad, el alumnado ha trabajado con elementos relacionados con la programación y la robótica; utilizando placas y carros micro: bit; con el objetivo de inspirarles la creatividad digital al tiempo que han adquirido conciencia sobre la importancia de la lucha contra el cambio climático.

Se han iniciado en el campo de la robótica y los lenguajes de programación, promoviendo las vocaciones STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), y ayudando a mejorar sus competencias digitales, así como a desarrollarse de una manera más segura en el ámbito tecnológico.



### Participación del profesorado.

La colaboración del profesorado ha resultado imprescindible para el exitoso desarrollo del programa. Animando a los chicos y chicas a formar parte activa, posibilitando sesiones de juegos, aprendiendo junto con su alumnado, difundiendo en redes sociales las actividades llevadas a cabo, participando en cada desafío, cooperando y aportando en todo momento. Es por ello, y por mucho más, que también han recibido mención especial en el acto de clausura de las actividades.





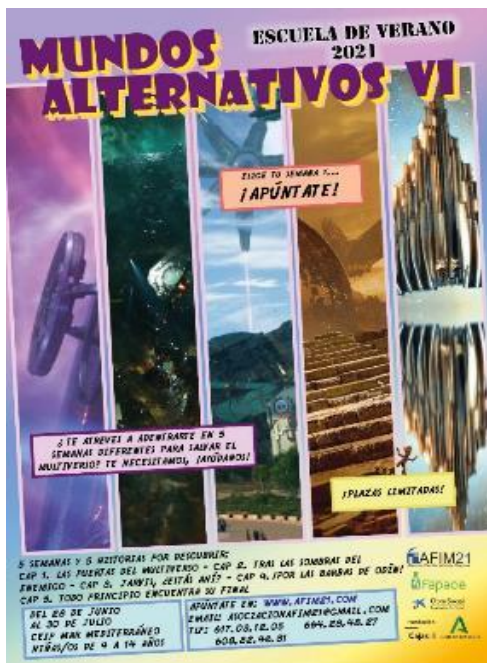
## Evaluación del alumnado

Al comenzar y finalizar el programa de actividades el alumnado ha pasado una evaluación donde se ha determinado el grado de atención, percepción, velocidad de procesamiento, nivel aritmético, comprensión lectora y fluidez fonológica y semántica.

Además, en paralelo a los talleres se ha realizado una investigación con la que se ha podido comprobar si una intervención cognitiva basada en juegos de mesa modernos es eficaz para mejorar el funcionamiento cognitivo en alumnado en riesgo de exclusión social.



## ESCUELA DE VERANO



AFIM21 organiza todos los años una escuela de verano tematizada en el colegio CEIP Mar Mediterráneo, en la que nuestra entidad siempre reserva varias plazas becadas para familias con pocos recursos económicos. Sus hijos e hijas pueden acudir durante todas las semanas previstas, con una inscripción que cubre el Aula matinal, la asistencia de la escuela y el comedor.

El objetivo principal de la escuela es ofrecer una formación de calidad en la que principalmente se desarrollaban las competencias socioemocionales de los chicos y chicas, a través de actividades y temáticas gamificadas. Una aventura que les permite trasladarse a un mundo paralelo, de imaginación, poder y diversión. Para ello, cada una de las semanas de la escuela estuvo ambientada en una temática cercana a los niños y niñas.

### TEMÁTICAS POR SEMANAS

#### Cap. 1: "LAS PUERTAS DEL MULTIVERSO"



#### SEMANA 1

DEL 28 DE JUNIO AL 2 DE JULIO

El rastro de Mefisto nos lleva hasta Nidavellir, dónde creemos que se encuentra la primera página que necesitamos. Además allí podremos hacernos con equipamiento que será de vital importancia para nuestra aventura, pero para ello debemos combatir contra dos grandes rivales Dormammu y Agatha que se han aliado para apoyar a Mefisto en su causa.

#### Cap. 2: "TRAS LAS SOMBRAS DEL ENEMIGO"



#### SEMANA 2

DEL 5 AL 9 DE JULIO

Nébula y Thanos Quieren hacerse con el poder de megafuerza y superpoderes de Hulk, para ello están haciendo experimentos con él. Debemos de ir a salvarlos porque lo utilizaran para conseguir las nuevas gemas del infinito y volverán a sembrar el caos de nuevo, seguramente también tengan una de las hojas del Darkhold.

#### Cap. 3: "JARVIS, ¿ESTÁS AHÍ?"



#### SEMANA 3

DEL 12 AL 16 DE JULIO

Ultrón ha hackeado las tecnologías de los héroes de la tierra: Falcon, Antman, Friday... Necesitaremos todo el conocimiento tecnológico de Ironman y Nébula para rescatarlos y detenerlos, a la vez que conseguimos una nueva página del libro. ¿De verdad Ultrón pensará que nos va a derrotar?!



**Cap. 4: "¡POR LAS BARBAS DE ODÍN!"**



**SEMANA 4  
DEL 19 AL 23 DE JULIO**

**Cap. 5: "TODO PRINCIPIO ENCUENTRA SU FINAL"**



**SEMANA 5  
DEL 26 AL 30 DE JULIO**

¡Loki ya ha hecho de las suyas!  
Nos ha dejado "desnudos" haciendo retroceder el tiempo, no tenemos nada con lo que defendernos, ni defensas, ni artilugios, ni ¡NADA!  
Todo esto lo ha hecho para sorprender a su hermana Hela y así conseguir una de las páginas del preciado libro que le dejó Mefisto.

