



Memoria de actividades 2022

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
PRESENTACIÓN	5
LOS FINES	6
LÍNEAS PRIORITARIAS	7
TRAYECTORIA DE AFIM21 2013-2022	8
RECURSOS HUMANOS	9
PREMIOS	2
TALLERES ANUALES	3
Programa de Estimulación neurocognitiva, emocional y social.....	3
JDJ (Jóvenes que dinamizan con juegos).	4
Apoyo escolar individualizado y grupal.	5
Atención individualizada con intervención psicosocial.	6
Tateru-TICs.	7
PROGRAMAS SUBVENCIONADOS	8
ERACIS (Fondos europeos y Junta de Andalucía)	8
TATERU-CONECTAR JUGANDO (Fundación “la Caixa”)	14
“MDJ: Mayores que Dinamizan con Juegos”. (Junta de Andalucía).....	16
Alfabetización Digital. (Junta de Andalucía)	16
Voluntariado que dinamiza con juegos (Junta de Andalucía).....	17
CONECTA 21 (Junta de Andalucía).....	19
Diputación de Almería, Consejo de Familias. “Educar Jugando”	20
Diputación de Almería, Innovación. “Cerebro adolescente y metodologías lúdicas”	22
MDJ/JDJ (Junta de Andalucía)	24
Tateru-Social: Conectar Jugando (Ayto. Almería)	25
EDP: Atención a las necesidades de las personas mayores (Fundación EDP).....	28
IMPULSA 3 (Fondos europeos y Junta de Andalucía)	29
IMPULSA INCLUSIÓN	29

IMPULSA INNOVACIÓN	34
PROGRAMA PROA+ “Transformante” (Fondos europeos y Junta de Andalucía)	38
ESCUELAS DE VERANO	46
ACTIVIDADES CON FAMILIAS	52
Formaciones	52
Asesoramiento individualizado para familias	55
CONVIVENCIAS	57
Excursión Senderismo y Reciclaje Retamar.	57
Encuentros culinarios.....	58
Taller de Juegos Gigantes.....	59
Cine Fórum	60
Convivencia Abrucena	62
Festival internacional de Juegos.....	63
JORNADAS Y EVENTOS.....	64
Jornadas intergeneracionales	64
Jornada intercultural.....	65
8 de marzo: día de la mujer	67
Actividades de conciliación	67
Expotaku.....	68
Jornada de neuroeducación y aprendizaje basado en juegos. El Ejido	71
Jornada provincial “ Neuroeducación: Competencias y habilidades claves ” en el Museo de Almería.....	73
Jornadas “Innovación y Juego” IES Santo Domingo El Ejido	75
Torneos	77
SUBVENCIONES 2022	80
INVESTIGACIONES	84
PUBLICACIONES	84

INTRODUCCIÓN

Este documento corresponde a la memoria de actividades del año 2022 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)

Tfnos.: 679 50 64 61 //640 36 30 21//950 92 25 17

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

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.

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

- 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.

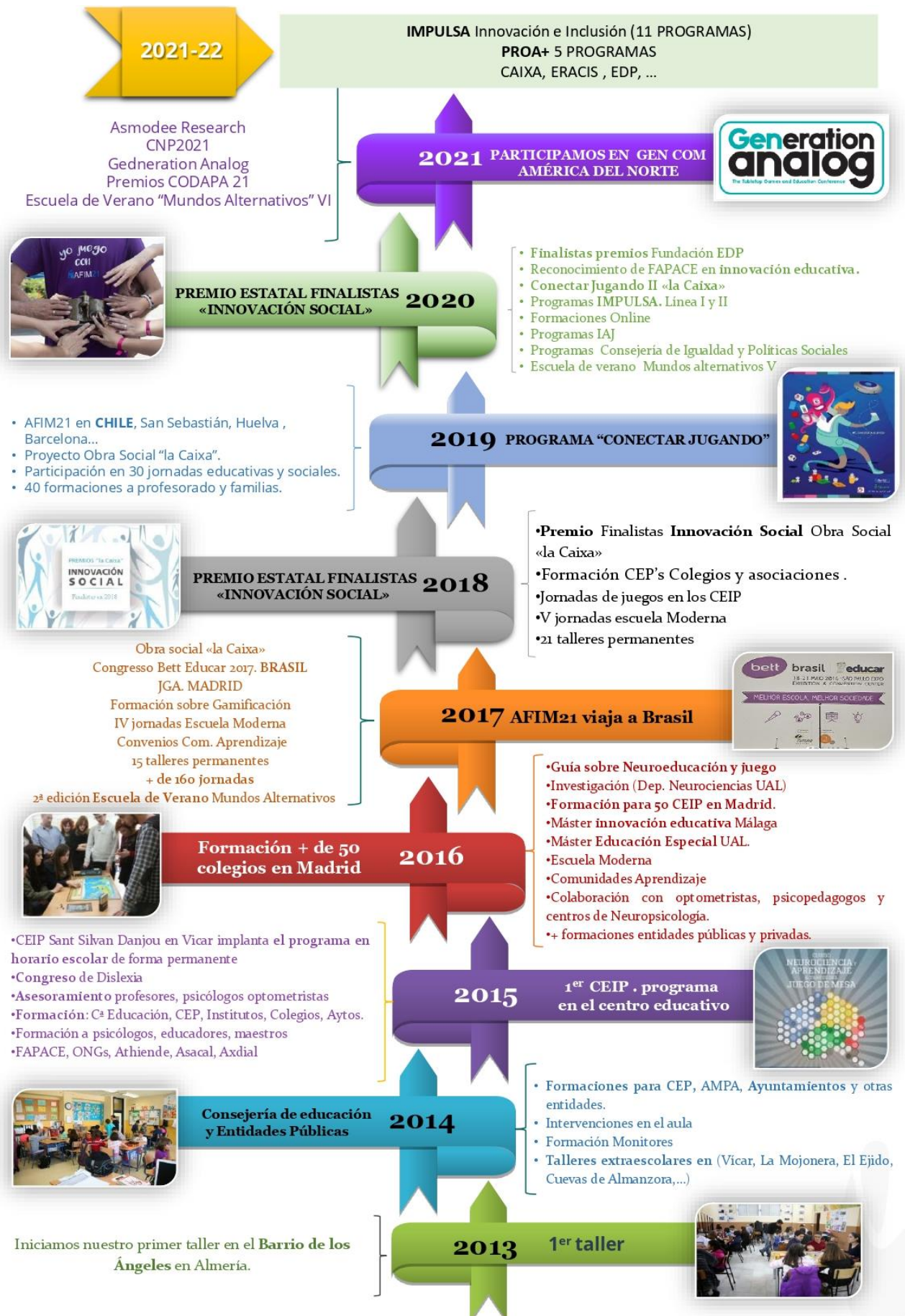
Familia

- 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 2013-2022



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^a 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
- Pilar Díaz, Técnica Superior de Animación Sociocultural y Turística, Técnica Administrativo
- M^a Carmen López, Grado en Psicología
- Susana Rodríguez, Grado en Psicología
- Carmen Zamora González, Grado en Psicología
- Yolanda Saseta García, Grado Trabajo Social
- Laura Peñalver Caro, Grado Educación Social
- M^a Carmen Rojas, Máster en Educación Especial
- Rocío Gabarrón, Grado en psicología.
- Carmen Galera, Grado en Magisterio primaria.



Voluntariado:

- Manu Acosta.
- Alba Guerrero
- Adina Vanesa Bocioroaga
- Liam Serrano
- Pablo Morales
- Pablo Ortiz
- Hugo Martínez
- Laura Llorente
- Jaime Toledo
- Roberto Lucas
- Olga Fiorentino
- Antonio D'ocavo
- José M^a 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)**
Agustín Bayona Morcillo
María Osorio Sánchez
- **Educación Social (UGR)**
M^a José Pérez
- **Psicología (UAL)**
María López
Elisabetta D'Oracio
- **Grado en Psicología con Máster en Profesorado de ESO (UAL)**
Lara De La Fuente
- **Animación Sociocultural y Turística. (IES Alhadra)**
Ana Figueredo Yebra
- **Promoción de Igualdad de Género. (IES Alhadra)**
Patricia Sánchez Gallardo
Marina Vargas Benavides
Almudena Sanblás Muños
- **Máster en Educación Especial**
Pilar Celdán
- **Máster Universitario en Migraciones, Mediación y Grupos Vulnerables**
Paula Berenguel Chacón
Estefanía Heredia Arco
Najma Fagrouch Fagrouch



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.



TALLERES ANUALES

Programa de Estimulación neurocognitiva, emocional y social

(Programa específico para el desarrollo integral 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 acciones que permitan la gestión emocional de niños/as de 4 a 12 años.

Durante las sesiones, los niños/as aprenden a trabajar en equipo, a seguir instrucciones, a tomar decisiones y a resolver problemas. Además, se fomenta el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación y el respeto a los demás, por medio de una actividad divertida y emocionante que busca potenciar el desarrollo cognitivo, emocional y social de los/as menores mientras les proporciona experiencias de aprendizaje significativas y efectivas.



Temporalidad: Enero a junio y octubre a diciembre

Lugar: Sede de AFIM21



JDJ (Jóvenes que dinamizan con juegos).

(Programa para el desarrollo 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.

Con la participación en estos talleres cubren una doble finalidad, jugar y compartir experiencias con compañeros y compañeras y a la vez realizan una formación práctica adquiriendo un aprendizaje del juego de mesa como herramienta aplicable a diversos ámbitos.

La formación práctica como "JDJ" (Jóvenes que Dinamizan con Juegos) les dota de recursos para formar parte activa de la sociedad y les brinda una oportunidad de ocio saludable al tiempo que toman práctica a la hora de programar, implementar y dinamizar sesiones de juego. Lo que les permite adquirir Competencias Emprendedoras Europeas (EntreComp) que los prepararan para enfrentarse a los retos del futuro.

Tal y como hacen algunos de los niños y niñas que empezaron con nosotros como usuarios/os y ahora son jóvenes voluntarios/as que participan en otras actividades



Temporalidad: Enero a junio y octubre a diciembre

Lugar: Sede de AFIM21

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.

En los talleres grupales, los niños/as se juntan, dentro de lo posible, en mesas en las que tienen aproximadamente el mismo nivel educativo, cada grupo cuenta con su monitor/monitoria auxiliados por personal voluntario. Todos ellos encargados/as de resolver cualquier duda que les pueda surgir a la hora de realizar las tareas y de la supervisión de estas.

Cuentan con materiales a su disposición que les conducen a la autonomía y les inspiran a pensar por sí mismos/as. Se les motiva para que investiguen y obtengan la información que necesitan haciendo uso de tablets y móviles, trabajando de manera transversal el buen uso de las nuevas tecnologías.

Temporalidad: Enero a junio y octubre a diciembre

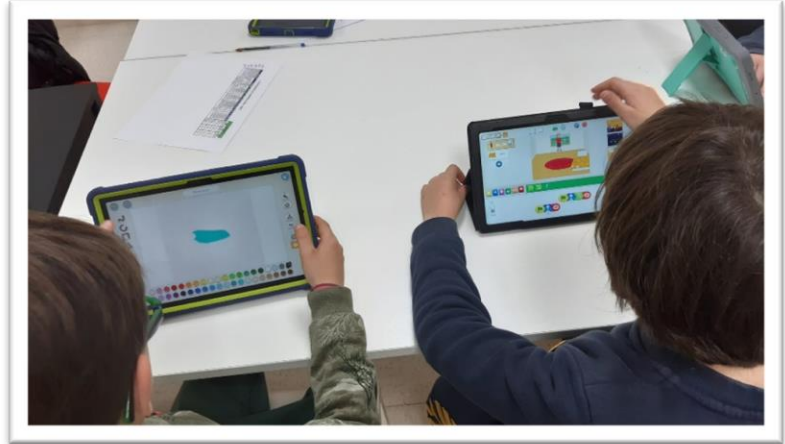
Lugar: Sede de AFIM21



Tateru-TICs.

Con la participación de los chicos y chicas en Tateru-Techmia, se pretende el desarrollo de la creatividad por medio de la tecnología y la competencia digital. Se han realizado una serie de talleres con los que se ha hecho incidencia en los siguientes objetivos didácticos:

- Hacer un uso creativo de la tecnología.
- Aprender los conceptos básicos de la programación.
- Crear historias interactivas, videojuegos y proyectos interactivos relacionados con las áreas STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas).
- Desenvolverse adecuadamente, y de forma coordinada, en la exposición oral y presentación de los resultados del equipo. Aprender a mostrar habilidades comunicativas, en un ambiente respetuoso y mostrando empatía con los demás.
- Disfrutar de la ciencia y la tecnología, comprendiendo su contribución al progreso y el bienestar de la sociedad.



Durante el desarrollo de los talleres se ha intervenido con los/as menores para adquirir y potenciar las siguientes competencias:

- Aprender a aprender.
- Autonomía, iniciativa personal y toma de decisiones.
- Competencia digital y programación.
- Competencia matemática y lingüística.
- Pensamiento creativo, computacional y crítico.
- Programación Creativa con Scratch JR y Scratux.



Todo ello a través de unas sesiones programadas para trabajar por proyectos (ABP) relacionados con los contenidos a desarrollar. La temática de las sesiones se adaptó según el grupo de edad de las personas participantes.

PROGRAMAS SUBVENCIONADOS

ERACIS (Fondos europeos y Junta de Andalucía)

(Estrategia Regional Andaluza para la Cohesión e Inclusión Social: Proyecto integral de inclusión social y activación laboral en zonas desfavorecidas)



Este proyecto que comenzó a implementarse en 2021 y se desarrolla 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.

E.R.A.C.I.S. ha sido un Proyecto subvencionado por la Unión Europea y la Junta de Andalucía, Consejería de Inclusión Social, Juventud, Familias e Igualdad, cofinanciado por el Fondo Social Europeo que se ha desarrollado en toda la comunidad andaluza, siendo AFIM21 una de las entidades encargadas de implantarlo en la localidad de Almería.

Uno de los pilares de esta estrategia ha sido el Trabajo en Red, ya que se ha realizado en estrecha colaboración con el Ayuntamiento de Almería y los Servicios Sociales Comunitarios además de la participación y acción conjunta que se ha llevado a cabo con otras entidades de la ciudad como son Federación de Asociaciones SURGE – La Traña, CODENAF, Asociación Ítaca, Movimiento por la Paz,

Asociación Innova, etc. Todo este sistema formado por entidades del tercer sector y Servicios Sociales Comunitarios ha favorecido la atención integral de aquellas personas y familias que se encuentran en zonas desfavorecidas, ayudándolas a alcanzar una inserción sociolaboral.

La cartera de actividades propuesta por AFIM21 ha estado compuesta por intervenciones psicológicas con los/as participantes del programa, asesoramientos a recursos educativos y formativos, acompañamientos individualizados para la activación laboral, etc. y también de intervenciones de carácter grupal enfocadas al desarrollo de competencias sociales, capacitación digital, talleres de educación sexual y hábitos saludables, competencias emprendedoras, etc. lo que ha permitido a nuestros/as usuarios/as mejorar aquellas competencias prelaborales que han repercutido positivamente en su nivel de empleabilidad, favoreciendo así su inserción.

Dentro de nuestras actividades también se han realizado dinamizaciones de Zona ERACIS, contando con el apoyo de otras entidades se han propuesto actividades comunitarias que han fomentado la visibilización de las zonas más deprimidas de Almería, ayudando al derribo de estereotipos y al acercamiento de la población general a esas zonas de a ciudad. Entre estas actividades se encuentran la creación de tres ludotecas de juegos modernos en los barrios del Quemadero, Los Almendros y La Chanca o la celebración de efemérides como el Día de la Mujer el 8 de marzo o la celebración del Día del Pueblo Gitano el 8 de abril.

La metodología que hemos llevado a cabo en nuestra intervención ha sido totalmente participativa y basada en experiencias significativas para los/as usuarios/as que han permitido desarrollar sus capacidades cognitivas y sociales siendo agentes activos/as de su evolución. Esto, combinado con la intervención psicológica brindada a los/as participantes que así lo han solicitado ha mejorado la autoestima y la motivación, aspectos indispensables a la hora de buscar trabajo.

Todas estas actividades se han realizado directamente en las zonas de intervención, lo que ha facilitado el acceso a los recursos de la población destinataria. En Los Almendros hemos contado con un espacio cedido en el Centro de Integración Social Los Almendros y en la Chanca las actividades se han llevado a cabo en un espacio cedido por CEPER La Chanca gracias a los acuerdos tenidos con el equipo directivo del centro. En el caso de la zona de La Fuentecica-Quemadero las actividades realizadas han sido en las instalaciones cedidas por el C.E.I.P. Virgen del Quemadero.

Como puede observarse la intervención con la población desde diferentes entidades y agentes de la zona como han sido colegios, otras asociaciones fuera de la estrategia, instituciones públicas, centros de salud, etc. han proporcionado una intervención integral con los usuarios/as de la Estrategia, facilitando así su integración social y laboral.