Solo nos queda una hoja del Darkhold, la última página está en poder del malvado Mefisto y para conseguirla tendremos un difícil camino. Ha vuelto a convocar a todos nuestros enemigos trastocando el multiverso, así que tendremos que derrotarlos antes de combatir a nuestro gran villano y así recuperar la última página del libro...  
¡Vengadores Unidos!

Los juegos de mesa fueron los grandes protagonistas, ya que ofrecen una cantidad de ventajas y aprendizajes, se destinaron horas para jugar en equipos y también para realizar torneos y campeonatos.

A través de diferentes talleres se desarrolló la escritura creativa, el create, las manualidades y la creación de juegos de madera.

Durante el periodo estival estuvieron trabajando en el huerto escolar, donde los y las jóvenes voluntarios/as ayudaron a los monitores a representar el crecimiento de las plantas simbolizándolo con chupachup.



Deporte y juegos de calle para liberar energías y aprender a trabajar en equipo. Y talleres especiales para los más peques que conocieron a Nuca y descubrieron su maravilloso mundo.

# PROGRAMA TATERU-CONECTAR JUGANDO: Juego y Tecnología para el Desarrollo Socioeducativo de Menores en Riesgo de Exclusión Social



**Obra Social**  
Fundación "la Caixa"

Pertenciente a la convocatoria de la Fundación Bancaria "la Caixa" 2020 y que engloba los siguientes bloques de actividad:

- Bloque 1: Programa de estimulación neurocognitiva a través del juego.
- Bloque 2: Tateru-Techmia
- Bloque 3: Atención a las familias.
- Bloque 4: Programa emprendedor para jóvenes.
- Bloque 5: Jornadas y eventos lúdicos. (Torneos y jornadas de convivencia).





<p><b>BLOQUE 1:</b></p>	<p>Estimulación neurocognitiva a través del juego en procesos cognitivos básicos (mejora de atención, memoria, funciones ejecutivas) y procesos relacionados con el aprendizaje y ámbito educativo, gestión emocional y conductual (mejora en problemas de conducta y en dificultades intrafamiliares). Sesiones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Individuales: para evaluación de necesidades y atención e intervención psicosocial;</li> <li>2) Unidad familiar para la atención psicosocial;</li> <li>3) Grupales: para el desarrollo de habilidades y competencias relacionadas con el ámbito educativo y habilidades socioemocionales.</li> <li>4) Escuela verano para dar continuidad al programa.</li> </ol>
<p><b>BLOQUE 2:</b></p>	<p>TATERU-Techmia promueve encuentros creativos con la tecnología, como una herramienta educativa divertida, para desarrollar competencias digitales y habilidades como la creatividad, la empatía, el pensamiento computacional y crítico.</p> <p>Organizado en talleres de:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Aplicaciones móviles para desarrollo competencia matemática y lingüística, programar app móvil con juegos relacionados con act. 1;</li> <li>2) Retos de robótica;</li> <li>3) Enseñar a pensar a las máquinas: Machine learning; programación y electrónica musical.</li> </ol>
<p><b>BLOQUE 3:</b></p>	<p>Asesoramiento individual a familias para atender a problemas de conducta y necesidades educativas; formación grupal en competencias digitales y creación de un grupo social para la participación sociocomunitaria, inclusión y conexión social; Formación grupal en el programa Conectar jugando, Neuroeducación y Aprendizaje basado en juegos para su participación en torneos y jornadas lúdicas.</p>
<p><b>BLOQUE 4:</b></p>	<p>Programa JDJ (Jóvenes que dinamizan juegos) destinado a adolescentes entre 12 y 18 años, para formales como dinamizadoras/es lúdicos y transversalmente facilitar un desarrollo en habilidades emprendedoras y socioemocionales; este programa está destinado al fomento de la participación activa en la act. 1, 2 y 5. Se realiza conjuntamente con el voluntariado y alumnado universitario en prácticas del ámbito social psicoeducativo.</p>
<p><b>BLOQUE 5:</b></p>	<p>Realización de torneos y competiciones lúdicas mensuales, participación en Mind Sports con plataformas virtuales de ocio saludable para el desarrollo de capacidades cognitivas; Jornadas de Convivencias y participación en jornada lúdica; participación en eventos educativos en conexión con centros educativos.</p>

## ACTIVIDADES CON FAMILIAS

Asesoramiento individual a familias para atender a problemas de conducta y necesidades educativas; formación grupal en competencias digitales y creación de un grupo social para la participación sociocomunitaria, inclusión y conexión social; Formación grupal en el programa Conectar jugando, Neuroeducación y Aprendizaje basado en juegos para su participación en torneos y jornadas lúdicas.



La mayoría de las familias son de origen extranjero con dificultades para expresarse o entender el español, tras realizar los cuestionarios iniciales se detectó una alta demanda para los talleres de alfabetización o apoyo para presentarse a los exámenes de Nacionalidad y ESO, por ello se crean grupos específicos para atender estas necesidades a la par que se realizan las formaciones relacionadas con corresponsabilidad, neuroeducación o competencias digitales. De forma paralela se crea un servicio de asesoramiento y apoyo en la gestión de citas, solicitud de bonos sociales, tramitación de documentación, IPI o asesoramiento psicológico para atender problemas de conducta o necesidades educativas de sus hijos e hijas.