EJEMPLO DE ACTIVIDADES:

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

Esta actividad se ha realizado en las tres zonas de intervención. Tanto en la zona de La Chanca-Pescadería como en Colonia Araceli-Piedras Redondas-Los Almendros se ha desarrollado conforme a la programación establecida, sin embargo, en la zona La Fuentecica-Quemadero se produjeron variaciones que se detallan en el apartado 8 de la presente justificación.

El primero de los talleres tuvo lugar en la zona de Chanca-Pescadería en el espacio cedido por el Centro de Educación de Adultos de la Chanca y, el segundo, en Colonia Araceli-Piedras Redondas-Los Almendros, concretamente en el C.I.S. Los Amendros. Este programa ha permitido a los participantes

aprender a gestionar sus habilidades socioemocionales y desarrollar competencias prelaborales. Para ello han pasado por varias fases relacionadas con el autoconocimiento y el desarrollo de habilidades entre las que se encuentran las competencias básicas en las que se centra la EntreComp. Además, los/as participantes han recibido un kit de material para el buen desarrollo de la actividad.

Durante el desarrollo del programa en C.I.S. Los Almendros se puso en marcha una ludoteca para que las usuarias pudieran conciliar su maternidad con la formación. De esta ludoteca no existe registro fotográfico porque las tutoras no dieron permiso de imagen para los/as menores. En el caso de la La Chanca-Pescadería no fue necesario porque se realizó en periodo lectivo.



El perfil derivado por Servicios Sociales Comunitarios para esta actividad no estaba matriculado en ninguna etapa obligatoria del sistema educativo, por lo que el resultado esperado de “reducir la tasa de absentismo en un 30%” no ha sido posible medirlo debido a las características de la población.

Para valorar la mejora de los/as participantes en aspectos cognitivos, emocionales y sociales, así como la mejora de la convivencia y el fortalecimiento de las competencias se pasó un cuestionario inicial y final que corresponde a la medición de estos ítems. Para el análisis de datos se contó únicamente con los cuestionarios realizados por aquellas personas que comenzaron y finalizaron el Programa ya que muchas de ellas, indirectas en su mayoría, no asistieron a la última sesión y, si hubiéramos tenido en cuenta sus cuestionarios iniciales, los datos se habrían visto alterados no reflejando la realidad.



2. Taller de competencias sociales

Esta actividad se llevó a cabo en las tres zonas de intervención, aunque en la zona de La Fuentecica-Quemadero tuvieron que realizarse modificaciones con respecto a la programación inicial, por ello, el tercer Taller de competencias sociales está recogido en el apartado de desviaciones del programa.

El primero de los talleres se realizó en la zona de Colonia Araceli-Piedras Redondas-Los Almendros y el segundo, en la zona de La Chanca-Pescadería. Ambos se llevaron a cabo en los espacios cedidos, en el C.I.S. Los Almendros y en el Centro de Educación de Adultos de la Chanca (CEPER) respectivamente.

Para el desarrollo de estos talleres se crearon Ludotecas de juegos de mesa en los barrios. Durante los talleres, los juegos de la asociación estuvieron a disposición de los vecinos/as, a los cuales podían jugar guiados/as por una de las personas del equipo técnico de AFIM21 o bien, realizando un autoaprendizaje en grupo. De este modo, la Ludoteca se convirtió en un espacio intergeneracional e intercultural del barrio. También se crearon servicios de préstamo para que las familias pudieran utilizar los juegos fuera de los talleres.



Para inaugurar la apertura de las Ludotecas se realizaron en cada uno de ellos un torneo del juego “Fantasma Blitz” que varios/as menores conocían por la labor de AFIM21 realizada en los diferentes colegios de la zona en otras intervenciones. La persona ganadora del torneo recibió un juego de mesa de regalo y todos/as los asistentes consiguieron también una demo de otro juego como agradecimiento por su participación.



Con el objetivo de motivar la asistencia de las familias, las Ludotecas fueron gamificadas, de modo que cada vez que un/a menor asistía, se le sellaba una de las casillas de su “Carnet Jugón”. Al completar todas las casillas, la familia entraba al sorteo de un juego de mesa.

Durante esta actividad, los/as participantes de ERACIS acudían al mismo en calidad de Joven que Dinamiza con Juegos (JDJ), corresponsabilizándose del buen funcionamiento de la Ludoteca junto con el personal de AFIM21. Al finalizar cada sesión, se realizaba una reflexión con los/as participantes para conocer sus impresiones, evaluar la marcha de la Ludoteca y autoevaluar sus habilidades sociales, cognitivas y emocionales que eran puestas en práctica durante la sesión.

En definitiva, estos Talleres de competencias sociales han supuesto una actividad innovadora para los/as usuarios/as ya que, por un lado, han realizado una formación en competencias sociales basada en la práctica y, por otro, han colaborado en la transformación del ocio para menores y familias en sus barrios.



En el caso del taller realizado en el C.I.S. Los Almendros, para garantizar una buena acogida de la actividad en el barrio, se trabajó en red con la Asociación “Camelamos Naquerar”, Escuela Infantil Municipal “Carmen Mora Garrido” y con el C.E.I.P. Los Almendros, que ayudaron a darle difusión y colaboraron en algunas de las sesiones. En la zona La Chanca-Pescadería se contactó con la escuela de verano que se realizaba en el C.E.I.P. La Chanca.



3. Visita al teatro apolo

Se invitó a todos/as los participantes del programa ERACIS a la obra de teatro “No soy tu gitana” representada en el teatro Apolo de Almería. Las personas que acudieron fueron en su mayoría mujeres de etnia gitana que, según el debate realizado tras la obra, la encontraron muy interesante y necesaria, ya que la actriz (también mujer gitana) exponía los estereotipos que sufren las mujeres gitanas, así como la opresión que ha sufrido y sufre este pueblo a lo largo de los años.



4. Visita al Minihollywood

Como cierre de programa se realizó una salida al Minihollywood de Tabernas, donde las familias ERACIS pudieron disfrutar de un día visitando las instalaciones de parque temático, animales y espectáculos. Al terminar el día repartimos juegos de mesa entre las familias como elemento significativo de toda nuestra intervención ya que, quien haya realizado cursos con AFIM21 ha jugado y se ha divertido a la vez que ha mejorado sus habilidades sociales, emocionales, digitales, prelaborales.



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.

TATERU-CONECTAR JUGANDO (Fundación “la Caixa”)

Programa perteneciente a la Convocatoria de la Fundación Bancaria “la Caixa”2021

- **Bloque 1:** Programa JDJ. Habilidades socioemocionales y emprendedoras para adolescentes.
- **Bloque 2:** Programa Conectar Jugando. Talleres y formaciones en diversas disciplinas para jóvenes y menores.
- **Bloque 3:** Plan formativo para familias, voluntariado y prácticas.
- **Bloque 4:** Programa Conectar Jugando. Apoyo escolar, Tateru techmia para niños/as
- **Bloque 5:** Atención educativa y psicosocial. Plan individualizado menores, adolescentes y familias.

Horario:

- ✓ De lunes a jueves de 16:30 a 18:00 Para alumnado de primaria (Apoyo escolar, robótica y programación, y taller de neuroeducación) y madres y padres (Aprendizaje de español y preparación examen ESO)
- ✓ De lunes a jueves de 18:00 a 19:30 Para jóvenes a partir de 12 años (Apoyo escolar y programa emprendedor)
- ✓ Viernes de 18:30 a 20:30 para niños/as y adolescentes (Neuroestimulación a través de juegos de mesa)
- **Punto de atención Psicosocial y Asesoramiento** con varios servicios a nivel individual y/o grupal en el Centro de Integración Social de Los Almendros 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 1:	Programa JDJ. Programa formativo en habilidades socioemocionales y emprendedoras para adolescentes y actividades relacionadas con la formación que los prepara para un modelo de aprendizaje-servicio.
ACTIVIDAD 2:	Programa Conectar-jugando. Se desarrolla para 40 niños/as y adolescentes para la realización de talleres y formaciones relacionadas con: deporte, cultura, arte, música, cine, cómic y juegos enseñar a pensar a las máquinas: Machine learning; programación y electrónica musical.
ACTIVIDAD 3:	Plan formativo para familias de las personas beneficiarias en materia de parentalidad positiva, coeducación, igualdad y prevención violencia; Plan formativo a voluntariado y personal prácticas universitarias
ACTIVIDAD 4:	Programa Conectar Jugando (estimulación neurocognitiva a través del juego); clases de apoyo escolar y Tateru-Techmia para el desarrollo de competencias digitales para 20 niños y niñas de 6 a 12 años.
ACTIVIDAD 5:	Plan individualizado para 20 niños/as, adolescentes y familias para atender a necesidades educativas y psicosociales (ansiedad, depresión, abuso sustancias, problemas interpersonales y familiares graves).



“MDJ: Mayores que Dinamizan con Juegos”. (Junta de Andalucía)

(Programa de envejecimiento activo subvención de la Consejería de inclusión social, juventud, familias e Igualdad de la Junta de Andalucía)

El programa se desarrolló en el primer trimestre de 2022 y se reinicia en el último trimestre de 2022 ambos periodos subvencionados por la Consejería de Igualdad y Políticas Sociales de la Junta de Andalucía. Esta actividad destinada a personas mayores de 55 años se prorroga de forma gratuita durante el primer trimestre de 2023. Si bien, desde noviembre se fusiona con la subvención de la Fundación EDP y tendrá continuidad durante todo el curso.

El programa de Neuroestimulación cognitiva a través del juego para personas mayores tiene como objetivo principal promover aspectos fundamentales para todo ser humano, tales como la inclusión, participación y bienestar a nivel social y personal, utilizando como herramienta base el juego de mesa.



Horario: miércoles de 10:00 a 11:30 h

Lugar: Sede de AFIM21

Temporalidad: octubre de 2022 a marzo de 2023

Alfabetización Digital. (Junta de Andalucía)

(Programa de integración social a través de TIC's subvención de la Consejería de inclusión social, juventud, familias e Igualdad de la Junta de Andalucía)

El periodo de implementación de este programa comenzó en el último trimestre de 2022 y continuó hasta marzo de 2023.

El programa se enfoca en ofrecer talleres de formación en diferentes áreas de las TIC, adaptados a las necesidades y capacidades de los/as participantes. Además, se brinda apoyo en el acceso y uso de herramientas tecnológicas, como ordenadores, tablets y dispositivos móviles, así como en la utilización de servicios digitales, como trámites electrónicos y servicios en línea. Fomentando la inclusión digital y social de las personas usuarias, garantizando el acceso a las tecnologías y promoviendo su uso adecuado y responsable.



Horario: miércoles de 12:00 a 13:30 h

Lugar: Sede de AFIM21

Temporalidad: diciembre de 2022 a marzo de 2023

Voluntariado que dinamiza con juegos (Junta de Andalucía)

(Programa de la Consejería de inclusión social, juventud, familias e Igualdad de la Junta de Andalucía)

Programa gestionado por nuestra asociación y subvencionado por Consejería de inclusión social, juventud, familias e igualdad, 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 2021 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. Estas sesiones formativas abarcan tanto temática sobre voluntariado en general como



específica sobre neuroeducación y juego de mesa. Contenidos adaptados a los intereses de las personas beneficiarias, partiendo de una evaluación inicial en la que se han consultado sus capacidades y objetivos, debido a la gran diversidad de colectivos con los que trabajamos en la asociación.





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 prestar su acción de voluntariado en las distintas actividades que se realizan en la entidad y en la escuela de verano que llevamos realizando durante los últimos 6 años en el CEIP Mar Mediterráneo. Finalmente, 20 jóvenes participaron como voluntarios/as, 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/as y sus familias.

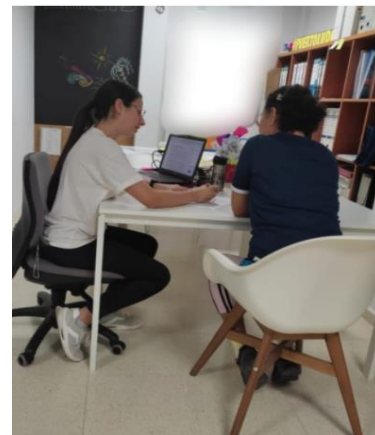
A partir de septiembre se ha realizado un convenio de colaboración con la Universidad de Almería, por lo que algunas de las personas que hacen voluntariado en nuestra asociación es alumnado de diferentes grados de la UAL.



CONECTA 21 (Junta de Andalucía)

Programa de apoyo en servicios jurídicos y administrativos para población migrante de la Consejería de inclusión social, juventud, familias e Igualdad de la Junta de Andalucía)

- **SERVICIOS:** Citas individuales: (asesoramiento e intermediario con instituciones públicas)
 - Jurídico ámbito extranjería
 - Social / educativo / sanitario / educativo / laboral



Sesiones formativas e informativas:

- Curso de competencias digitales: TIC: se realizan dos cursos; uno de nivel básico y otro de nivel más avanzado. En ambos se enfoca en la búsqueda de la autonomía de las personas participantes, utilizando sus propios dispositivos.
- Habilidades comunicativas y emprendedoras: enfocado en las necesidades que presentan las personas interesadas. Se llevan a cabo, resaltando que en total se imparten cuatro cursos (de 10 sesiones cada uno), que finalizan en encuentros sociocomunitarios. (ajustado al marco EntreComp Norma de la Unión Europea).
- **POBLACIÓN DIANA:** principalmente se atiende a personas de origen migrante residentes en la localidad de Almería.



- **ACTUACIONES**

En el último trimestre de 2022 se llevaron a cabo algo más de 50 actuaciones de las cuales

- 25% asesoramiento laboral (CV, búsqueda de empleo. envío ofertas...)
- 18% interesadas en alfabetización
- 15% ayudas sociales (IMV, RMISA...)
- 10% citas administraciones públicas y servicios sociales comunitarios
- 10% derivaciones a otras entidades
- 6% becas educativas
- 20% otros (asesoría legal, de recursos, acompañamientos...)



Diputación de Almería, Consejo de Familias. “Educar Jugando”

(Programa para formar en Neuroeducación, educación en valores y ocio familiar alternativo y saludable para el desarrollo de los/as menores)

El programa se llevó a cabo en noviembre en las localidades de Abla y de Fiñana, ambas de menos de 5.000 habitantes, contando con la colaboración de asociaciones y entidades locales.

Las actividades permitieron a las familias adquirir conocimientos en neuroeducación, facilitando una alternativa de ocio familiar saludable para el desarrollo de sus hijos/as.

Durante las jornadas participaron familias de distintas clases sociales y culturales lo que permitió que los y las menores beneficiarios/as directos/as tuviesen una inclusión real y efectiva en un ambiente lúdico y educativo.

Se programaron las siguientes actividades:

- Formación a familias: Se realizó una formación de dos horas de duración en cada una de las localidades, sobre neurociencia y juegos. El objetivo de esta fue desarrollar habilidades parentales positivas como la creatividad, la empatía, la curiosidad y el pensamiento crítico y computacional mostrando cómo es el cerebro de los menores y enfatizando en la importancia del juego para un desarrollo integral de los/as menores.



- Taller de juegos: La finalidad principal fue aprender jugando. A través de la metodología ABJ (aprendizaje basado en juegos) se ofreció a las personas beneficiarias varias herramientas lúdicas con la que además de pasarlo bien conocieron nuevas alternativas de ocio saludable. Dentro de un ambiente lúdico se potenció la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la interpretación de las normas y la mejora de la convivencia.



- Puesta en común: Finalmente, tras lo aprendido en la formación y el taller de juegos, los/as menores enseñaron a jugar a las personas adultas, con la finalidad de utilizar estos recursos lúdicos en su núcleo familiar y ofrecer otras alternativas de ocio, disminuyendo la adicción a las tecnologías.



Para la formación y actividades que se realizaron en la localidad de Fiñana contamos con la presencia de un buen número de familias asociadas de nuestra entidad que se desplazaron desde Almería con gran ilusión de participar y compartir el domingo con otras familias del pueblo y de la asociación.

Aprovechando la proximidad entre sí de los pueblos en los que se realizó la formación y actividades con las familias, y al ser días continuos, el equipo de AFIM21 compuesto por personal, JDJ y voluntariado, disfrutó de un fin de semana de convivencia pernoctando en un alojamiento rural de Fiñana.

Durante el fin de semana, se llevaron a cabo diversas actividades con el objetivo de fortalecer los lazos entre el equipo de AFIM21. Entre ellas, se propusieron juegos y dinámicas para fomentar la participación y el trabajo en equipo y actividades deportivas que promueven un estilo de vida saludable.

Además, el sábado en horario de tarde, una persona del pueblo de Abla se ofreció voluntaria para acompañarnos en una ruta de senderismo en la que enseñarnos las zonas más características de su localidad, lo que nos permitió disfrutar de una visita turística guiada. Lo que contribuyó a fortalecer los lazos de grupo y a promover un ambiente de convivencia y camaradería.

El fin de semana de convivencia resultó muy positivo y enriquecedor tanto para el equipo de AFIM21 como para las familias de los pueblos de Fiñana y Abla.



Diputación de Almería, Innovación. “Cerebro adolescente y metodologías lúdicas”

(Programa para la prevención en materia de salud mental en niños/as, adolescentes y sus familias)

Se realizan tres acciones formativas presenciales grupales: Una en Tíjola y dos en Viator. Sobre “Neuropsicología y Cerebro Adolescente: Desarrollo de competencias para la vida” donde se expone la relación entre el aprendizaje y la etapa de la adolescencia.

En ellas se explica cómo se desarrolla el cerebro adolescente y lo importante que es esta etapa para adquirir las competencias y habilidades para un desarrollo integral de los menores en su camino hacia la etapa adulta. Se informa de cuáles son los hábitos saludables que fortalecen las conexiones neuronales y cómo el desarrollo de sus relaciones intra e interpersonales afectará a su personalidad y a su forma de enfrentarse a los retos diarios en posteriores etapas.

Utilizando recursos lúdicos comprendieron los aspectos básicos para el desarrollo neuronal en esta etapa y qué herramientas podrían utilizar en su ámbito social, educativo y familiar para un desarrollo del autoconocimiento que les permita detectar los



principales problemas psicosociales que actualmente están afectando a los y las jóvenes. Se hizo especial hincapié en concienciar a las personas participantes de la importancia de identificar las emociones básicas para tener una actitud empática hacia otras de su entorno más cercano o que pudiesen ser susceptibles de estar en riesgo de aislamiento social.

Hay que destacar la participación de los y las adolescentes en las formaciones, donde descubrieron pequeños matices de su desarrollo y cómo ciertos comportamientos y actitudes pueden favorecer y beneficiar la formación del área prefrontal de su cerebro encargada de la gestión de las funciones ejecutivas.

Se expusieron aprendizajes significativos, conectando y entroncando con sus conocimientos previos (que inicialmente se preguntó), con sus intereses concretos, y con sus expectativas de progreso, de tal modo que los conceptos más específicos de la formación pudiesen ser comprendidos y adquiridos más fácilmente.

Las formaciones fueron dinámicas, con una participación activa de los asistentes, puesto que se propusieron una serie de retos (individuales y grupales) que tendrían que



realizar durante la sesión y que finalmente les proporcionaría una puntuación. Este tipo de metodología afianzó el carácter socializador y reforzó su autoestima, puesto que su contribución en el logro de objetivos compartidos fue especialmente útil para los grupos.

Durante las formaciones las familias participaron en una serie de retos que además de motivar y fomentar su interacción con los/as monitores/as y formadora, les permitió poder elegir entre la serie de recursos lúdicos que se dieron a los/as participantes; esta entrega de recursos permitirá a aquellas familias asistentes, transmitir la información en sus núcleos sociales.

Debido a la proximidad de las fechas navideñas, las familias estuvieron muy interesadas en adquirir aquellos juegos que habíamos trabajado durante las sesiones, por lo que de forma posterior se les facilitó un listado con los juegos mostrados para que pudiesen buscarlos en sus tiendas habituales.

De forma paralela se llevaron a cabo en cada una de las localidades donde se realizó la formación los talleres de Aprendizaje y estimulación cognitiva, social y emocional a través de herramientas lúdicas, donde los/as menores que asistieron aprendieron a utilizar algunos de los juegos y herramientas que se expusieron en las formaciones. Se trabajó con juegos que les permitieron definir y ampliar su vocabulario emocional (Feelinks, Emotion, Emoción, Unanimidad...), material que fomenta el trabajo en equipo, la gestión de recursos, la toma de decisiones, ... Finalmente en la última parte de las jornadas se realizó una puesta en común entre adultos y menores donde se relacionó lo que unos y otros habían aprendido.

Se solicitó por parte del Ayuntamiento de Viator que se pudiese trabajar directamente con algunos/as adolescentes aplicando lo expuesto en la formación, por lo que se decidió asistir al centro educativo IES Torreserena durante una mañana para que el alumnado de 2º de la ESO pudiese utilizar algunos de los recursos que sirven para trabajar el ámbito socioemocional.

Para ello se escogieron 6 niños/as del aula de PEMAR, se les enseñó una serie de recursos lúdicos y posteriormente fueron a las aulas para ejercer de "Grupo Máster" enseñando a sus compañeros y compañeras. Esta actividad fue una de las que más impacto directo tuvo en los beneficiarios/as más jóvenes del programa.



MDJ/JDJ (Junta de Andalucía)

(Programa de Inclusión y desarrollo personal y educativo para mujeres y jóvenes de etnia gitana subvencionado por la Consejería de inclusión social, juventud, familias e Igualdad)

Programa desarrollado en el barrio de Los Almendros cuyo objetivo principal es "mejorar las competencias emprendedoras (EntreComp) para fomentar la inclusión social y la expresión cultural de la comunidad gitana".

Entre las diferentes actividades se encuentran las formaciones de JDJ (jóvenes que dinamizan con juegos) y MDJ (mujeres que dinamizan con juegos) que permiten, por un lado, la mejora de las competencias de las asistentes a la vez que se fomenta su autonomía y autogestión a nivel vecinal con el objetivo de crear una ludoteca como espacio de encuentro de la población.

La ludoteca se activó con un servicio de mañana para los coles de la zona donde este espacio se transforma en un taller de juegos de mesa modernos donde el alumnado del barrio conoce nuevas formas de ocio saludable a la vez que trabaja competencias sociales, emocionales y cognitivas a través del juego. Por las tardes espacio abierto para los/as menores del barrio, al que pudieron acceder de forma totalmente gratuita para disfrutar de una tarde en comunidad.

Por otro lado, actividades de alfabetización que mejoran las competencias lingüísticas, expresión verbal y habilidades de comunicación.

Y, por último, acciones que permitieron conectar a la población gitana con otras entidades y personas del municipio a través de salidas y excursiones culturales.



Es importante reseñar el trabajo en red que se realizó con este programa, ya que se colaboró con los agentes sociales como la Asociación de Mujeres Camelamos Naquerar que hace una gran labor en el barrio desde hace años.



Tateru-Social: Conectar Jugando (Ayto. Almería)

Este programa persiguió el objetivo principal de prevenir y sensibilizar en los problemas de conducta infantojuveniles en la convivencia familiar y social que pueden desembocar en conductas violentas y/o rechazo en la diversidad social.

Desde la segunda quincena de octubre se prepararon los talleres y jornadas, además se realizó difusión en redes sociales, entre los usuarios/as de los proyectos que se implementan en nuestra asociación y a través de los colegios pertenecientes a los barrios de Almendros, Piedras Redondas- Araceli y Fuentecica- Quemadero.

Talleres grupales

Se han llevado a cabo los talleres dos días a la semana con una duración de 1,5 horas por sesión en la sede de la entidad. Estas actividades son dinámicas adaptadas a cada grupo según rango de edad y se han tratado temáticas como:

- Educación nutricional.

Este taller está enfocado al desarrollo de la convivencia social a través de una buena alimentación. La importancia de crecer sanos manteniendo una alimentación saludable y hacer ejercicio de manera equilibrada. Para ello, se debe tener en cuenta cuántas veces hay que comer al día y qué alimentos se han de tomar. Diferenciando entre alimentos naturales y procesados.

- Prevención de las adicciones tecnológicas.



Concienciar sobre el uso compulsivo que los/as jóvenes hacen de los aparatos electrónicos en su vida diaria, utilizando recursos de trabajo compartido como el juego Detective puzzle.

- Desarrollo socioemocional.

Utilizando el juego Jenga los jóvenes fueron identificando las conductas que no son asertivas, por cada una de ellas quitaron una pieza de la torre. No obstante, si consiguen controlar esas emociones y transformarlas en conductas adecuadas podrán construirla de nuevo.

Pudieron entender la necesidad de adquirir pautas para mejorar sus



hábitos conductuales tanto en el ámbito social como familiar.

Por ello, el trabajo en equipo y la comunicación les ayudaron a construir la torre con mayor facilidad.

- La pirámide de alimentos.

La importancia de una alimentación equilibrada para nuestra salud. Identificar cuáles son los alimentos que debemos consumir distinguiendo el consumo diario, semanal y ocasional. A través de su participación en una yincana muy divertida en el que trabajaron en equipo con pistas y obstáculos cuya finalidad fue conseguir colocar cada alimento en el lugar correspondiente.



Se finalizó con un debate que resulto muy interesante, al conseguir que se divirtieran y aprendieran sobre salud, bienestar, igualdad y fortalecimiento del grupo.

- Cuidado medioambiental.

Taller con el que fomentar la interacción y las actitudes positivas respecto al cuidado medioambiental como algo prioritario y una responsabilidad para todos/as. Identificar cada contenedor de reciclaje y el significado de sus colores.



- Acoso escolar, bullying y ciber bullying.

A través del análisis de cortometrajes y usando un dibujo del casco de la película “Wonder” se analizó lo que más nos gusta y lo que menos de nosotros/as mimos. Además, pudimos identificar un aspecto positivo de cada compañero/a con la finalidad de incrementar las habilidades sociales y disminuir las conductas no asertivas para incrementar la autoestima de cada persona.



- 25N, día internacional para la eliminación de la violencia contra las mujeres.

Concienciar sobre esta temática con el uso del juego de mesa “Dixit” trabajando las emociones a través de distintas situaciones en las que pueda existir una desigualdad hacia la mujer. Gracias a esta actividad los jóvenes resolvieron dudas de su interés. Se finalizó la actividad escribiendo en una pizarra lo que habían aprendido en la sesión identificando los mitos del amor



romántico. así mismo pudimos trabajar los estereotipos.

La principal conclusión a la que llegaron es que todas las personas podemos contribuir en la construcción de un mundo mejor y es nuestra responsabilidad hacerlo.

Jornadas

Se trabajó en las dos zonas de referencia en colaboración con los centros educativos para realizar talleres intergeneracionales y multiculturales lo que propició la interacción social de las personas beneficiarias directas e indirectas a través de las herramientas lúdicas proporcionadas por Afim21, y la cohesión social en los barrios del objeto del programa, Quemadero y los Almendros.

En las jornadas las familias del barrio interactuaron con otras personas pertenecientes a ámbitos sociales distintos. Asimismo, mediante los juegos gigantes, materiales lúdicos y dinámicas que se utilizaron en los colegios se promovió una inclusión social real de manera lúdica desde la diversión.

Cada una de estas jornadas finalizó compartiendo un desayuno saludable con las personas participantes que dada la diversidad de costumbres y creencias que conviven en el barrio y en la comunidad educativa, nos brindaron la oportunidad de conocer y disfrutar las diferencias.



EDP: Atención a las necesidades de las personas mayores (Fundación EDP)

Desde NOVIEMBRE de 2022 comenzamos a implementar el programa para personas mayores de 50 años MDJ. Proyecto de estimulación neurocognitiva de personas mayores a través del juego, con un enfoque en el que se implica a las personas mayores en un proceso de aprendizaje y servicio. Programa cofinanciado por la Fundación EDP y AFIM21. Es destacable que en la selección de nuestro proyecto se tuvo en cuenta que pretende contribuir a la consecución de una sociedad más inclusiva y su contribución para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Las sesiones se desarrollan en cuatro localizaciones diferentes:

- Sede de Afim21
- Centro de mayores de Viator
- Centro de día de Tabernas (en colaboración con asociación Fuente las Maravillas)
- Centro residencial para personas mayores “El Zapillo”



Son actividades que permiten a las personas beneficiarias acceder a un entorno de socialización distinto, a través de diversos juegos actuales se dinamiza talleres cuyo máximo objetivo es la diversión y participación de los/as 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....



El programa comprende además de la neuroestimulación cognitiva, talleres de alfabetización digital con los que se contribuyó a reducir la brecha digital y evitar que las personas mayores se sientan aisladas.

También se ha realizado una valoración con test oficial del estado físico de las personas participantes teniendo en cuenta su edad y sexo, a partir de la cual se trabajó individualmente con cada una de ellas y de forma grupal con objeto de mejorar su acondicionamiento físico y estado de salud.



IMPULSA 3 (Fondos europeos y Junta de Andalucía)

(Programa subvencionados por Fondos europeos, Consejería de Educación de la Junta de Andalucía y Ministerio de educación y FP)

Programas para alumnado de los centros educativos de primaria y secundaria pertenecientes a barrios de zonas desfavorecidas. Se ha trabajado en dos líneas diferenciadas, IMPULSA INCLUSIÓN E IMPULSA INNOVACIÓN. Se han realizado las siguientes actividades, 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, así como llegar a la inclusión a través de aprender a convivir dentro de un entorno integrador.

IMPULSA INCLUSIÓN

ACTIVIDAD 1: Formación “Neuroeducación y juego”

Taller teórico-práctico, que nos ha permitido transmitir los conceptos básicos e imprescindibles sobre neuroeducación y juego de mesa para que el profesorado participe de manera activa en las intervenciones de aula y que puedan dar continuidad al programa.

Se explicaron las fichas presentes en el aula, las cuáles sirven de guía al profesorado y/o dinamizadores/as de la actividad. Las pautas que se indican en cada una de estas fichas sirven para que el alumnado adquiera una actitud reflexiva, desarrollen habilidades de observación, organización y regulación emocional, entre otras áreas.

A través del material de fichas de este programa se seleccionan aquellas áreas que se adecuen mejor a las necesidades del aula. Las fichas didácticas tienen suficiente claridad para que el alumnado vaya adquiriendo sus propias estrategias y suficiente autonomía para que pueda desarrollar una actividad de juego con un apoyo mínimo por parte del profesorado.

Una de las premisas del programa es facilitar un aprendizaje autónomo y compartido del alumnado. Un trabajo en equipo, en el que conjuntamente van construyendo significados, conociendo los juegos sin necesidad de una tutorización permanente. La función del profesorado o dinamizadores del programa consiste en focalizar la atención en los aspectos clave que considere más necesarios, incluidos todos ellos en las Fichas 1, 2 y 3. A este taller se invitó a las familias de los centros para llevar el programa a través de un trabajo colaborativo colegio-familia.



ACTIVIDAD 2: Talleres Estimulación Neurocognitiva a Través del Juego.

Talleres de intervención en el aula específica y en el aula de referencia, utilizando herramientas lúdicas que desarrollan la atención, memoria y funciones ejecutivas a la par que las competencias clave. Estas sesiones utilizan la siguiente metodología:

Talleres Aula Específica: Las primeras sesiones se realizaron en el aula específica con el alumnado perteneciente a esta y con otro alumnado designado por los centros de distintos cursos para crear el grupo “máster”.

- Durante las primeras sesiones se identificaron las fortalezas y necesidades individuales que presentaba el alumnado a través de la información facilitada por las/os profesionales de los centros educativos y la observada por las/os expertos en neuroeducación y juego de mesa de la entidad.
- Una vez implantadas las adaptaciones necesarias en el programa se llevaron a cabo varias sesiones en el Aula específica con el alumnado asignado en las que se les enseñó a utilizar las herramientas lúdicas que posteriormente se llevarían a otras aulas.
- Finalmente, el propio alumnado del aula específica fue el encargado de compartir su aprendizaje con el grupo clase.
- Se estableció un sistema de puntos para motivar la participación de los niños y reforzar las buenas prácticas. Se ganaban puntos por asistencia, buen comportamiento, explicar juegos correctamente o ser el ganador de las partidas. Por ejemplo, la alumna con más puntos eligió sus juegos favoritos (Sushi go, Laberinto Mágico, Escalera Encantada).



Talleres en el aula de referencia: Se trabajó en grupos de máximo 5 alumnos/as. Estos grupos tuvieron un “máster” que fue definido previamente entre el alumnado del aula específica. El “máster” era el encargado de explicar el juego que correspondía en cada sesión, que había sido trabajado previamente en el aula específica.

- Utilizando las fichas anteriormente citadas, se inició con juegos de “calentamiento” (juegos rápidos que trabajan sobre todo velocidad de procesamiento, control inhibitorio, atención y memoria).
- Posteriormente, se utilizaron juegos “Eurogames”, con un recorrido más largo que permiten desarrollar las funciones ejecutivas (planificación, toma de decisiones...), el trabajo en equipo con juegos cooperativos y/o las competencias clave y contenidos curriculares.



- En algunas de las sesiones se utilizaron los juegos en versión gigante.
- A lo largo del programa se llevó al grupo “máster” a los cursos superiores, para que pudiesen enseñar a otro alumnado. Se llevaron juegos atractivos como el Ubongo, el Código secreto o el Numerama, que a su vez nos permitieran trabajar funciones ejecutivas como la planificación, competencia lingüística u orientación espacial.



Talleres de Mesa de Luz

La mesa de luz es uno de los recursos educativos que más atraen a los niños y niñas. Se trata de una superficie con base luminosa que les permite poder experimentar de forma sensorial, ya sea haciendo sus propias creaciones artísticas o usándola para cualquier tipo de juego. Durante las sesiones se hizo uso de diferentes materiales con los que realizar actividades con el fin de estimular y enriquecer el proceso de aprendizaje del alumnado.



ACTIVIDAD 3: Talleres de Lectoescritura.

El programa Conectar Jugando incluye sesiones específicas para desarrollar la Competencia en Comunicación Lingüística, donde se motiva, potencia y desarrolla la expresión oral y escrita entre los distintos perfiles del alumnado desde una perspectiva lúdica y creativa.

Jugando se fomentó el valor de aprender a crear y contar historias de manera imaginativa y creativa, haciendo hincapié en el desarrollo fonológico y semántico. A través de la expresión oral el alumnado ha desarrollado habilidades de razonamiento, concentración, planificación y expresión verbal.