### Alfabetización

En este taller utilizamos el Aprendizaje basado en juegos, junto con pictogramas y esquemas para ayudar a las familias a adquirir un mayor vocabulario para desenvolverse en su vida cotidiana.

A través de dinámicas de rol-playing, se representan escenas cotidianas como por ejemplo qué cosas pueden preguntar o les pueden preguntar en una reunión con el tutor/a de sus hijos, qué tienen que hacer para pedir una cita para acudir al centro de salud y cómo explicar algunos síntomas.



### Taller Neuroeducación y juego de mesa

Durante las sesiones de alfabetización además de utilizar juegos que nos permiten complementar su aprendizaje, se les han enseñado otras herramientas lúdicas que utilizábamos con sus hijos e hijas, explicándoles por qué y para qué los usábamos. Aprendieron lo importante que es desarrollar la atención o la memoria para poder concentrarse con más facilidad en sus tareas escolares, cómo algunos juegos estaban trabajando el cálculo mental o cómo otros facilitaban la adquisición del lenguaje o la comprensión lectora.



## Taller Hablemos de Género

Dentro de la programación para atender los problemas y necesidades educativas, se realizaron varias sesiones cuyo objetivo general fue orientar sobre la violencia de género y la diversidad de género de una forma básica y divertida para que las familias pudiesen conocer los conceptos básicos y cómo esto podría ayudar a sus hijos e hijas.



## Taller los juegos nos enseñan a vivir

“Los juegos nos enseñan a vivir” es una actividad coeducativa organizada por una persona especialista en Igualdad de género, al igual que la anterior. Debido al confinamiento preventivo de la formadora, la actividad se desarrolló en formato online. Donde las familias pudieron participar desde las instalaciones del local.



## Nacionalidad y ESO

Para dar cobertura a aquellas familias con mayor nivel de lengua española o aquellos padres o madres que quisieran presentarse a alguno de los exámenes oficiales para obtener una titulación que les permitirá promocionar en su vida laboral, se crearon varios grupos a lo largo de la semana a última hora de la tarde para cubrir esta demanda.



## Asesoramiento individualizado para familias



La mayoría de las familias han solicitado a lo largo del año asesoramiento para:

La gestión de citas con instituciones públicas (extranjería, registro civil, ayuntamiento...)

Tramitación de bonos sociales, ayudas económicas  
Rellenar documentación escolar, inscripciones, ....  
actualización currículum y búsqueda de empleo.



## 8 de marzo: día de la mujer

Dentro de la formación “Hablemos de género”, el 8 de marzo se realizó una reflexión conjunta sobre la situación actual de las mujeres en la sociedad, en la familia y la escuela, sobre todo teniendo en cuenta el contexto social del que provienen las familias beneficiarias.

Se expusieron los avances que se han producido con respecto a los últimos años, donde las personas de distinta procedencia comentaron si estos avances se habían producido en su país de origen. Las mujeres que asistieron expresaron de forma oral cuales son los cambios que deben llegar a producirse para que podamos recorrer el camino que falta para que la igualdad sea real, para que se fomenten y se pongan en valor todas nuestras capacidades sin tener en cuenta nuestro género.

Finalmente, con la ayuda de los niños y niñas se realizó un cartel, donde se pusieron los distintos mensajes que habíamos trabajado anteriormente y se expuso en el local.



## ACTIVIDADES CON JDJ (Jóvenes que Dinamizan con Juegos)

Esta actividad está diseñada para jóvenes donde se desarrollan sus competencias emprendedoras y digitales a la par que se trabaja su desarrollo integral (cognitivo, emocional y social). Se ha generado un espacio donde han podido desarrollar iniciativas socioculturales, que han puesto en marcha a lo largo del año.

Esta actividad es una apuesta de desarrollo integral en el que los chicos y chicas aprenden a desarrollar su capacidad cognitiva, sus habilidades sociales y la gestión de sus emociones. Adquieren conceptos básicos para el uso del juego de mesa como actividad de ocio saludable y tiempo libre. De una forma lúdica y divertida, mejoran su rendimiento en diversas áreas, como memoria, velocidad de procesamiento, atención, razonamiento, capacidad espacial, control de impulsividad, .... Al mismo tiempo que incrementan su capacidad de expresión verbal y sus habilidades de comunicación.

Algunos de los talleres en los que han participado el grupo de JDJ son:

- ✓ Torneos: cuyas funciones han sido desde ser árbitros, organizadores de la actividad o participantes.
- ✓ Intervenciones en los centros educativos colaborando junto a los monitores/as en diferentes intervenciones de neuroeducación y juego de mesa.
- ✓ Exposiciones, jornadas y convivencias: donde se han puesto en marcha las ideas que han propuesto para dinamizar y ejecutar las actividades, la difusión en redes,...



## Exposición de fotografía

Se realizó una exposición de fotografía impartida por un usuario del centro de origen palestino y fotógrafo profesional. La exposición trataba de la historia de Palestina relatada a través de una serie de fotografías captadas por él cuando aún vivía allí. Se invitó al grupo de JDJ, para que pudiesen conocer cómo es la situación en Palestina.

Posteriormente a la exposición se realizó una puesta en común de las sensaciones y emociones que experimentaron tras el visionado de las imágenes y el conocimiento de la historia que contaban.

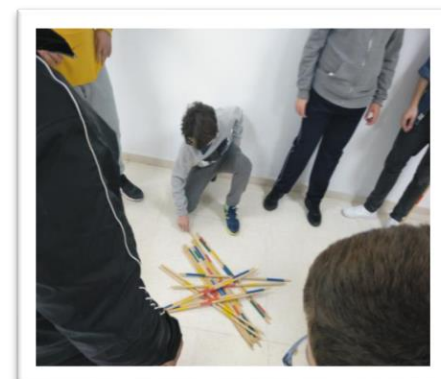




## Actividad mikado

Durante esta actividad, los JDJ conocieron el origen, la historia y los diferentes modos de juego de “El Mikado” que es un juego tradicional de origen asiático.

Posteriormente el grupo se dividió en dos y mientras unos chicos y chicas pintaban, decoraban y creaban su propia versión del Mikado, otros/as jugaron con una unidad gigante del mismo juego.



Más tarde los grupos se intercambiaron para que todos y todas tuviesen la oportunidad de participar, explorando su creatividad en el desempeño de esta actividad artística. Así como, de jugar en grupo aplicando las normas y diferentes modos de juego expuestos en el inicio de la actividad.

## Exposición de arte: Nurodka

“Nurodka”, una joven pintora y escultora que se está iniciando en el campo del arte realizó una exposición de sus obras en la sede de AFIM21, una jornada inicial abierta al público como primera toma de contacto, respaldada por todo el equipo y las personas de su entorno más íntimas y una segunda jornada donde dio a conocer sus obras y las explicó ella misma al grupo de JDJ. Respondiendo a las cuestiones que los/as jóvenes formularon.

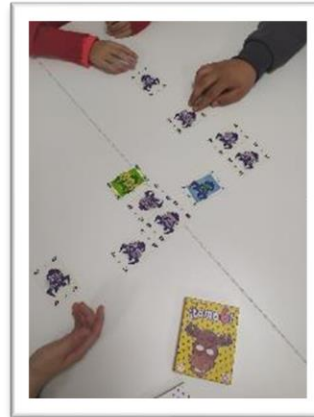




## TORNEOS Y CONVIVENCIAS

Realización de torneos y competiciones lúdicas mensuales, participación en Mind Sports con plataformas virtuales de ocio saludable para el desarrollo de capacidades cognitivas; Jornadas de Convivencias y participación en jornada lúdica; participación en eventos educativos en conexión con centros educativos.

Durante todo el año se realizan torneos, convivencias, jornadas y actividades puntuales donde el grupo de JDJ, las madres y los padres voluntarios participan activamente, tanto en la organización como en la ejecución de estas.



## Convivencia Intercultural y Gastronómica

Con el motivo de la celebración del fin de curso escolar y de los talleres de apoyo los niños y niñas participantes de la entidad, se llevó a cabo una convivencia con estos usuarios/as y sus madres. Se realizaron dinámicas con las que expresar sentimientos y conseguir una mayor conexión en el grupo, a su vez, las madres participaron en el taller aportando platos típicos de su cultura y realizando pintura con henna. Las actividades que conformaron esta jornada fueron:



- ✓ Presentación platos típicos elaborados por las participantes.
- ✓ Taller habilidades socioemocionales
- ✓ Taller de henna
- ✓ Cuentacuentos representado por los niños y niñas a sus madres.





## Convivencia en el parque Andarax



Jornada de mañana y tarde en la que participan familias asociadas a AFIM21. Se realizaron una gran cantidad de dinámicas y juegos en las que intervinieron tanto los JDJ, el equipo de monitores/as, voluntariado, como las familias dispuestas a colaborar en esta convivencia. Se programaron juegos colaborativos, competitivos, y diferentes dinámicas repletas por igual de esfuerzo cognitivo, como risas incontroladas.

El objetivo principal fue crear un espacio donde cada uno de nuestros/as adolescentes pudieran expresarse, liberar presión y estrés al aire libre tras pasar demasiado tiempo encerrados/as en casa. Situación que los ha llevado a crear un rechazo o incluso tenerle miedo al salir a la calle. En esta ocasión nuestra función fue el acompañarlos/as y apoyarlos/as en esta situación tan difícil para todos y todas.

Se han realizado dichas jornadas para aunar fuerzas, crear un vínculo entre compañeros/as, generar una armonía de equipo, conocer un poco más en profundidad a todos los/as integrantes, dedicarnos un tiempo para desconectar de nuestras problemáticas actuales y disfrutar entre los compañeros y compañeras.



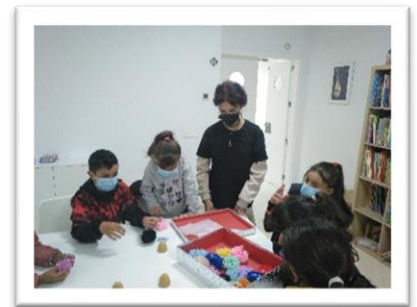
## Convivencia de Navidad



Las familias junto con sus hijos e hijas se reunieron con el equipo de afim21, monitores/as y voluntariado de la entidad que participa en los talleres de apoyo escolar para celebrar una convivencia antes de las vacaciones navideñas. Todo el grupo participó de diferentes dinámicas y juegos con los que trabajar la relación de confianza y compromiso de equipo además de mejorar la cohesión grupal.