Estos talleres se han implementado directamente en el aula de referencia del alumnado beneficiario directo del programa.

Durante las sesiones se utilizaron juegos de mesa específicos, que brindan la oportunidad a los chicos y chicas de proponer ideas y crear la trama de las



historias a completar y otras herramientas lúdicas que potencian el desarrollo del pensamiento lateral, la ortografía y fonología.

ACTIVIDAD 4: Talleres de Habilidades Socioemocionales.

“Conectar Jugando” conlleva de manera transversal el desarrollo de habilidades socioemocionales, aun así, se incluyen una serie de sesiones que están enfocadas principalmente a trabajar estas áreas. En estas sesiones se ha trabajado de forma conjunta con el alumnado, con el profesorado y con las familias voluntarias lo que permite fomentar la interrelación y participación de los miembros de distintas generaciones y culturas.

Las personas participantes han adquirido un conjunto de herramientas que podrán utilizar para desarrollar la comunicación interpersonal, potenciar los recursos personales y poder responder a las exigencias y demandas de las situaciones de forma efectiva.

A través de diversos juegos de mesa y dinámicas lúdicas y a lo largo de varias sesiones, se han trabajado conceptos como:

- La desinhibición, para que los/as participantes ganen confianza en sí mismos/as, haciendo que se sientan cómodos con su cuerpo y sean capaces de comunicarse con él.
- La capacidad para ponerse en el lugar del otro y saber lo que siente o incluso lo que puede estar pensando (empatía).
- Trabajar para poder expresar de forma adecuada nuestras emociones frente a otra persona (asertividad).
- La búsqueda de soluciones efectivas y pacíficas entre los miembros del grupo (resolución de conflictos).



IMPULSA INNOVACIÓN

BLOQUE 1: Ámbito educación ambiental y conocimiento del entorno.

Este bloque de actividades está relacionado con medio ambiente, sostenibilidad y lucha contra el cambio climático, teniendo en cuenta las ODS de la agenda 2030 relacionados con el currículo educativo.

El alumnado realizó visitas a los huertos ecológicos urbanos situados en la Cañada de San Urbano, donde adquirieron información y conocimiento sobre el medio natural. En estas visitas pudieron conocer el funcionamiento del huerto y el proceso de plantación de los cultivos, así como la importancia del buen uso y el cuidado de los recursos, incidiendo

Los chicos y chicas han participado en talleres de jardinería, en los que han experimentado con sus propios cultivos, creando entre otras cosas, bombas de semillas compuestas de arcilla y semillas. Talleres de medioambiente donde han conocido importancia de la biodiversidad tanto rural como urbana, y la responsabilidad que tiene el ser humano de cuidarla y respetarla y en los que crearon hoteles de insectos que posteriormente ubicaron en sus centros educativos para contribuir a dicha biodiversidad.



BLOQUE 2: **Ámbito hábitos de vida saludable: “Deportes y conocer Mundos Emocionantes”.**

Talleres Habilidades Socioemocionales

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 el alumnado. Las distintas sesiones han incluido una breve introducción de la temática a tratar en cada una de ellas (emociones concretas como el miedo, construcciones en equipos, role-play, juegos y dinámicas...) y, a modo de cierre, una reflexión acerca de lo aprendido durante la intervención por parte de las monitoras/psicólogas. Asimismo, en estos talleres se trabajó el desarrollo socioemocional a través de las emociones básicas y las actitudes, así como habilidades como la empatía y la resolución de conflictos.

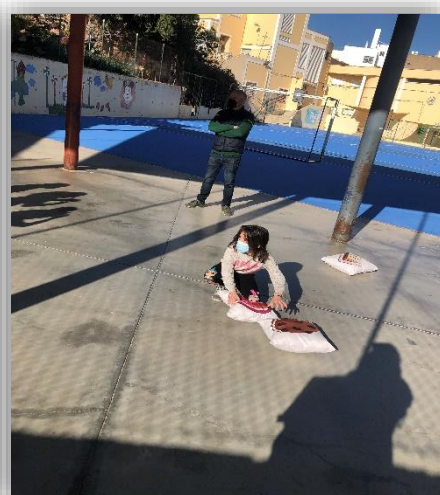


Dentro de este bloque se realizaron también sesiones de Pacto de Estado, en las que se llevaron a cabo diversas actividades como ruletas de la igualdad (donde se presentaban situaciones en las que los niños y niñas debían explicar y reflexionar sobre cómo actuarían), juegos de mesa centrados en esta temática, role-playing, lectura de cuentos con finales distintos a los clásicos para los más pequeños/as, etc. Todas estas dinámicas tuvieron como objetivo principal fomentar y concienciar sobre la Igualdad de Género al alumnado.



Talleres “Viajes Emocionantes”

Mediante estos talleres, los alumnos y alumnas conocieron qué es un croma y cómo se utiliza. Mediante esta actividad, además de aprender el uso de esta herramienta, han conocido un poco más la cultura de algunos países. Para ello, escogieron un país por equipos e hicieron un trabajo de investigación en internet a través de las tablets, para obtener información y diversas imágenes sobre éste relacionadas con su gastronomía, vestimenta, monumentos, personas famosas, idioma y otras curiosidades del país. En sesiones posteriores, y una vez recabada toda la información, se repartieron los temas a tratar de cada país, para su exposición ante la cámara. Una vez ensayado y aprendido el material encontrado, cada grupo se grabó utilizando el croma para mostrar las imágenes de lo que en ese momento estaban hablando. Finalmente, mediante una aplicación digital, cada grupo pudo editar su grabación, obteniéndose como resultado final un vídeo por grupo de cada país asignado.



Talleres de deporte

Estos talleres se han implementado en los centros educativos a través del uso de juegos gigantes. Los cuales permiten trabajar tanto habilidades sociales y neurocognitivas, como el fomento de la actividad física de forma lúdica y dinámica. Para trabajar con una metodología innovadora se utilizaron los juegos gigantes que el alumnado había creado previamente en las actividades de reciclaje, además de otros juegos gigantes de carácter comercial.

Talleres “Programación creativa”

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.



BLOQUE 3: Ámbitos de cultura emprendedora y comunicación lingüística.



En los centros donde se ha trabajado en cursos anteriores se le dio continuidad y apoyo al profesorado para proseguir con la implantación del programa “CONECTAR JUGANDO”.

Los chicos y chicas han participado en sesiones específicas, enmarcadas en dicho programa, para desarrollar la Competencia en Comunicación Lingüística, donde se motivó, potenció y desarrolló la expresión oral y escrita entre los distintos perfiles del alumnado desde una perspectiva lúdica y creativa. Además, los alumnos y alumnas han adquirido habilidades sociales, emocionales y cognitivas en un espacio lúdico. Se impulsó el desarrollo de capacidades cognitivas como la atención y las funciones ejecutivas y conductuales a través de juegos de mesa seleccionados para fortalecer y reforzar las competencias clave.

CENTROS DE INTERVENCIÓN.

CEIP Ave María del Quemadero (Almería)

CEIP Francisco de Velasco. Baza (Granada)

IES Alhadra (Almería)

IES Galileo (Almería)

IES Retamar

PROGRAMA PROA+ “Transformante” (Fondos europeos y Junta de Andalucía) (Programa subvencionados por Fondos europeos, Consejería de Educación de la Junta de Andalucía y Ministerio de educación y FP)

Programa para la orientación, avance y enriquecimiento educativo destinado a la transformación educativa y que pretende hacer visible y actuar, especialmente, sobre el alumnado en riesgo de fracaso escolar, en todos los campos que se consideran esenciales para que aumenten sus expectativas de éxito. Implicando una globalidad en los centros y desde una perspectiva inclusiva para favorecer la mejora del clima escolar y cambiar expectativas de éxito sobre el futuro de todo el alumnado, impulsando en la cultura organizativa de los centros los cambios necesarios para garantizar el éxito de todo el alumnado.

El programa PROA+ TRANSFORMATE, se estructura en torno varias líneas estratégicas que se implementan en los centros a través de diferentes Actividades Palanca. Se han realizado los siguientes bloques, dependiendo de las necesidades que presentaban cada uno de ellos:

LÍNEA ESTRATÉGICA 1: Actividad Palanca; Familias a la escuela, Escuela de familias.

LÍNEA ESTRATÉGICA 2: Actividad Palanca; Actividades de refuerzo para la mejora y el éxito educativo para el alumnado.

LÍNEA ESTRATÉGICA 3: Actividad Palanca; Palabras que nos unen.

LÍNEA ESTRATÉGICA 4: Actividad Palanca; Aprendizaje cooperativo en las aulas.



LÍNEA ESTRATÉGICA 1: Familias a la escuela, Escuela de familias.

En este bloque se han realizado diversas actividades con la finalidad de fomentar la participación de las familias en el proceso educativo de sus hijos/as y en las actividades desarrolladas por la comunidad educativa, generando vínculos de unión que favorezcan su implicación en la promoción del desarrollo personal y de las capacidades de sus hijos/as para reducir los casos de absentismo escolar y el abandono temprano.

Para conseguir el contacto directo de las familias con la comunidad educativa donde sus hijos e hijas están escolarizados y debido a que una gran mayoría de estas familias proceden de países con un idioma distinto al castellano, se busca utilizar herramientas que permitan incorporarlas a las dinámicas escolares a través de actividades en el aula que fomenten la participación de forma inclusiva, evitando barreras idiomáticas y fomentando la alfabetización.

Para ello se ha realizado una formación teórico-práctica a lo largo del programa que conlleva los siguientes módulos:

Modulo 1: Desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales a través de herramientas lúdicas.

Las familias han aprendido a utilizar diversas herramientas y dinámicas que permiten el desarrollo de competencias matemáticas y lingüísticas, de tal forma que en grupos reducidos han participado en las sesiones desarrolladas en la línea estratégica 2 (Actividades de refuerzo para la mejora y el éxito educativo para el alumnado) junto con las monitoras que han llevado a cabo la actividad. Este



programa se ha adaptado para que las familias con hijos/as pequeños y adolescentes adquieran las herramientas oportunas según las edades y necesidades.

Modulo 2: Fomentar hábitos parentales y dinámica familiar.

Para transmitir al alumnado hábitos conductuales adecuados y aumente su motivación por continuar los estudios y valorar el sistema educativo, es imprescindible que la familia comprenda y fomente la importancia de esto con independencia del sexo de sus hijos e hijas. Por ello se ha formado en habilidades parentales y en dinámicas familiares positivas, con herramientas de aprendizaje y estimulación según el ciclo evolutivo de los/as participantes y de su entorno familiar.



Se ha trabajado con el “Programa para la Intervención en Problemas de Conducta Infantojuveniles” que permite a las madres y a los padres adquirir habilidades eficaces que propician la reducción de comportamientos problemáticos y las interacciones positivas con sus hijos e hijas.

Modulo 3: Nuevas tecnologías y escuela.

Talleres para el aprendizaje de recursos digitales que les han permitido conocer el uso de las distintas herramientas que se utilizan en la comunicación con el centro, Ipasem, Classroom, correo electrónico,... además se han concienciado de los riesgos que existen del mal uso o del abuso de las nuevas tecnologías por parte de sus hijos e hijas, y cómo prevenir o actuar. Debido a las características de la población y los pocos recursos tecnológicos disponibles en los hogares, estas sesiones se han organizado en previsión



de un mayor uso del móvil y/o tabletas como dispositivo de acceso. Con ello se ha intentado romper la brecha digital que existe en el uso de las redes, el acceso a recursos públicos y privados, facilitando su buen uso.

LÍNEA ESTRATÉGICA 2: Actividades de refuerzo para la mejora y el éxito educativo para el alumnado.

El eje principal en el trabajo de intervención se ha basado en el uso de herramientas innovadoras y lúdicas que han permitido el desarrollo integral del alumnado de todas las etapas presentes en los centros educativos. La metodología fundamentada en experiencias lúdicas, implantada actualmente en el ámbito de intervención social, psicológico, educativo y empresarial tiene una relación directa con el estímulo y entrenamiento de áreas como la atención, la memoria y el desarrollo de habilidades socioemocionales, permitiéndoles la mejora del manejo de la



frustración, autocontrol, empatía, manejo de recursos y resolución de conflictos.



Las actuaciones que se han llevado a cabo en los centros educativos han ayudado a sentar las bases para evitar el fracaso escolar y el abandono temprano, con objeto de permitir al alumnado alcanzar los objetivos previstos de una forma motivadora.



En los centros en los que se ha intervenido encontramos un amplio porcentaje de alumnado de procedencia norteafricana, niñas y niños que en las primeras etapas de educación obligatoria tienen graves carencias en el dominio del castellano, puesto que en sus núcleos familiares utilizan su lengua materna, lo que les supone dificultades en la comunicación y la lectoescritura, por lo que se ha

hecho especial hincapié en el desarrollo de esta área. También se ha potenciado el uso de herramientas que les han facilitado el cálculo mental de distintas operaciones que habitualmente obstaculizan el avance y alcance de los objetivos mínimos estipulados en el currículo.

Con la finalidad de conseguir una mayor motivación del alumnado y familias y su participación en las diferentes actividades y retos que se les han ido proponiendo a lo largo de las sesiones tanto para efectuar en el aula como en casa, se ha ideado un sistema de gamificación.

A los chicos y chicas se les hizo entrega de un carnet a su nombre donde cada día que han asistido a nuestra actividad se les puso un sello, también han podido conseguir sellos colaborando y cumpliendo con diferentes aspectos que se han trabajado a lo largo del programa, como ser respetuosos/as con los compañeros y compañeras, cuidar el material, comportarse adecuadamente en clase, si han realizado en casa pequeñas tareas divertidas propuestas de una semana para la siguiente, incluso incrementan su cuenta de puntos de reto por la participación de las familias y el profesorado.

Conseguir puntos de retos les brinda la oportunidad de canjearlos por vales de recompensa, consensuadas con el profesorado, consistentes en por ejemplo en “cambiar un negativo por un positivo” o “un día sin tarea para casa de una asignatura”



LÍNEA ESTRATÉGICA 3: Palabras que nos unen.

El programa enlazado con otras líneas de actuación implantadas en los centros para el desarrollo de actitudes positivas tanto en el sector familias como en el del alumnado. Valiéndonos de dinámicas, retos y eduescaperoom los chicos y chicas han interiorizado valores que les permitirán integrar en su vida escolar y familiar la convivencia en positivo; desarrollando habilidades sociales y la resolución pacífica y dialogada de conflictos para conseguir una mayor integración e inclusividad con el resto de la comunidad; fomentar la empatía y ponerse en el lugar del otro (profesorado- alumnado-familias) con el objeto de favorecer el desarrollo armónico de sus personalidades.

LÍNEA ESTRATÉGICA 4: Aprendizaje cooperativo en las aulas.

Esta actividad palanca se ha desarrollado por medio de Intervenciones en las aulas durante el horario lectivo, implementando "Conectar jugando", un programa de entrenamiento para mejorar la atención y las funciones ejecutivas y conductuales del alumnado, con el fin de facilitarles la consecución de habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Todo ello utilizando herramientas lúdicas, que consiguen despertar su interés, y con las que se han trabajado tanto las competencias clave como los contenidos implícitos en el currículo educativo.

Las actividades realizadas además de cumplir con los objetivos planteados también han contribuido a fomentar el respeto y el trabajo en equipo, a promover la igualdad de género teniendo en cuenta la diversidad en el aula.

Las intervenciones se han ido alternando a lo largo de la duración del programa, realizando tres tipos de talleres:

Talleres de Estimulación Neurocognitiva a Través del Juego.

Englobadas en esta actividad se han realizado sesiones en las aulas, el alumnado de infantil y primaria ha trabajado la adquisición de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en un entorno lúdico.

Haciendo uso del juego de mesa han podido experimentar la autorreflexión y el autoconocimiento, aprendiendo a regular su conducta y emociones, meditando sobre cómo se han sentido y han hecho sentir a los demás.

Al utilizar herramientas lúdicas hemos logrado que se despierte la curiosidad e interés del alumnado y su implicación a la hora de participar en los talleres. Lo que ha facilitado un contexto de reto para la consecución de unos objetivos concretos relacionados con procesos de atención, memoria y con funciones ejecutivas (necesarias para organizar, evaluar, planificar, regularizar, inhibir y supervisar el comportamiento, al tiempo que mejoran la capacidad de concentración y atención).



Con objeto de potenciar la educación inclusiva donde todos los niños y niñas aprenden y se desarrollan juntos se han implementado estrategias propias del aprendizaje cooperativo y metodologías activas como Aprendizaje Basado en Juego. En este sentido se ha realizado alguna sesión donde el alumnado de infantil (5 años) se ha encargado de conocer y practicar un juego para posteriormente explicarlo y enseñar a jugar a sus compañeros y compañeras del último ciclo de primaria. Esta actividad fue muy valorada tanto por los/as más peques como por los/as mayores.





Talleres de Lectoescritura.

Se han llevado a cabo sesiones propias para trabajar la Competencia en Comunicación lingüística, desarrollando y potenciando la expresión oral y escrita del alumnado de una manera divertida y motivadora.