Una vez concluidas las rondas de juegos y dinámicas todas las personas asistentes compartieron una merienda en la que pudieron dialogar, conocerse más y seguir creando sentimiento de grupo.

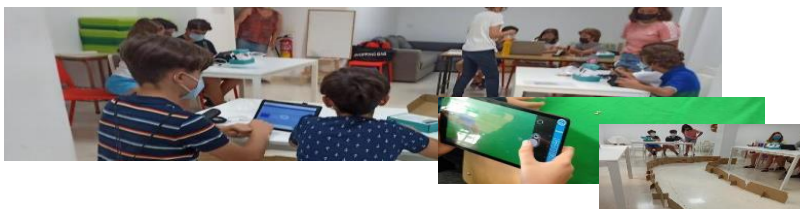
Los chicos y chicas recibieron de una de las voluntarias una manualidad que les trajo como obsequio, además de pasar una tarde bastante divertida. Uno de los juegos que más les gustó fue “Hombres lobo de Castronegro”.



## ACTIVIDADES DE VERANO

AFIM21 oferta en julio una serie de talleres muy concretos en el local, de esta forma las familias más desfavorecidas han tenido la opción de participar en actividades cercanas a su lugar de residencia.

El objetivo principal de estas actividades fue ampliar las competencias en nuevas tecnologías a los niños, las niñas y a los/as jóvenes desde un punto de vista lúdico y educativo. Los talleres estaban relacionados con la programación, el uso de aplicaciones y medios informáticos móviles, así como el uso de medios audiovisuales. Debido a la división de grupos, ampliamos estas actividades con talleres de neuroeducación y de gestión de emociones.



Programa de Actividades

# TATERU

El nuestro futuro "constrúyelo" con esas competencias para afrontar los retos de futuro mundo del futuro de la educación, con esas competencias y recursos de una respuesta innovadora y eficaz.

## Julio 2021

<p>educa</p> <h1 style="font-size: 2em;">A</h1> <p>Refuerzo Escolar</p>	<p>emoción</p> <h1 style="font-size: 2em;">😊</h1> <p>Neuroeducación</p> <p><small>El uso de juegos (tecnología y social) para el desarrollo de habilidades.</small></p>	<p>Neuroeducación</p> <h1 style="font-size: 2em;">🧠</h1> <p><small>El uso de juegos (tecnología y social) para el desarrollo de habilidades.</small></p>
<p>crearte</p> <h1 style="font-size: 2em;">💡</h1> <p>Desarrollo Creativo</p>	<p>techmia</p> <h1 style="font-size: 2em;">📱</h1>	<p>5% descuento para los grupos desde el 21 de junio</p> <p>Infantil y Primaria Adolescentes y Jóvenes</p> <p>Gratis para familias con pocos recursos económicos</p>

**afim21**  
La respuesta a lo que necesitas

02 Doble Barzaco, 15-20 (Davao)  
Llamada a cualquier hora (gratuito)

www.afim21.com

WhatsApp: +34 910 40 11 11

Twitter: @afim21



## TALLERES DE CONCILIACIÓN NAVIDEÑA



Con objeto de facilitar la conciliación familiar en este periodo vacacional, se ofertaron una serie de talleres a las familias beneficiarias y otras usuarias del centro. Esto proporcionó a los niños y niñas la oportunidad de relacionarse en un ambiente lúdico y distendido, disfrutando de experiencias de juego, explorando su creatividad tanto en los proyectos de manualidades que se realizaron, como valiéndose de las nuevas tecnologías al editar vídeos y fotografías.

El último día de talleres, los chicos y chicas y algunas familias acompañadas de los y las monitoras, participaron en una salida para subir a la noria turística instalada en la rambla de Almería. Al regresar al local de Afim21, se les invitó a un desayuno de churros con chocolate que nos dio la oportunidad de conversar, consolidar relaciones y divertirnos todos y todas juntos.



# PROYECTO INTEGRAL DE INCLUSIÓN SOCIAL Y ACTIVACIÓN LABORAL EN ZONAS DESFAVORECIDAS. ESTRATEGIA REGIONAL ANDALUZA PARA LA COHESIÓN E INCLUSIÓN SOCIAL

Este proyecto que comenzó a implementarse en 2021 y se desarrollará hasta finales de 2022 engloba 4 actividades:



- Actividad 1: Asesoramiento y Atención Psicosocial y Psicoeducativa.
- Actividad 2: Programa comunitario de dinamización familiar.

2.A Programa para fomentar habilidades parentales y desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales para aumentar el nivel formativo de la población.

2.B. Talleres para la Educación afectivo-sexual y la promoción de hábitos saludables.

2.C. Módulo de informática y uso de recursos en internet para madres y padres.

2.D. Talleres de competencias sociales.

- Actividad 3: Programa comunitario de dinamización para jóvenes.

3.A. Neuroeducación y juego de mesa para Jóvenes que Dinamizan con Juegos (JDJ): Programa para fomentar la competencia emprendedora.

3.B. Competencias Sociales y saludables Digitalizadas

3.C. Módulo de informática y uso de recursos en internet para jóvenes.

3.D. Taller de desarrollo de habilidades y competencias socioemocionales: Roles de Belbin

- Actividad 4: Dinamización zonas ERASCIS.

4.A. Eventos interculturales y convivencias.

4.B. Torneos intercentros dirigido por los JDJ.

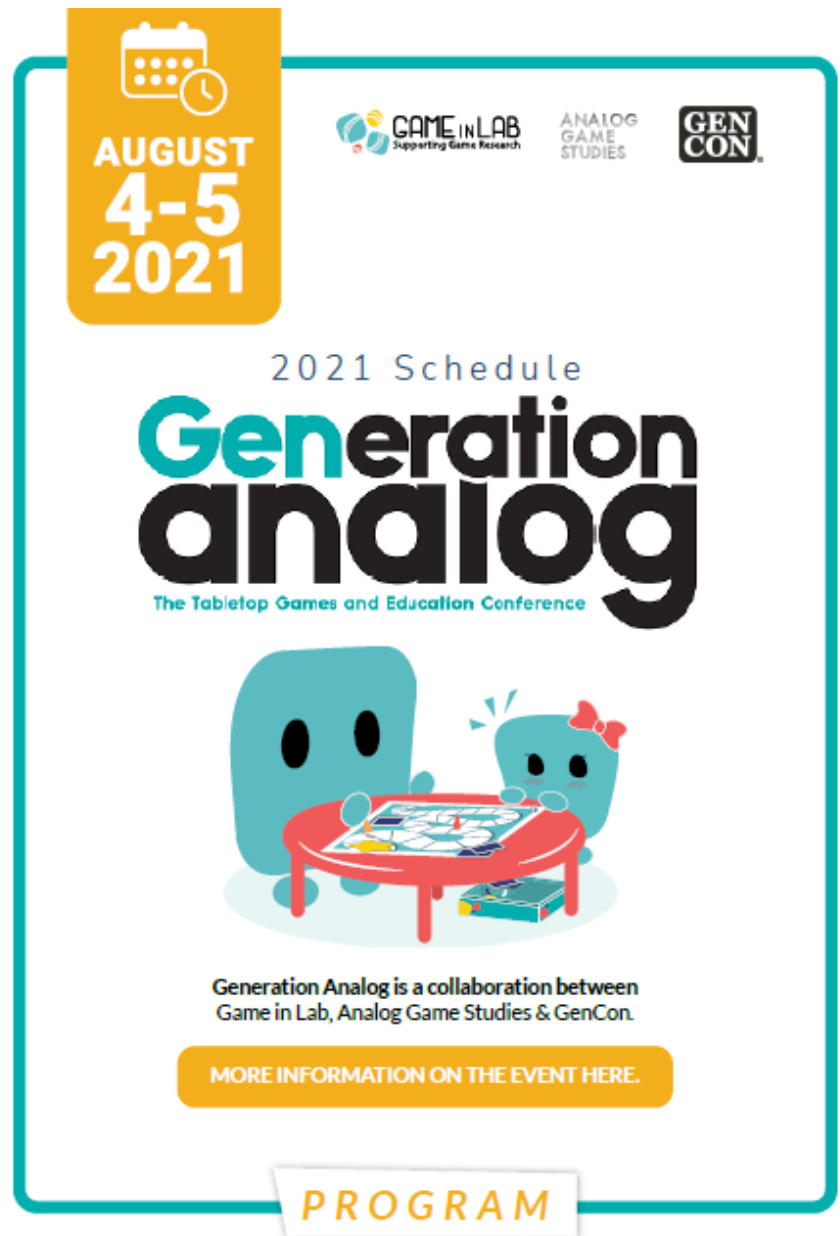
Fuentecica-Quemadero, Chanca-Pescadería, Almendros, Araceli y Piedras Redondas son los barrios en los que se llevan a cabo las intervenciones, si bien, un gran número de actuaciones, como formaciones, cursos y asesoramientos se realizan en el local de la Asociación Afim21.

## GENERATION ANALOG VIRTUAL CONFERENCE 2021

Afim21 participó en esta conferencia virtual de juegos analógicos que forma parte de la Gen Con 2021 y está patrocinada por Game in Lab y Analg Game Studies. Donde se generó discusión acerca de la importancia de los juegos analógicos como entretenimiento, pero también como activismo y como campo académico.

Gen Con es la convención de juegos de mesa más antigua y con mayor asistencia en América del Norte. Durante cinco décadas, ha reunido a personas alrededor de las mesas para jugar. Su misión es crear el mejor lugar del mundo para los juegos de mesa y creen en su importancia uniendo a las personas en una sociedad cada vez más dividida.

Contó con diferentes paneles en los que se presentaron investigaciones y proyectos relacionados con el estudio de los juegos analógicos. El equipo formado por la asociación AFIM21, el grupo de investigación NeuroPGA de la Universidad de Lleida y Mercurio, presentó su investigación Conectar Jugando en el primer panel de las jornadas dedicado a juegos analógicos y enseñanza. En este estudio, centros educativos de difícil desempeño de Almería, coordinados por AFIM21, implementaron un programa basado en juegos de mesa modernos de Mercurio con el objetivo de entrenar unos procesos cognitivos llamados funciones ejecutivas en niños y niñas de primaria. Dos de los centros participantes acompañaron el programa Conectar Jugando de elementos de gamificación que incluían una narrativa fantástica y un sistema de recompensa con insignias. De esta forma, se analizaron las posibles diferencias en la repercusión en estos procesos cognitivos del programa comparando el grupo que incluía gamificación al programa de juego y el grupo que no empleó elementos lúdicos extra además de los juegos de mesa.