Jugando han aprendido a inventar y contar historias surgidas de su imaginación y creatividad, poniendo en práctica habilidades de razonamiento, concentración, planificación y expresión verbal, así como el desarrollo del pensamiento lateral, la ortografía y fonología.

Además, en cada una de las sesiones los grupos de alumnado, según edades y desarrollo cognitivo, tienen la misión de leer y entender las instrucciones de los juegos que van a utilizar, con lo que se potencia extraordinariamente la comprensión lectora del alumnado.



Talleres de Habilidades Socioemocionales.

Las habilidades socioemocionales se trabajan de manera transversal durante el desarrollo de todas las sesiones de actividad, prestando atención a las emociones básicas y las actitudes, así como a destrezas de empatía y resolución de conflictos.



No obstante, se han realizado actuaciones específicas en las aulas incidiendo en conceptos relacionados con las emociones (alegría, tristeza, enfado, vergüenza, asco y miedo) con el objetivo de promover el bienestar emocional en el alumnado, logrando con ello la mejora del clima dentro de las aulas y en los centros en general.

Se han tratado conceptos como la desinhibición con la que los niños y niñas han ganado confianza en sí mismos/as y se han sentido cómodos/as y capaces de comunicarse con sus cuerpos. El asertividad aprendiendo a expresar sus emociones de forma adecuada al resto de compañeros y compañeras. La resolución de conflictos de forma pacífica y buscando soluciones efectivas.



PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO

La colaboración del profesorado ha resultado imprescindible para el exitoso desarrollo de los programas. 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, cooperando y aportando en todo momento.

CENTROS DE INTERVENCIÓN.

- CEIP Ave María del Quemadero (Almería)
- CEIP Ángel Suquía (Almería)
- CEIP Alfredo Molina (Almería)
- CEIP Colonia Araceli (Almería)
- CEIP Concordia. Campo Hermoso (Almería)
- IES Villa de Vívar. Vívar (Almería)



ESCUELAS DE VERANO

MUNDOS ALTERNATIVOS VII
ESCUELAS DE VERANO 2022

POS ESCUELAS DIFERENTES, DOS ESPACIOS DIFERENTES, TALLERES DIFERENTES PERO... LAS MISMAS TEMÁTICAS

¡PLAZAS LIMITADAS!

ELIGE TU ESCUELA Y... ¡APUNTA!

PHASTOS MALVADOUS NUEVO EDEN SUPER SMASH ISHTAR

CEIP MAR MEDITERRANEO DEL 27 DE JUNIO AL 29 DE JULIO NIÑAS/OS DE 4 A 14 AÑOS TLF: 617.03.1205 664.28.48.27

SEDE AFIM21 (C/DOCTOR BARRAQUER 18-20) DEL 27 DE JUNIO AL 5 DE AGOSTO NIÑAS/OS DE 6 A 16 AÑOS TLF: 653.36.12.04 653.12.62.52

APUNTA EN: WWW.AFIM21.COM EMAIL: ASOCIACIONAFIM21@GMAIL.COM

AFIM21 Obra Social Fundación 'La Caixa' INSTITUTO ANDALUZ DE LA JUVENTUD

AFIM21 organiza todos los años una escuela de verano tematizada en el colegio CEIP Mar Mediterráneo. Esta escuela no tiene ningún tipo de subvención, por lo que los niños y niñas que acuden al centro tienen que pagar las cantidades establecidas según las semanas que asistan. Sin embargo, nuestra entidad siempre reserva varias plazas 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.

La Escuela de Verano de AFIM21 "Mundos Alternativos", VII edición.

El objetivo principal de la escuela fue 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 permitió 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. Se crearon equipos que, a través de diferentes pruebas y objetivos, obtuvieron una puntuación que les permitió llegar a la yincana final. En nuestra séptima edición de la Escuela de Verano se incluyó una novedad importante: Además de la Escuela de Verano "Mundos Alternativos" en el CEIP Mar Mediterráneo, hemos ofrecido una alternativa más íntima, específica y especializada. "Mundos Emocionantes" como una nueva oportunidad para estimular y fomentar nuestros valores emocionales, cognitivos y artísticos.

Esta nueva escuela se realizó en la sede de nuestra asociación, una oportunidad perfecta para disfrutar de las mismas aventuras, pero en un grupo más reducido. Manteniendo la gamificación y dinámicas que hemos transportado a lo largo de los últimos 7 años, y creciendo con nuevos talleres de mindfulness, cocina, TICs.

Después de sobrellevar una pandemia, el frío y nieve de Filomena, una calima abrasadora, la erupción de un volcán e incluso el estallido de una guerra en época de paz, queríamos trasladar a nuestros niños y niñas la posibilidad e idea de solucionar todos nuestros problemas. Para ello, la temática de este año fue solventar los errores producidos, ya no solo por los mismos seres humanos, sino por dos personajes bastante importantes de nuestra asociación. Nuca y Canu han viajado por el espacio tiempo para intentar resolver todos estos problemas, pero lo han dejado todo aún peor.

Al igual que años anteriores hemos contado con el apoyo de un gran equipo de verdaderos superhéroes nuestro equipo de JDJ y voluntariado, grandes expertos en juegos, dinámicas y yincanas. Y con un grupo de chicos y chicas dispuestos a salvar el mundo y resolver las travesuras de Nuca y Canu mientras que lo pasaron en grande y aprendieron mucho.

NARRATIVA DE LA TEMÁTICA

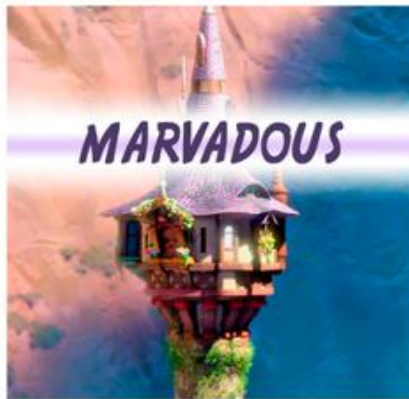
Canu y Nuca se han pasado todo el año viendo series y películas, pero se han aficionado a una en concreto en la que hacen viajes interdimensionales en el espacio-tiempo, han optado por llamarse entre ellos los Drs Jú. Tal ha sido su fanatismo por este tipo de series que ¡han construido una cabina del tiempo para poder viajar entre estas dimensiones!

Desde que viajaron no han parado de ocurrir catástrofes en nuestra historia, desde que los egipcios utilizan tecnología avanzada, hasta incluso los roles de los personajes Disney se han intercambiado. Están ocurriendo una serie de acontecimientos un tanto extraños, de tal calibre, que están alterando el mundo tal y como lo conocemos...

Cuando han llegado con su cabina, han traído consigo una serie de objetos dentro de una maleta. ¿Qué son esos objetos? ¿Por qué se los han llevado? ¿Tendrán que ver con los desajustes que han surgido? ¿Podremos recuperar nuestra vida normal? Si devolvemos estos objetos a su punto de origen, ¿Obtendremos alguna solución? ¿Habrá algún orden que seguir? Es el momento de cantarle las cuarenta a esta pareja de Nuca y Canu...



SEMANA 1
DEL 27 DE JUNIO AL 1 DE JULIO



SEMANA 2
DEL 4 AL 8 DE JULIO



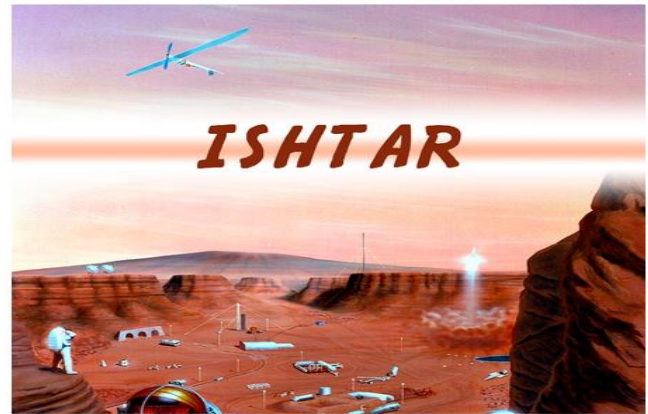
SEMANA 3
DEL 11 AL 15 DE JULIO

TEMÁTICAS POR SEMANAS

<p>Hemos encontrado un fósil de una locomotora en el Neolítico, lo que es una anomalía importante. ¡En la época de los egipcios han llegado a un avance y desarrollo tecnológico similar al de nuestra época, eso es IMPOSIBLE! Parece que Nuca y Canu han intercambiado tecnología moderna por un recuerdo de sus viajes en el pasado, provocando un efecto mariposa que podría ser devastador en nuestros días. Necesitamos recuperar el objeto moderno para que la historia siga su curso sin más sustos.</p>	<p>Los villanos de todos los cuentos e historias han perdido el poder malvado, los buenos no tienen malos que les molesten y han empezado a hacer cosas raras... La bella durmiente ya no puede dormir más, Peter Pan se está haciendo adulto, Robin Hood se ha vuelto avaricioso... Todo está patas arriba, y todo por culpa de que Nuca y Canu se llevaron prestados algunos objetos muy valiosos para los villanos más conocidos, y las tornas han cambiado.</p>	<p>En uno de sus viajes interdimensionales Canu y Nuca estaban paseando y sedientos echaron un trago de agua. Con tan mala suerte de que mojaron las fuentes de alimentación de todo el internet mundial en las bases internacionales de Oklahoma. La gente ha entrado en pánico. ¡Ya no saben qué hacer! Esto ha llevado a la población a enfrentarse unos con otros, convirtiendo el planeta tierra en una zona devastada y sin apenas suministros. La población local está dividida en bandos enfrentados y necesitamos vuestra ayuda para que todo vuelva a la normalidad.</p>
--	---	--



SEMANA 4
DEL 18 AL 22 DE JULIO



SEMANA 5
DEL 25 AL 29 DE JULIO

Supercell, la famosa compañía de videojuegos ha adquirido la licencia de todas las compañías de videojuegos y series famosas del momento. No sabemos por qué habrá sido, pero solo sabemos que Nuca y Canu han tenido algo que ver... Porque entre las cartas del Clash Royale donde sólo aparecen personajes famosos... las cartas más poderosas son ¡ellos dos! Además, se trajeron un boleto de lotería premiado, que fue adquirido por la propia empresa... Soooooospechoooooosooooo....

Esta vez Nuca y Canu han viajado al futuro, y uno de los souvenirs que nos han traído nuestros amigos de un "mundo nuevo" son unas pequeñas semillas de colores... No sabemos si son de plantas, si son de animales o de algo que desconocemos, pero no parecen de este planeta. Hemos indagado un poco y parece ser que pertenecen a una raza alienígena del futuro, los Krogan. Las semillas eran vitales para hacer habitable un nuevo planeta en el que vivir y sin ellas...¡Estarán perdidos! Es nuestra responsabilidad ayudar a estos "simpáticos" aliens a preparar su nuevo planeta.

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

Otros talleres se prepararon para desarrollar la creatividad y la imaginación, como los talleres de chapas en los que cada uno/a de los peques diseñó y elaboró su alfiler que posteriormente se mecanizó en la máquina de chapas, obteniendo resultados únicos, llenos de color, muy vistosos y creativos.

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

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.

Otros talleres se prepararon para desarrollar la creatividad y la imaginación

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





Talleres para viajar a diferentes imaginarios como rol en vivo, teatro y cine. Mundo ciencia, donde realizaron estimulantes experimentos. Además, trabajaron en el huerto escolar donde al tiempo que plantaban, regaban, retiraban malas hierbas y recolectaban frutos, conocieron el valor del esfuerzo, se incidió en la importancia de una alimentación saludable y del cuidado del medio ambiente ayudados por los/as monitores y por los/as jóvenes voluntarios y JDJ.



Deporte, yincanas 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 Canu, nuestras mascotas con quienes descubrieron el maravilloso mundo de los afímeros.



Taller Rincón Ratatouille donde se ha podido trabajar la autonomía y la iniciativa de los niños y niñas, dando espacio a una cocina creativa. Se inició a los/as peques en el mundo de la cocina y la repostería, realizando recetas sencillas y rápidas como tortitas, crepes, croissant, empanadas, magdalenas, galletas o masa de pasta casera, entre otras.



Croma y Stop Motion: En equipos de 3 o 4 personas y utilizando el Croma los chicos y chicas experimentaron creando sus videos mediante la técnica de Stop Motion, consistente en realizar una serie de fotografías para aparentar el movimiento de objetos estáticos; al ponerlas de forma secuenciada se crea un vídeo en el que estos objetos inanimados cobran vida. Para las fotografías utilizamos el Croma y figuras de PlayMovil.



Tanto en la escuela que se ha realizado en el colegio, como en la llevada a cabo en el local de la asociación, se ha contado con la colaboración de un grupo de personas voluntarias del programa JDJ. Estos/as jóvenes han auxiliado a los/as monitores/as en todo momento y han participado junto con los niños y niñas en cada una de las actividades, algunas de las cuales habían diseñado ellos/as mismos. Su asistencia y carga horaria se ha recogido en unas hojas de registro y al igual que los/as menores también han obtenido sus pasaportes sellados que acreditan su participación en las actividades.



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.



Se realizan 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.

Formaciones

Tras haber sondeado a las familias y detectado necesidades por medio de entrevistas personalizadas y cuestionarios de evaluación, se han realizado sesiones formativas sobre temáticas diversas que les resultaron de interés y gran utilidad.

- Formación sobre Hábitos de Vida Saludable

Se recogen en cuestionarios los hábitos de sus hijos e hijas en cuanto a alimentación, ejercicio físico, higiene... para conocer el punto de partida y los aspectos que habría que trabajar para mejorar a lo largo del programa y en los que habría que incidir el día de la formación teórica. Las familias que lo



necesitaron, sobre todo por barrera idiomática, fueron ayudadas por las monitoras a la hora de cumplimentar las encuestas y por un voluntario JDJ de procedencia marroquí que les sirvió de traductor. Los niños, niñas y adolescentes por su parte también respondieron un cuestionario donde se recogían sus hábitos, ya que a veces hay variaciones entre la percepción de las familias y la de los/as menores.

Posteriormente, una vez analizados los datos, se realizó la formación teórica en la que se expuso una presentación adaptada para que resultase de fácil comprensión al nivel de conocimiento del idioma, en muchos casos bastante deficitario. Se habló sobre los hábitos saludables más destacados y la importancia que revisten a la hora de mantener la salud física y mental. La metodología fue bastante dinámica lo que propició que se generara coloquio y debate entre los y las participantes

- **Formación sobre TIC's y comunicación con los centros educativos.**

La comunicación vía online con los centros educativos ha adquirido una relevancia mayúscula, tras la situación de pandemia que hemos vivido, por lo que resultaba de gran interés y muy necesario que las familias conozcan las herramientas de las que los centros hacen uso, con objeto de facilitar el seguimiento de los progresos y dificultades de sus hijos e hijas, y mantenerse al día acerca de horarios de clases, actividades extraescolares y autorizaciones, consulta de faltas de asistencia, tareas y cualquier otra notificación por parte del profesorado y equipo directivo de los centros.



- **Adicciones tecnológicas y distanciamiento social.**

Atendiendo a la inquietud que mostraron las familias en relación con el abuso de las tecnologías de sus hijos/as, se programó y llevó a cabo un taller sobre adicciones tecnológicas que tuvo como objeto dotar de habilidades a padres y madres de menores de edad, de modo que se sintieran más capacitados para acompañar a los/as menores y adolescentes en el uso de las TIC de una forma responsable.

Las familias adquirieron conciencia de que las dificultades a las que se enfrentan es un desafío social caracterizado por la implosión de tecnologías digitales. Es evidente que los jóvenes exigen una nueva forma de aprendizaje, son impacientes y autodidactas, y quieren aprender de forma interactiva y dinámica. Por ejemplo, ver un vídeo es, para muchos, la manera más efectiva de entender un tema. Por otra parte, de los problemas que han generado los rápidos cambios tecnológicos en la comunicación y acceso a la información que afectan a los menores y jóvenes (falta de privacidad, inseguridad y engaño, ciberacoso, adicción, acceso a contenidos inadecuados por parte de los menores como el consumo temprano de pornografía, etc). En esta formación se reflexionó sobre si los/as menores y adolescentes tienen las competencias necesarias para utilizar las tecnologías con seguridad y de forma apropiada.

Concluyendo que muchas de estas dificultades se solucionarían con una formación idónea para el uso de los dispositivos y con estrategias para gestionar de forma segura y eficaz los nuevos entornos virtuales y sin límites espaciales y temporales. Por lo tanto, la tarea de las familias es entender los aspectos más positivos de la tecnología, como facilitadora en los procesos de aprendizaje de sus hijos/as y procurar paliar los efectos adversos fomentando valores de uso adecuado de las TIC, para lo que se les proporcionó un conjunto de ítems que les facilitarían estas tareas.

- **Parentalidad Positiva.**

Se impartió esta formación a las familias para instruir sobre distintos ámbitos del área familiar observando diferentes circunstancias y casuísticas para promover la capacidad de afrontamiento, el aprendizaje y la mejora de la calidad de vida familiar.

Se proporcionaron pautas y orientación a las familias, para potenciar las capacidades de todo el sistema familiar y fomentar una parentalidad positiva. Se generó debate donde las familias expresaron su preocupación y necesidad de contar con información y herramientas que les permitan prevenir conductas de riesgo en niños, niñas y adolescentes relacionadas con consumo de drogas, alteraciones de la alimentación, comportamientos violentos, fracaso escolar y sobre todo con el abuso de tecnologías.

Las familias llegaron a la conclusión de que solo en el contexto de una buena relación se pueden transmitir valores y normas. Las posiciones autoritarias solo las respetan por miedo al castigo: no son eficaces de cara al futuro. Además, para cuidar esa relación se debe: supervisar a distancia las actividades de sus hijos/as sin que se sientan vigilados/as. Con el objetivo de obtener una información fiable facilitada por los propios/as menores en una relación de confianza.

En cada una de estas formaciones y para facilitar la asistencia de las familias, se ha ofrecido un servicio paralelo de ludoteca, donde los/as menores acompañados/as por monitoras/es, voluntariado y por adolescentes del grupo de JDJ jugaron a diferentes juegos apropiados para sus edades.

- **Cerebro adolescente y metodologías lúdicas**

Formaciones que se han realizado en varias localidades de Almería y otras provincias sobre prevención en materia de salud mental en niños/as, adolescentes y sus familias. Con objeto de sensibilizar y adquirir pautas para el desarrollo integral de las familias en áreas cognitivas, emocionales y sociales. Formarlas en aspectos clave sobre el cerebro adolescente.

Así como sobre el marco europeo EntreComp para el desarrollo competencial de sus hijos e hijas. La prevención en adicciones tecnológicas. Y ofrecer pautas de parentalidad positiva.

- **Taller Neuroeducación y juego de mesa**

Las familias han conocido las herramientas lúdicas que utilizan sus hijos e hijas, el por qué y para qué de su utilización. Aprendieron la importancia del desarrollo de la atención o la memoria para poder



concentrarse con más facilidad en sus tareas escolares, cómo algunos juegos fomentan el cálculo mental o cómo otros facilitaban la adquisición del lenguaje o la comprensión lectora.

Asesoramiento individualizado para familias

Un gran número de familias han acudido a nuestra sede a lo largo del año, demandando un servicio de asesoramiento el cual se ha organizado en los siguientes ámbitos interconectados entre sí:

Atención a través de citas individuales. Prestando información, orientación y asesoramiento, dando respuesta a las necesidades de las familias o personas usuarias. Con el propósito de favorecer la comunicación entre las personas y los recursos, a través de este servicio de intermediación, se ha proporcionado

un mayor acceso a los servicios administrativos de las familias beneficiarias, potenciando la inclusión social de estas personas y promoviendo una mejora en su calidad de vida.

El tratamiento de la información ha sido confidencial, garantizando el respeto a la intimidad y capacidad de decisión individual.

Los ámbitos en los que se ha prestado asesoramiento han sido los siguientes:

1. Orientación y refuerzo individualizado a personas que se encuentran en edad activa de empleo para fomentar su inserción sociolaboral.
2. Consultas para dar respuesta a trámites administrativos en el marco social, penal, educativo, sanitario, jurídico y laboral.
3. Derivación a recursos especializados en base a las necesidades que han presentado las personas beneficiarias, así como, estableciéndose una coordinación entre instituciones, tanto privadas como públicas.
4. Incentivar su participación e integración contribuyendo a la supresión de las barreras sociales y culturales presentes.

Esta atención se ha materializado en una estrategia consensuada individualmente con las personas usuarias, estableciéndose un compromiso de colaboración. El contenido ha dado respuesta a las necesidades de acceso a los recursos sociales demandados por las personas beneficiarias. A través de estas tareas de información, valoración y orientación se han detectado carencias y desigualdad de acceso a los medios del sistema de estas familias, a la hora de atender las nuevas realidades sociales, adecuar necesidades-recursos, lograr la mejora en el acceso a los sistemas tecnológicos o informáticos, así como disponer de manera autónoma de información adecuada sobre los distintos servicios existentes.



Haciéndose necesaria la prestación de este servicio ya que con él se garantiza el principio de igualdad de acceso a los recursos, estimulando con ello la capacidad de cambio de las personas beneficiarias de forma personalizada en función de sus carencias individuales o familiares.

Las funciones que se han llevado a cabo por parte del personal laboral de nuestra entidad se detallan a continuación.

- Registro y toma de datos para la atención de las demandas sociales planteadas individual y colectivamente.
- Información, orientación y asesoramiento social para buscar vías de solución a las necesidades planteadas.
- Canalización de las demandas, coordinación y derivación de las personas a los servicios correspondientes.

Algunas de las actuaciones concretas que se han realizado y que nos pueden servir de ejemplo son:

1. Rellenar documentación requerida en sus centros educativos, en modalidad online o física. Matriculación según las etapas en escuelas infantiles, CEIP o IES.
2. Gestionar la tramitación para el cobro de distintos bonos sociales (térmico, eléctrico...) y ayudas como el ingreso mínimo vital, de nueva creación, prestaciones por nacimiento o adopción de hijos/as...
3. Realizar trámites en Hacienda y cumplimentar modelos.
4. Tramitar la documentación requerida en extranjería para obtener permisos de residencia permanentes.
5. Solicitud de citas en el Registro civil, Delegación de salud y familias, Seguridad Social, juzgados, etc...
6. Solicitar Certificados digitales de persona física.
7. Actualizar currículum y realizar búsquedas de empleo.

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.

Excursión Senderismo y Reciclaje Retamar.



En marzo, se programó una jornada de convivencia al aire libre, donde se pretendía compaginar la recogida de residuos con una ruta de senderismo por la costa de Retamar, desde los miradores de la Plaza del Mar hasta el torreón de Torregaría, unos 5 Km. aproximadamente.

A esta jornada de senderismo y reciclaje se invitó a todas las familias asociadas a las que se les ofreció la posibilidad de llegar al punto de quedada por su cuenta o bien podrían acudir con nosotros, en autobús urbano con el grupo que partió desde la parada de bus de La Salle en la Rambla de Almería.



AFIM21 proporcionó a todas las personas asistentes elementos para que la recogida se realizase en condiciones de higiene óptima, como bolsas para los residuos, guantes de vinilo y gel hidroalcohólico.

En esta ocasión también nos acompañó nuestro guía Miguel que se encargó de instruir al grupo y de ir explicando curiosidades sobre el entorno en el que se desarrolló la actividad. Lo primero que nos explicó fue que, como senderistas responsables, es

correcto que

exploremos las diferentes rutas que realicemos de la manera más respetuosa posible, por lo que nos ofreció valiosos consejos para cuidar el ecosistema. Nos explicó que hacer senderismo de forma sostenible se trataba de abrazar el entorno, respetar el medio ambiente y a los seres que habitan en él, sin dejar rastro.

Se incidió en explicar al grupo que, aunque parece simple y fácil de cumplir, no todas las personas que realizan rutas de senderismo o van a pasar un día a la playa lo cumplen por lo que se encuentra una gran cantidad de basura que tiene efectos nocivos para el ecosistema. La vida silvestre puede acabar lesionada al ingerir los plásticos o quedar atrapada en residuos como las latas. Además de esto, los productos químicos que liberan a medida que se descomponen lentamente son realmente terribles.

Por ello, a propuesta de los/as jóvenes JDJ, pusimos nuestro granito de arena al retirar entre todos/as la basura que nos fuimos encontrando a lo largo de la ruta. La recogida y clasificación de residuos se hizo por equipos y mediante el disfrute de varios juegos, que se encargaron de dinamizar el grupo de adolescentes.

Esta actividad realmente sirvió para sensibilizar sobre el problema. Las familias nos trasladaron el impacto que les supuso ser conscientes de la cantidad de plásticos, latas y colillas que se encuentran esparcidos por todo el entorno, esto les hizo sentirse inspirados a reducir su dependencia de estos materiales y a divulgar los efectos nocivos del plástico en la naturaleza. Así mismo también les resultó una experiencia gratificante, en cuanto a la interrelación grupal y a la práctica de ejercicio físico en contacto con el medio natural.



Encuentros culinarios.

Reservarnos algunos de estos días vacacionales para encontrarnos con los niños, niñas y las familias que tenían disponibilidad de una manera agradable y distendida que nos permitió seguir cultivando la interrelación entre el equipo de monitores/as, el voluntariado, los/as menores y las familias.

Desde la asociación se les ofrecieron desayunos o meriendas que nos brindaron un tiempo donde entablar una comunicación distinta de la que habitualmente tenemos, en cuanto a la tranquilidad y la

falta de prisas que suelen acompañarnos en el día a día. Lo que permitió trabar conversaciones interesantes en las que surgieron similitudes y afinidades que acercaron y fortalecieron los vínculos de grupo.

Además, este tipo de actividades resultaron bastante divertidas al incluir en su desarrollo diferentes juegos y dinámicas que el equipo de monitores/as y voluntariado proponían tanto a los/as menores como a los/as adultos/as. Por lo que la sensación generalizada al concluir los encuentros fue de bienestar, las familias expresaron su valoración positiva y sus deseos de repetir este tipo de actividades.



Taller de Juegos Gigantes

La mayoría de los niños y niñas que acuden a los talleres de apoyo escolar, se conocen entre sí, a pesar de que sus talleres se desarrollan en días y horarios diferentes y que vienen de colegios y barrios distintos. Es por ello que, siempre se intentan realizar actividades comunes, donde compartir tiempo y experiencias que les brinden la oportunidad de cultivar su relación, tanto a los/as menores beneficiarios/as y sus familias como a otras familias asociadas.

En esta ocasión, se ideó una narrativa sobre un gigante que vino del mundo de los afimeros a visitarnos y nos dejó junto con una carta dirigida a los niños y las niñas sus juegos favoritos, claro está, en versión gigante. Como prueba de esta visita se les enseñó a los pequeños/as los pantalones enormes de este curioso personaje,



donde los chicos/as escribieron y dibujaron las sensaciones e impresiones que experimentaron jugando en el parque junto con sus familias con los juegos gigantes que les había prestado su peculiar amigo. La actividad se llevó a cabo en un parque arbolado muy cercano al local de AFIM21 en el que se delimitaron tres zonas distintas, en cada una de ellas se preparó el set de juego de los recursos que se utilizaron, Speed Cups, Fantasma Blitz y Galletas. Las tres zonas de juego se mantuvieron activas, atendidas por monitores/as, voluntariado JDJ y personal de prácticas, encargadas de dinamizar y animar a las familias y niños/as que en grupos de 10 personas aproximadamente fueron rotando para que todos/as pudieran disfrutar de los juegos disponibles.

Una vez concluidas las dinámicas en el parque, las familias volvieron al local donde se les ofreció una merienda saludable. Al tiempo que los chicos y chicas dejaban por escrito sus impresiones en el pantalón gigante, las familias y el equipo de Afim compartieron charlas en las que aprovechamos para conocer sus intereses en cuanto a actividades futuras y sus necesidades con respecto a sus hijos/as y a ellas mismas.



Cine Fórum

Dentro del catálogo de actividades de este curso hemos contado con esta herramienta educativa con la cual se han transmitido valores y que ha funcionado de manera muy positiva tanto en los grupos de menores como de adolescentes.

En las sesiones de cine se invitó a participar a las familias asociadas de nuestra entidad. Los chicos y chicas junto con algunos adultos/as han disfrutado de tardes divertidas de Cine Fórum con la proyección de películas atractivas, según sus edades e intereses y siempre con cierto componente educativo y de sensibilización. A través de una dinámica interactiva y de comunicación entre los/as participantes, se ha intentado llegar al descubrimiento, la



interiorización y la vivencia de unas realidades y actitudes latentes en el grupo o proyectadas en la sociedad.



Completando la experiencia individual del visionado de las películas con el diálogo en grupo, se ha conseguido estimular la expresión de las emociones y las ideas sugeridas, la implicación personal y el deseo de comunicarse y compartir las vivencias.

En alguna de estas sesiones con los pequeños/as tras ver algún corto y debatir sobre el mensaje captado y los diferentes puntos de vista, los chicos y chicas dibujaron un cómic que reflejaba sus sensaciones o el aprendizaje que les transmitió lo que habían visto. En base a este objetivo se trató de buscar un material audiovisual significativo y atractivo para ellos/as que les motivara en sus creaciones.

En la actividad con adolescentes se nombró por turnos pequeños grupos responsables de la actividad que se encargaron además de visionar con antelación las películas que posteriormente compartirían con el resto de compañeros/as, de informarse sobre todo aquello relacionado con las mismas y que considerasen relevante y útil en el momento del diálogo.



El objetivo que se perseguía con cada una de estas sesiones de actividad es llegar a una reflexión crítica sobre las actitudes de sí mismos, valores y creencias. Se ha fomentado el diálogo en grupo donde manifestar y contrastar las respectivas posturas personales o de la propia cultura, confrontándolas para descubrir nuevas perspectivas, evidenciar eventuales prejuicios y lograr de alguna manera el consenso.



Convivencia Abrucena



En noviembre se llevó a cabo una convivencia con las familias asociadas en el merendero "La Roza" de Abrucena. La jornada estuvo llena de momentos divertidos, juegos, dinámicas, conversaciones y mucho más.

A mediodía, las familias llegaron al merendero y se dispusieron a preparar junto con el equipo de AFIM21 y el voluntariado, todo lo necesario para pasar un día inolvidable. Se organizaron equipos para llevar a cabo diversas actividades, en las que los/as menores y sus familias participaron con entusiasmo y energía.

Durante la jornada, se llevaron a cabo diferentes actividades, en las que se fomentó el trabajo en equipo, la cooperación y la convivencia. Los participantes disfrutaron de momentos llenos de risas y alegría mientras compartían sus experiencias y se conocían mejor.

Además, se preparó una comida en el merendero, en la que todos pudieron disfrutar y compartir momentos de charla y de buen humor, disfrutando de este entorno privilegiado en el medio natural.

En resumen, la convivencia en el merendero "La Roza" de Abrucena resultó ser una jornada muy especial en la que las familias asociadas pudieron estrechar lazos y conocerse mejor. Sin duda, fue una experiencia muy enriquecedora y satisfactoria para todas las personas participantes.

Festival internacional de Juegos

Afim21 representada por una parte del equipo y un grupo de JDJ participó en la decimoséptima edición del Festival Internacional de Juegos que promueve y organiza la asociación cultural cordobesa "Jugamos Tod@s". Viajaron a Córdoba el fin de semana del 14 al 16 de octubre.

Es la mayor convención dedicada a los juegos de mesa en España y el Sur de Europa. Esta fiesta de los juegos se celebró en el Palacio de la Merced de la ciudad y en ella nuestros/as JDJ han podido conocer en las diversas mesas de demostración, y stand de las editoriales lúdicas todas las novedades, además de encontrarse con gente que construye, aporta, comparte y conecta, a través del juego.

Experiencia que transmitieron a la vuelta al resto de compañeros/as de AFIM21.



JORNADAS Y EVENTOS

Jornadas intergeneracionales

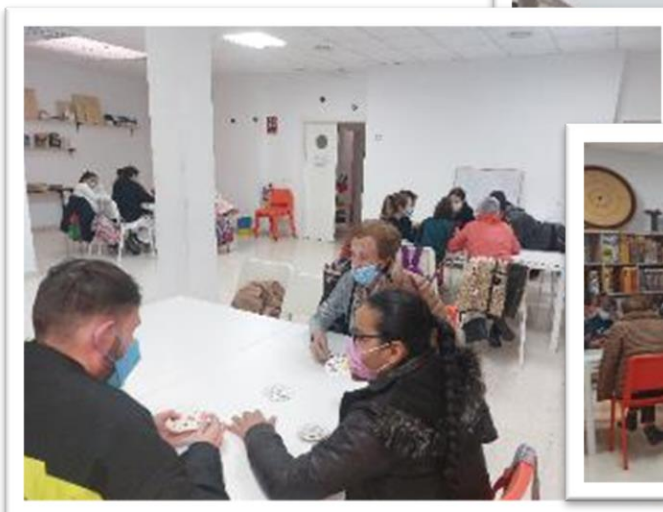
Nuestros mayores MDJ usuarios/as de un programa cofinanciado por la Junta de Andalucía y AFIM21, junto con familias y menores fueron protagonistas de una de estas jornadas de juegos de mesa intergeneracional que se celebró en marzo.

Se invitó a participar en ella a todas las familias asociadas de nuestra entidad. Para promover la participación se confeccionó, por parte de los JDJ, publicidad que se colocó en puntos estratégicos. También se realizó difusión en redes sociales.

Con esta interacción entre distintas generaciones se buscaba fomentar el bienestar, la calidad de vida y la participación social de los/as mayores, al tiempo que se trabajó en la integración social de los/as menores, jóvenes y familias, desde una perspectiva lúdica, social y solidaria.

En este marco de solidaridad intergeneracional, se programaron dinámicas conjuntas que atendieron de forma específica a las necesidades de todos los grupos, fomentando y facilitando su participación activa a través de experiencias lúdicas sumamente beneficiosas para todas las personas.

Por un lado, los/as menores explicaron y enseñaron distintos juegos a sus familias y al grupo MDJ y por otro, también estas personas compartieron y mostraron juegos que los chicos, chicas y sus familias desconocían, generándose una sinergia de actuación cooperativa que agradó a todos/as las participantes.