**AUGUST 4-5 2021**

GAME IN LAB Supporting Game Research

ANALOG GAME STUDIES

GEN CON

2021 Schedule

# Generation analog

The Tabletop Games and Education Conference

Generation Analog is a collaboration between Game in Lab, Analog Game Studies & GenCon.

[MORE INFORMATION ON THE EVENT HERE.](#)

**PROGRAM**



---

# SUBVENCIONES 2021

## Subvenciones concedidas a la entidad.

- Obra Social “La Caixa” Lucha contra la pobreza infantil y la exclusión social (2021), en el marco del Programa de Ayudas a Proyectos de Iniciativas Sociales. Título: Tateru-Conectar Jugando: Juego y Tecnología para el Desarrollo Socioeducativo de Menores en Riesgo de Exclusión Social
- Diputación de Almería, Consejo de Familias (2021): “Juega conmigo: educar y conciliar”
- Junta de Andalucía (2021):
  - Mantenimiento De Entidades Privadas Dedicadas Al Ámbito De La Acción Social \_ Comunidad Gitana; LÍNEA 10. Subvenciones para el mantenimiento de entidades privadas dedicadas al ámbito de la acción social
  - “Voluntariado que dinamiza con juegos”; LÍNEA 12. Subvenciones para programas para la promoción, sensibilización y formación sobre voluntariado
  - “Envejecimiento activo a través del juego”: LÍNEA 14. Subvenciones institucionales para programas y mantenimiento en el ámbito de las personas mayores.
- Instituto Andaluz de juventud: Consejería de Empleo, Formación y Trabajo autónomo (2021); concedida a la sección juvenil de AFIM21. “JDJ Competencias emprendedoras y digitales a través del juego de mesa”
- Ayuntamiento de Roquetas de Mar: Servicios Sociales Comunitarios Programa Preventivo Comunitario. (2021) “Programa de actividades Tateru”
- Impulsa II (2021):
  - CEIP Ave María del Quemadero. Almería
    - Descubrir y explorar: “competencias para enfrentarnos a los retos del futuro”: Tateru-Conectar Jugando: Bloque 1: Conectar Jugando. Bloque 2: Viajes Virtuales. Bloque 3: Tateru- Emoción. Bloque 4: Tateru-Techmia
  - CEIP Francisco de Velasco. Baza
    - Tateru-Conectar Jugando; Bloque 1: Conectar Jugando. Bloque 2: Viajes Virtuales. Bloque 3: Tateru- Emoción. Bloque 4: Tateru-Techmia
- Proyecto "Meet and Code" (2021): “Programa tu videojuego con Scratch”
- Ayuntamiento de Almería: Área De Familia, Igualdad Y Participación Ciudadana (2021); “Tateru-Social: Conectar Jugando”
- Proyecto enmarcado dentro de ERACIS (Estrategia Regional Andaluza para la Cohesión de Inclusión social) Subvencionado por la Unión Europea y Junta de Andalucía. Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación y cofinanciado por el Fondo Social Europeo. Programa “Neuroestimulación y Aprendizaje: Juego y Tecnología para el desarrollo socioeducativo y laboral”. Título: Neuroestimulación y Aprendizaje: Juego y Tecnología para el Desarrollo.

---

# FORMACIONES 2021

## Enero

- Desarrollo Competencias emprendedoras en adolescentes. Congreso Sociedad de Aprendizaje. Junta de Extremadura. (5 horas)
- Curso Neuropsicología educativa y aprendizaje basado en juegos. Centro de Enseñanza al Profesorado. CEP de Antequera. Consejería de Educación. (5 horas).

## Febrero

- Neuropsicología educativa y aprendizaje basado en juegos. Colegio de Pedagogos Valencia. (5 horas)
- Curso Neuroeducación y metodologías activas. Centro de Enseñanza al Profesorado. CEP de Antequera. Consejería de Educación. (5 horas).

## Mayo

- Curso Neuroeducación y metodologías activas. Formación PAMCE. Centro de Profesorado Murcia. (5 horas)
- Formación Congreso Ajedrez. Neuroeducación y juego en el aula. Consejería de Educación. Junta de Andalucía. (5 horas).

## Junio

- Formación sobre Neuroeducación y aprendizaje a través de metodologías activas. Congreso de neuroeducación. Colegio Pureza de María. Tenerife. (4 horas)
- Formación sobre Gestión de Equipos Directivos. Federación de AMPA de Jaén. (4 horas)
- Formación sobre Habilidades parentales y Neuroeducación. Cerebro adolescente. Formación a familias. Federación de AMPA de Jaén. (4 horas)

## Julio

- Atención, memoria, funciones ejecutivas, desarrollo socioeducativo a través del juego. Programa Conectar Jugando. Investigaciones con el equipo NeuroPGA. Universidad de Lleida.
- Congreso nacional de Psicología.
- Curso de Verano. Experiencias en necesidades educativas en el aula. Programa Conectar Jugando. Departamento de Psicología. Universidad de Lleida. (3 horas)
- Curso de Verano. Experiencias de intervención en el ámbito sanitario y sociocomunitario. Departamento de Psicología. Universidad de Lleida. (3 horas)
- Formación Gestión emocional en la infancia y adolescencia. Familias. Federación de AMPA de Cádiz.