Jornada intercultural

En junio se celebró una jornada de convivencia intercultural en la que participaron personas beneficiarias directas de varios programas, junto con usuarias del programa ERACIS en el que AFIM21 interviene en las zonas de Fuentecica - Quemadero, La Chanca - Pescadería y Araceli - Piedras Redondas -Los Almendros, personas mayores usuarias de nuestro centro y otras familias asociadas.



A esta convivencia intercultural también se invitó a otras entidades con las que AFIM21 trabaja en red, por ejemplo, la ONG Movimiento por la Paz que colaboró en la dinamización del evento.

En primer lugar y una vez que se recibió y acogió a todas las personas participantes, se emitió una proyección donde los/as invitados/as pudieron conocer un poco más sobre el trabajo que lleva a cabo nuestra asociación, tanto en la sede como en los diferentes barrios y otras poblaciones. Seguidamente se realizaron dinámicas lúdicas con objeto de que las personas interactuaran y se conocieran entre sí. Donde muchas de estas personas nos hablaron sobre sus lugares de procedencia y sobre sus costumbres más típicas. A lo largo del evento, se fueron acercando y plasmaron sus manos en el árbol multicultural, un mural que creamos entre todas las personas asistentes utilizando pinturas para simbolizar esta mezcla de culturas y procedencias.



Los niños y niñas también contaron con un espacio para desarrollar su creatividad en un taller de chapas que funcionó en paralelo a las actividades de los adultos/as, en el que tras dibujar sus creaciones se las pudieron llevar a casa en forma de chapa de alfiler. Además, también se les hizo entrega de diplomas de mención especial a la participación durante todo el curso en nuestros talleres.



En la convocatoria de actividad se les invitó a aportar algo típico de su cultura, ya fuera comida, música, danza, poesía, juegos o lo que cada uno/a quisiera compartir y mostrar. Las personas invitadas y el equipo de AFIM21 compartimos nuestras contribuciones. Se presentaron y degustaron platos típicos de diferentes lugares del mundo, como Senegal, Marruecos, Ecuador, Colombia o España. Asimismo, hubo tiempo para la música y los bailes más tradicionales de cada lugar y no podía faltar una actuación de cante flamenco protagonizada por una de las niñas de origen norteafricano del barrio de La Chanca, un gran ejemplo de fusión cultural.



8 de marzo: día de la mujer

El 8 de marzo nos reunimos en una celebración especial en honor al Día Internacional de la Mujer. Esta vez, en lugar de organizar un evento tradicional, decidimos hacer algo diferente y divertido con nuestras familias: hacer plumas de cartulina con mensajes.

Las plumas como símbolo de empoderamiento femenino y representan la lucha por la igualdad de género en todo el mundo. Nos pusimos manos a la obra y comenzamos a cortar la cartulina de diferentes colores. Los niños/as también participaron y se divertieron mucho creando los diseños.

Mientras trabajábamos en nuestras plumas, escribimos mensajes inspiradores sobre la igualdad de género y el empoderamiento femenino. Algunos de los mensajes incluyeron "Igualdad de género ahora", "Las mujeres pueden hacerlo todo" y "El futuro es femenino". Fue emocionante ver a todas las familias trabajando juntas para crear algo especial y significativo.

Las plumas con mensajes que se crearon durante la celebración del Día Internacional de la Mujer se utilizaron para hacer el pelo de una mujer. Para ello, se recogieron todas las plumas de cartulina que se



habían creado y se unieron para formar una especie de peluca o tocado. Se eligió el pelo como forma de representar a la mujer porque el cabello es un símbolo de fuerza y belleza femenina en muchas culturas. Con ello se enfatizó el poder y la importancia de las mujeres en la sociedad y la importancia de empoderar a las mujeres en todo el mundo.

En general, fue una celebración muy especial y significativa. Una oportunidad de unirnos como comunidad y trabajar juntos/as para crear algo hermoso y significativo. Lo que nos hizo sentir motivación e inspiración para seguir luchando por la igualdad de género.

Actividades de conciliación

Con objeto de facilitar la conciliación familiar en estos periodos vacacionales, y no lectivos se ofertaron una serie de talleres a las familias 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.

En estas actividades se atendió a menores y adolescentes. Labor para la que se contó con la colaboración del voluntariado juvenil de la entidad.



Expotaku

AFIM21 participó en la décima edición de Expotaku, una gira de eventos relacionados con el mundo del manga, el anime, los videojuegos, el cosplay y la cultura japonesa que recaló de nuevo en Almería tras los dos últimos años de pandemia. Dichos eventos son promovidos y organizados por diversas entidades asociativas. Expotaku propone un equilibrio entre espacios comerciales y contenidos culturales y lúdicos.

El evento tuvo lugar los días 25, 26 y 27 de marzo en el Palacio de Congresos y Exposiciones del Toyo, donde nuestra entidad se ocupó de dinamizar la ludoteca, mantener varias mesas activas con demostraciones constantes de juegos de distintas editoriales (Devir, Mercurio, SD Games, Lúdilo, Zacatrus y Cayro), realizar una serie de torneos oficiales, sorteos virtuales y presenciales y sobre todo se brindó un espacio donde, de forma individual o colectiva, las personas asistentes pudieron disfrutar de los juegos que nuestra asociación puso a su disposición.



A lo largo del fin de semana que duró el evento, se atendieron en la ludoteca de Afim21 a más de mil participantes, por otro lado 148 personas se inscribieron e intervinieron en los torneos.

El grupo de JDJ (Jóvenes que Dinamizan con Juegos) trabajó muy intensamente durante las semanas anteriores para planificar y preparar las actuaciones que se llevarían a cabo durante la Expotaku.

Acudieron a varias reuniones. En un primer momento se recogió una lluvia de ideas para determinar cómo les gustaría que se desarrollara el evento. Se crearon varios equipos, se eligieron entre todos/as al equipo que se encargaría de la coordinación, supervisado y ayudado por personal responsable de AFIM21.

El equipo de coordinación se encargó de contactar con:

- ✓ La organización de Expotaku, para determinar el programa de actividades de nuestra entidad en el cronograma general del evento.
- ✓ Las editoriales de juegos con las que se acordó de qué juegos se realizarían demostraciones, la disposición de sus mesas y cartelera publicitaria y los torneos que se celebrarían.
- ✓ El grupo de voluntariado para programar sus turnos de participación y conectar a todas las personas que colaboraron entre sí.

El equipo de diseño creativo se encargó de crear materiales como:

- ✓ Cartelería para anunciar torneos y sorteos.
- ✓ Urna para depositar las participaciones.
- ✓ Materiales impresos de señalización.
- ✓ Listados de asistentes, registros de juegos en préstamo...
- ✓ Carnet Jugón. Tarjeta que se les entregaba a todas las personas que retiraban juegos, por cada editorial diferente de los juegos utilizados se les iba imprimiendo un sello, cuando conseguían cuatro de estos podían rellenar sus datos e introducir su carnet en la urna, para participar en el sorteo de un juego al final de cada jornada.



El equipo de comunicación y redes sociales trabajó mano a mano con el equipo de diseño. Se encargaron de publicitar el evento y cada uno de los torneos y sorteos gestionando toda la comunicación en redes antes y durante el desarrollo de las actividades.

En las semanas previas al evento, los/as jóvenes hicieron una puesta en común, donde cada persona eligió de entre todos los juegos que se pondrían a disposición del público, los que conocían y los que estaban dispuestos a aprender siguiendo perfectamente todas las reglas para poder realizar demostraciones o hacer de jueces en los diferentes torneos.

Basándose en esto, se configuró la distribución de horarios, turnos y tareas consignadas a los JDJ y la planificación general de todas las personas que participaron.





Además de actuar como demostradores/as y jueces, los JDJ se encargaron de atender a las personas que llegaban a la ludoteca, de registrar el préstamo de juegos, de explicar las instrucciones de los diferentes juegos a quienes así lo solicitaban y de completar equipos de juego en las mesas en que resultó necesario.

Los torneos que se realizaron a lo largo del fin de semana fueron los siguientes:

- Catán.
- Carcassonne.
- Virus.
- Escuela pingüinos.
- Carcassonne junior.
- Plata.
- Batalla de genios.
- Bahamas.
- Slapzi.
- Tuki tuki.
- Hadara.
- ¡Toma 6!
- Ubongo.
- Banana azul.
- Misión cumplida.



Los turnos de participación se recogieron en un registro de asistencia donde los/as jóvenes firmaron indicando sus horas de entrada y salida. Según la carga horaria en la que colaboraron se les obsequió con juegos de diferentes categorías en reconocimiento a su labor e implicación.



Jornada de neuroeducación y aprendizaje basado en juegos. El Ejido

Esta jornada que se llevó a cabo con familias en El Ejido se conformó en tres actividades diferenciadas, por un lado, una ponencia con las familias sobre neuroeducación y aprendizaje basado en juegos. En paralelo a esta formación los niños, niñas y adolescentes participaron en un taller con juegos y dinámicas y por último una actividad en la que se unieron las familias y menores.

Ponencia sobre Neuroeducación y Aprendizaje basado en juegos



Ponencia sobre "Neuroeducación y Aprendizaje basado en juegos" que tuvo lugar en junio. La ponencia fue presentada por Núria Guzmán experta en neuroeducación, y contó con la participación de un público diverso y entusiasta. Centrándose en la aplicación de los últimos avances en la ciencia del cerebro a la educación y en particular en el uso de juegos y actividades lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.



Se les transmitió a las familias el concepto de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y los beneficios de esta metodología en el proceso educativo.

Las familias entendieron cómo los juegos pueden mejorar la motivación y el compromiso de sus hijos/as al mismo tiempo que fomentan el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Se presentaron varios ejemplos concretos de cómo se ha aplicado la neuroeducación y el aprendizaje basado en juegos en diferentes contextos educativos, incluyendo el aula. Los asistentes pudieron plantear preguntas y se generó una interacción animada y productiva. En general, la ponencia fue muy bien recibida por las familias participantes.

Taller para niños y niñas, aprendizaje basado en juegos

Al mismo tiempo que las familias asistían a la ponencia, los niños y niñas de diferentes edades participaron en el taller de juegos diseñado para fomentar la creatividad, la



resolución de problemas y el trabajo en equipo, al tiempo que adquirirían nuevos conocimientos y habilidades de una forma lúdica y divertida.

Los juegos y actividades fueron muy variados. Mientras que los más pequeños/as jugaron a una gran variedad de juegos de mesa, al grupo de adolescentes se les animó a trabajar juntos para resolver una serie de desafíos planteados. El taller resultó divertido y entretenido.

El equipo de AFIM21 proporcionó instrucciones claras y sencillas para cada juego y orientación y apoyo a los chicos y chicas, brindándoles la oportunidad de compartir sus ideas y soluciones con el grupo, y de discutir los retos y dificultades que encontraron en el proceso.



Procesos cognitivos y funciones ejecutivas, niños, niñas y familias



La actividad de puesta en común de las familias con los/as menores y adolescentes se planteó tipo concurso, organizado como una competición amistosa entre los diferentes grupos que se formaron.

El concurso fue organizado en diferentes rondas diseñadas para ser accesibles y adecuadas y cubrieron temas como la memoria, la atención, el razonamiento, la planificación y la toma de decisiones, a través de dinámicas y juegos.

El concurso se llevó a cabo en un ambiente amigable y emocionante, y los participantes se divirtieron mientras aprendían acerca de los

procesos cognitivos y las funciones ejecutivas.

Al final del concurso, se entregaron premios a los ganadores y se proporcionó información sobre recursos que pueden ayudar a fomentar estas habilidades en el hogar.



Jornada provincial “**Neuroeducación: Competencias y habilidades claves**” en el Museo de Almería.

AFIM21 participó en esta jornada organizada por FAPACE que consistió en un conjunto de conferencias impartidas por tres personas expertas en el ámbito de la neurociencia, la neurodidáctica y el aprendizaje a través del juego: Anna Forés Miravalles, David Bueno i Torrens y Nuria Guzmán Sanjaume. Además de formación para familias y ludoteca.

La actividad dirigida a profesionales del ámbito educativo, familias y cualquier persona interesada en profundizar en el proceso de aprendizaje. El objetivo de la actividad fue ofrecer herramientas y recursos que permitan comprender mejor cómo se produce el aprendizaje en el cerebro y cómo se puede optimizar este proceso desde la perspectiva de la neurociencia.



Además, se llevaron a cabo una serie de formaciones en talleres prácticos en la sede de nuestra asociación, que permitieron a los participantes experimentar y aplicar las herramientas y recursos presentados por los expertos.

La primera conferencia impartida por Anna Forés Miravalles, quien abordó el tema "Neurodidáctica: cómo aprende el cerebro". En esta conferencia, Anna Forés explicó los fundamentos de la neurodidáctica y cómo se puede aplicar esta disciplina en el ámbito educativo para optimizar el proceso de aprendizaje.

La segunda conferencia fue impartida por David Bueno i Torrens, quien habló sobre "Neurociencia y aprendizaje a través del juego". En esta conferencia, David Bueno explicaba cómo el juego puede ser una herramienta muy efectiva para el aprendizaje, y cómo se puede aplicar la neurociencia para diseñar juegos educativos que maximicen el proceso de aprendizaje.



La tercera conferencia a cargo de Nuria Guzmán Sanjaume, trató sobre "Neuroeducación y educación emocional". En esta conferencia, se explicó cómo la neuroeducación puede ayudar a desarrollar habilidades emocionales en los estudiantes, y cómo estas habilidades pueden mejorar el proceso de aprendizaje.

Además de las conferencias, se llevaron a cabo una serie de talleres prácticos en los que se pudieron aplicar las herramientas y recursos presentados en las conferencias.

Taller 1: Gestión emocional: bombas, escolabas y piruletas.

Taller 2: El juego como herramienta de aprendizaje.

Estos talleres se enfocaron en aspectos como la aplicación de la neurociencia y la neurodidáctica en la enseñanza, el diseño de juegos educativos para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades emocionales en los estudiantes.

En resumen, la actividad consiguió proporcionar a las personas participantes herramientas y recursos para optimizar el proceso de aprendizaje desde una perspectiva científica y práctica. Lo que resultó muy útil tanto para los/as profesionales del ámbito educativo como para las familias.



En paralelo a las conferencias y talleres prácticos se llevó a cabo una ludoteca en las instalaciones del CEIP Freinet, en la que un grupo de personas del equipo de AFIM21 y varias prácticas y voluntarias ofrecieron un espacio seguro y acogedor en el que los niños y niñas pudieron desarrollar su creatividad, imaginación y habilidades sociales.

Entre las actividades en las que pudieron participar se encuentran juegos de mesa, juegos de mesa gigantes, juegos y dinámicas al aire libre, talleres de manualidades, cuentacuentos y baile.

En definitiva, los/as menores disfrutaron de una jornada muy divertida y motivadora facilitando de esta manera a las familias su participación en las conferencias y talleres.



Jornadas “Innovación y Juego” IES Santo Domingo El Ejido

Jornada "Innovación y Juego: Claves para el desarrollo integral en la infancia y adolescencia"

En diciembre AFIM21 participó en estas jornadas organizadas por FAPACE que tuvieron lugar en el IES Santo Domingo de El Ejido y estuvieron dirigidas a las familias de las AMPA federadas.

El objetivo fue ofrecer a estas familias la oportunidad de participar en conferencias y taller de juego diseñados para fomentar la adquisición de claves para el desarrollo integral de la infancia y la adolescencia en la sociedad actual. Se buscó proporcionar a las familias herramientas prácticas para acompañar y estimular el aprendizaje y el desarrollo de sus hijos/as a través del juego, así como reflexionar sobre la importancia del juego en el proceso.

INNOVACIÓN Y JUEGO
CLAVES PARA EL DESARROLLO INTEGRAL EN LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA.
SÁBADO 10 DE DICIEMBRE
9:30 H A 14:00
IES STO. DOMINGO

JUEGOS EN FAMILIA

LIBERTAD PARA JUGAR
Yolanda Domínguez Rodríguez
Artista visual, fotógrafa, especialista en comunicación.

DESARROLLO DE CAPACIDADES A TRAVÉS DEL JUEGO
Nuria Guzmán Sanjaume
Psicóloga, especialista en neuroaprendizaje y juegos.

Jornada dirigida a toda la comunidad educativa.
Plazas limitadas, tendrán prioridad las familias asociadas a la AMPA.
Plazo de inscripción hasta el 7 de diciembre, a través del enlace bit.ly/310J6TG
Talleres lúdicos simultáneos para menores acompañantes, a partir de 3 años, a cargo de AFIM21, deberéis indicarlo en la inscripción

Organiza: Fapace
Subvención: Junta de Andalucía, Consejería de Educación y Formación Profesional
Colabora: AFIM21

Jornada dirigida a toda la comunidad educativa.

La jornada se inició con la charla “Libertad para jugar” de Yolanda Domínguez Rodríguez especialista en comunicación.