## Agosto

- Formación sobre Conectar jugando. Investigación sobre el desarrollo socioeducativo en centros de difícil desempeño.
- Generation Analog. Congreso Educativo Minessotta. EEUU.

# INVESTIGACIONES 2021

## Impacto en las disfunciones ejecutivas de la gamificación y no gamificación en la práctica de juegos de mesa en niños en riesgo de exclusión social.

El objetivo principal de este estudio fue probar la efectividad de la gamificación en intervenciones cognitivas modernas basadas en juegos de mesa y cartas en escolares españoles en riesgo de exclusión social.

## Juegos de mesa modernos para la prevención del declive cognitivo en personas de edad avanzada.

Se trata de un ensayo controlado aleatorizado en personas mayores de 65 años en el que se comparó una intervención cognitiva basada en juegos de mesa modernos con un grupo control activo en el que llevaron a cabo tareas cognitivas en fichas de papel y lápiz.

El estudio ha sido publicado en la revista científica International Journal of Geriatric Psychiatry y abre un camino en la investigación del uso de los juegos de mesa modernos como herramienta de prevención del deterioro cognitivo asociado a la edad.



## Neuropsicología, gens i ambient

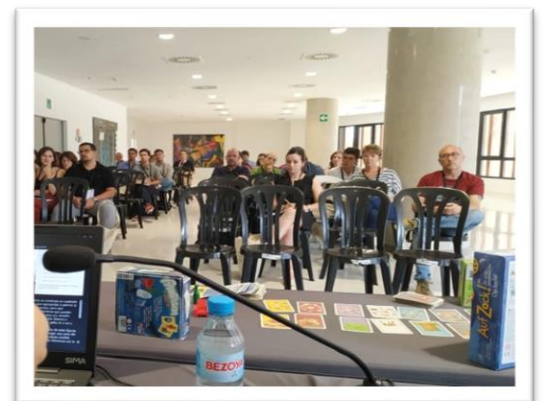
## Simposio sobre juegos de mesa modernos en el Congreso Nacional de Psicología, Vitoria

Juegos de mesa modernos aplicados a psicología: nuevas metodologías para antiguos problemas.

Afim21 Colabora en el equipo de investigación Neuropsicología, genes y ambiente de la Universitat de Lleida como podemos ver en los siguientes enlaces:

<https://neuropgaudl.wordpress.com/scientific-collaborations/>

<https://neuropgaudl.wordpress.com/conectar-jugando-en-el-aula/>



## En fase de revisión: Un estudio piloto de tele intervención cognitiva con juegos de mesa durante el confinamiento pandémico en niños en edad escolar.

Nombre de la revista: Journal of Intelligence. ID del manuscrito: jintelligence-1841544

Tipo de manuscrito: Artículo. Autores: Nuria Vita-Barrull, Verónica Estrada-Plana, Jaume March-Llanes, Núria Guzmán, María Mayoral, Jorge Moya-Higueras.





# 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.

## PUBLICACIONES Y ENTREVISTAS:



- La Antología del Aprendizaje Lúdico es una colección de libros, publicados por Tero Ediciones junto al Observatorio del Juego de Chile y Nexo Ediciones, compuestos por artículos escritos por más de 40 profesionales procedentes de todos los ámbitos de la educación que utilizan el juego para desarrollar su trabajo.

Especialistas de España, Chile, México, Colombia, Costa Rica y Perú se han unido para contar sus ideas, recursos, experiencias, éxitos, fracasos, trucos e impresiones sobre

el aprendizaje basado en juegos y la ludificación.

En los dos primeros ejemplares de la colección, publicados hasta la fecha, Núria Guzmán, ha colaborado con *“Conectar jugando: programa de estimulación neurocognitiva a través del juego”* y *“Antecedentes teóricos: Evidencia científica del Aprendizaje Basado en Juegos”*

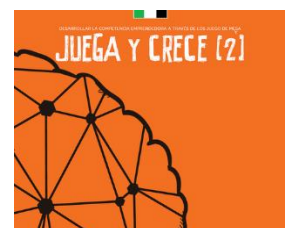
- Guía para Jóvenes que Dinamizan Juegos (JDJ)
- Guía “Juega y Crece II” en la que relacionamos el Marco de Competencia Empresarial Europea (EntreComp) con juegos de mesa y sus ventajas para lograr los objetivos que se proponen. Esta guía junto a Juega y Crece I (en la cual también colaboramos) pueden descargarse aquí: <https://aprenderesunaactitud.duckdns.org/juegacrecedos/>



- Libro "Educar Jugando", un libro donde se recopilan experiencias, actividades y proyectos basados en juegos.

<https://www.goodreads.com/book/show/39787214-educar-jugando>

- Algunas noticias en las que se habla de la importancia del juego y como se está utilizado en el aula y en las que AFIM21 junto con otros profesores/as y profesionales de la educación aparecen las pueden encontrar en:
  - [Noticias en el periódico EL PAÍS](#)
  - Edición de la revista 2de6, sept-pág. 40-61: [Artículo “El Aprendizaje basado en juegos progresa adecuadamente en el aula”](#)



- 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](#).