Seguidamente en su ponencia Núria Guzmán explicó que los juegos de mesa no solo son una actividad lúdica, sino que también son una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en niños/as y personas adultas. Destacó la importancia de los juegos en el aprendizaje, ya que fomentan pensamiento crítico, la creatividad, la memoria, la atención y la concentración. Al ser una actividad, el juego, que involucra a varias personas, requiere la implementación de habilidades sociales, como la cooperación, la comunicación y la empatía. Asimismo, fomenta la inclusión y la diversidad y es una herramienta útil en el tratamiento de diversas patologías, como el trastorno por déficit de atención e hiperactividad, la depresión y la ansiedad.



Durante el tiempo que las familias permanecieron en ambas charlas, los/as adolescentes y menores participaron en distintos talleres.

Taller de juegos de mesa en los que se fomentó el aprendizaje de reglas, la estrategia y la toma de decisiones.

Taller de cuentacuentos con los/as más peques en el que se pudieron sumergir en el mundo de Nuca y disfrutar de sus divertidas y emocionantes historias.

Taller de juegos y dinámicas al aire libre.

En el tramo final de la jornada, se realizó una puesta en común, de las familias con sus hijos e hijas, en la que por equipos y de una forma muy divertida participaron en diferentes competencias dinamizadas por el equipo de AFIM21

La jornada fue un éxito y contó con una amplia participación por parte de las familias. Los talleres de juego infantiles resultaron muy divertidos y educativos para los niños y niñas, y las familias pudieron llevarse herramientas prácticas y recomendaciones para seguir estimulando el aprendizaje y el desarrollo de sus hijos a través del juego en casa.

En resumen, la jornada "Innovación y Juego: Claves para el desarrollo integral en la infancia y la adolescencia" fue una experiencia muy enriquecedora para las familias que expresaron su deseo de repetir participación en iniciativas como esta y continuar formándose para ayudar en el desarrollo de los niños y niñas.



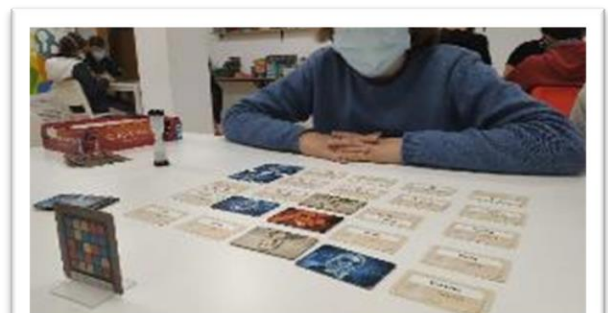
Torneos

A lo largo del año se celebraron diferentes torneos, algunos de ellos oficiales de las editoriales, en los que han participado distintos grupos de personas, por categorías según sus edades. También se celebraron este tipo de competiciones en las jornadas en las que participaron las familias.

Cada uno de estos torneos comenzó con una breve descripción de las normas del juego elegido, si bien, la mayoría de los niños y niñas ya saben jugar a un gran número de juegos. Posteriormente se desarrollaron distintas partidas según el formato del torneo, siguiendo un programa de puntos con semifinales y finales. Resultando un único ganador/a que siempre consiguió un premio de reconocimiento por su primer lugar en la clasificación.

Con su participación en este tipo de actividades los/as menores y familias han trabajado su desarrollo emocional, aprendiendo a gestionar el éxito o el fracaso. También su desarrollo social, dado que jugar facilita la aceptación de normas y la convivencia, la colaboración y la interrelación. Y su desarrollo cognitivo, puesto que jugando se estimula la memoria, la atención, el razonamiento lógico, el uso del lenguaje y la comprensión lectora entre otras habilidades.

Los juegos que han sido protagonistas de los diferentes torneos celebrados han sido los siguientes: ¡Toma 6!, Código secreto, Batalla de Genios, Vírus, Tuki Tuki, Plata, Hadara, Escuela de Pingüinos, Carcassonne Junior, Misión Cumplida, Slapzi, Ubongo y Rhino hero.



Torneo Catan

AFIM21 organizó el clasificatorio para el torneo Nacional de Catan dirigido por los/as jóvenes JDJ encargados de dinamizar y supervisar el desarrollo de la competición en sus diferentes fases.

Durante los meses de febrero a junio, se celebraron clasificatorios por todo el territorio nacional. Estos clasificatorios otorgaron plaza para la final del campeonato.



La actividad se llevó a cabo en los exteriores de la Asociación de vecinos La Palmera, entidad con la que nos unen vínculos y con quienes trabajamos en red, en los actos de conmemoración de su 50 aniversario.

Las inscripciones fueron abiertas para beneficiarios/as de los programas: Tateru Conectar-Jugando de Fundación "la Caixa", ERACIS y al público en general mayores de 10 años.

La persona ganadora de este clasificatorio consiguió una copia del juego Catan de Viaje además de una plaza para disputar la final del campeonato, en el mes de julio en Madrid.



Torneo Carcassonne

De la misma manera AFIM21 también organizó en la sede de nuestra asociación el clasificatorio para el Torneo Nacional de Carcassonne. A esta actividad se invitó a los/as menores y familias asociadas, que tras la participación en la competición compartieron una merienda ofrecida por nuestra entidad, previa a la entrega de premios. Al tratarse del clasificatorio oficial, la persona ganadora recibió como premio un juego de Carcassonne y una plaza para disputar la final nacional en Madrid.



SUBVENCIONES 2022

Subvenciones concedidas a la entidad.

Fundación Bancaria 'la Caixa' Convocatoria Lucha contra la pobreza infantil y la exclusión social 2021 (proyecto oct 2021-oct 2022)

- **Título del proyecto:** Tateru-Conectar Jugando: Juego y Tecnología para el Desarrollo Psicosocial y Socioeducativo de Niños/as y Adolescentes en Riesgo de Exclusión Social
- **Finalidad del proyecto:** El objetivo es facilitar y promover el desarrollo socioeducativo de menores en riesgo de exclusión social y/o situación de pobreza, a la vez que se facilita su integración en la vida de la ciudad a través de experiencias lúdicas (Aprendizaje basado en juegos) utilizando una metodología innovadora basada en la Neuroeducación, en el fomento de habilidades cognitivas y socioemocionales, la creación de red, el aprendizaje entre pares y el aprendizaje-servicio.
- **Beneficiarios:** Personas en pobreza severa según los índices oficiales o familias monoparentales., Personas en paro de larga duración., Personas con problemas de salud (mental, abuso de drogas o discapacidad) Personas en aislamiento social grave o en el ámbito penitenciario.

Fundación Bancaria 'la Caixa' Convocatoria Lucha contra la pobreza infantil y la exclusión social 2022 (proyecto dic 2022-dic 2023)

- **Título del proyecto:** Tateru-Conectar Jugando: Atención psicosocial-educativa de niños/as y adolescentes en riesgo de exclusión social.
- **Finalidad del proyecto:** El objetivo es facilitar el desarrollo psicosocial y educativo de menores en riesgo y su integración en sociedad a través de experiencias lúdicas y aprendizaje basado en juegos y Neuroeducación, para el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.
- **Beneficiarios:** 40 niños/as y adolescentes y las familias de las personas beneficiarias.

ERACIS 2022: Subvenciones a entidades privadas y organizaciones sin ánimo de lucro para intervención en zonas desfavorecidas de Andalucía (Junta de Andalucía y Fondo Social Europeo)

- **Título del proyecto:** Neuroestimulación y Aprendizaje: Juego y Tecnología para el Desarrollo Socioeducativo y Laboral
- **Finalidad del proyecto:** Todas las actividades propuestas están entrelazadas para conseguir un desarrollo integral de la población de las tres zonas desfavorecidas de Almería denominadas La Chanca-Pescadería, Fuentecica-Quemadero y Araceli-Piedras Redondas-Los Almendros. En su mayoría las actuaciones se realizarán in situ en cada zona en los espacios cedidos por las entidades públicas y privadas. Sin embargo, promoveremos la realización de actuaciones puntuales en otras zonas del municipio de Almería que permita una relación grupal entre personas de diferente origen, cultura o ámbito social-económico, para ello utilizaremos entre otros puntos, las instalaciones de AFIM21 (ubicadas en una zona céntrica de la ciudad) o los espacios cedidos por centros educativos de otros barrios con un distinto nivel socioeconómico.
- **Beneficiarios:** Usuarios/as derivados de SS.SS. residentes en los barrios La Chanca-Pescadería, Fuentecica-Quemadero y Araceli-Piedras Redondas-Los Almendros.

Programa Impulsa 3 de la Dirección General de Atención a la Diversidad, Participación y Convivencia Escolar de la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía (2021-22)

CEIP Ave M^a del Quemadero: IMPULSA INNOVACIÓN.

- **Título del proyecto:** Salud y Medioambiente
- **Finalidad del proyecto:** Lograr la permanencia del alumnado en el sistema educativo y reducir el absentismo escolar mediante tareas y actividades adaptadas a las necesidades del alumnado y familias. Lograr la inclusión socioeducativa y el desarrollo integral social del alumnado mejorando los

valores, la convivencia positiva y la igualdad en el centro, la estimulación cognitiva, la comunicación, las habilidades personales y sociales, la innovación, etc.

- **Beneficiarios:** Niños y Niñas de 1º a 6º de primaria del CEIP Ave Mª del quemadero (Almería)

CEIP Francisco de Velasco: IMPULSA INNOVACIÓN.

- **Título del proyecto:** Tateru-Conectar Jugando: Tateru – Neurón; Tateru Emoción; Tateru Techmia: Talleres “Viajes Emocionantes” y Programación creativa.
- **Finalidad del proyecto:** Facilitar el desarrollo integral (cognitivo, emocional y social) del alumnado a través de herramientas lúdicas y motivadoras.
- **Beneficiarios:** Niños y Niñas de 1º a 6º de primaria del CEIP Francisco de Velasco (Baza)

CEIP Francisco de Velasco: IMPULSA INCLUSIÓN.

- **Título del proyecto:** Luz Mágica - Incluir Jugando
- **Finalidad del proyecto:** Generar espacios de aprendizaje significativo a través del juego, el asombro, la motivación, la manipulación y la experimentación a la par que fomentar la sensibilización y concienciación para favorecer una inclusión real.
- **Beneficiarios:** Niños y Niñas del Aula específica y de 1º a 6º de primaria del CEIP Francisco de Velasco (Baza)

IES ALHADRA: IMPULSA INNOVACIÓN.

- **Título del proyecto:** Tateru Neurón
- **Finalidad del proyecto:** Facilitar el desarrollo de funciones ejecutivas conductuales del alumnado. Incorporar nuevas metodologías dentro del aula ajustadas a la actual sociedad.
- **Beneficiarios:** Niños y Niñas de 1º y 2º de ESO del IES Alhadra

IES ALHADRA: IMPULSA INCLUSIÓN.

- **Título del proyecto:** Programa “Conectar Jugando”
- **Finalidad del proyecto:** Generar espacios de aprendizaje significativo a través del juego a la par que fomentar la sensibilización y concienciación para favorecer una inclusión real.
- **Beneficiarios:** Niños y Niñas de Aula específica, Aula TEA y FPB del IES Alhadra

IES Galileo: IMPULSA INCLUSIÓN.

- **Título del proyecto:** Programa “Conectar Jugando”
- **Finalidad del proyecto:** Generar espacios de aprendizaje significativo a través del juego, el asombro, la motivación, la manipulación y la experimentación a la par que fomentar la sensibilización y concienciación para favorecer una inclusión real.
- **Beneficiarios:** Niños y Niñas del Aula específica y de ESO

IES Retamar: IMPULSA INCLUSIÓN.

- **Título del proyecto:** Programa “Conectar Jugando”
- **Finalidad del proyecto:** Generar espacios de aprendizaje significativo a través del juego, el asombro, la motivación, la manipulación y la experimentación a la par que fomentar la sensibilización y concienciación para favorecer una inclusión real.
- **Beneficiarios:** Niños y Niñas del Aula específica y de ESO

PROA+ “Transfórmate” (Programa para la Orientación, avance y Enriquecimiento Educativo) de la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía (2021-22)

CEIP Ave Mª del Quemadero:

- **Título del proyecto:** PROA+ “Transfórmate”
- **Actividades palanca:**
 - “Familias a la escuela, escuela de familias”
 - “Actividades de refuerzo para la mejora y éxito educativo para alumnado”
 - “Palabras que nos unen”
- **Finalidad del proyecto:** Fomentar la participación de las familias en el proceso educativo de sus hijos/as y en las actividades desarrolladas por la comunidad escolar. Implantar hábitos parentales y dinámica familiar que les permitan adquirir habilidades eficaces que reduzcan comportamientos problemáticos y potencien las interacciones positivas con sus hijos e hijas. Y el aprendizaje de recursos digitales para la mejora de la comunicación con el centro educativo.

Permitir el desarrollo integral del alumnado, cognitivo, emocional y social a través de herramientas lúdicas con objeto de evitar el fracaso escolar y el abandono temprano, permitiéndoles alcanzar los objetivos propuestos de forma motivadora.

- **Beneficiarios:** Niños y Niñas de Infantil (3, 4 y 5 años) y de primaria de 1º a 6º del CEIP Ave Mª del quemadero (Almería).

CEIP Ángel Suquía:

- **Título del proyecto:** PROA+ “Transfórmate”
- **Actividades palanca:**
 - “Aprendizaje cooperativo en el aula”
- **Finalidad del proyecto:** Contribuir al éxito educativo de todo el alumnado, especialmente del vulnerable, incrementar los resultados de aprendizajes cognitivos y socioemocionales, ayudar a reducir el absentismo escolar y a mejorar el clima del centro.
- **Beneficiarios:** Niños y Niñas de Infantil (3, 4 y 5 años) y de primaria de 1º a 6º del CEIP Ángel Suquía (Almería).

CEIP Concordia:

- **Título del proyecto:** PROA+ “Transfórmate”
- **Actividades palanca:**
 - “Actividades de refuerzo para la mejora y éxito educativo para alumnado y familias”
- **Finalidad del proyecto:** Mejorar el éxito educativo del alumnado más vulnerable a través de su inclusión, lo que permitirá reducir el abandono temprano y aumentar el éxito escolar. Reducir las barreras que dificultan una educación realmente inclusiva: asegurar condiciones previas y mínimas de educabilidad mediante aprendizajes instrumentales que sean motivadores y cercanos al entorno del alumnado.
- **Beneficiarios:** Niños y Niñas de Infantil (3, 4 y 5 años) y de primaria de 1º a 6º del CEIP Concordia (Campovermoso).

Diputación de Almería, Consejo de Familias (2022)

- **Título del proyecto:** Educar Jugando
- **Finalidad del proyecto:** Formar en Neuroeducación, educación en valores y un ocio familiar alternativo y saludable para el desarrollo de sus hijos e hijas.
- **Beneficiarios:** Familias almerienses.

Diputación de Almería, Innovación (2022)

- **Título del proyecto:** CEREBRO ADOLESCENTE Y METODOLOGÍAS LÚDICAS
- **Finalidad del proyecto:** Prevención en materia de salud mental en niños/as, adolescentes y sus familias.
- **Beneficiarios:** Familias almerienses.

Junta de Andalucía, Delegación Territorial de Igualdad, Salud y Políticas Sociales en Almería (2022): LÍNEA 14. Subvenciones institucionales para programas y mantenimiento en el ámbito de las personas mayores.

Programas que fomenten la convivencia, la integración, la participación, la solidaridad y la relación con el medio social entre las personas a partir de 55 años de Andalucía, incluyendo aquellos programas que incorporen actividades orientadas a un envejecimiento activo y saludable a través del ocio y tiempo libre

- **Título del proyecto:** MDJ Mayores que dinamizan con juegos
- **Finalidad del proyecto:** Prevenir los principales déficits en las personas mayores y Fomentar experiencias intergeneracionales presenciales y online a través de eventos lúdicos.
- **Beneficiarios:** Personas mayores de 55 años

Programas de formación a personas mayores en TICs.

- **Título del proyecto:** Alfabetización digital
- **Finalidad del proyecto:** Disminuir la brecha digital a través de la adquisición de competencias digitales.
- **Beneficiarios:** Personas mayores de 55 años

Junta de Andalucía, Delegación Territorial de Igualdad, Salud y Políticas Sociales en Almería (2022): LÍNEA 12. Subvenciones para programas para la promoción, sensibilización y formación sobre voluntariado

- **Título del proyecto:** Voluntariado que dinamiza con juegos.
- **Finalidad del proyecto:** Proporcionar al voluntariado de AFIM21 una formación básica 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 y una formación específica para conocer las metodologías y herramientas necesarias para realizar actividades de aprendizaje-servicio.
- **Beneficiarios:** Personas con edades comprendidas entre los 18 y 50 años.

Junta de Andalucía, Delegación Territorial de Igualdad, Salud y Políticas Sociales en Almería (2022): LÍNEA 10. Subvenciones para el mantenimiento de entidades privadas dedicadas al ámbito de la acción social

- **Título del proyecto:** Mantenimiento.
- **Finalidad del proyecto:** Mantenimiento de entidades privadas dedicadas al ámbito de la acción social _ comunidad gitana.
- **Beneficiarios:** Población perteneciente a la comunidad gitana.

Junta de Andalucía, Delegación Territorial de Igualdad, Salud y Políticas Sociales en Almería (2022): LÍNEA 11.

Comunidad Gitana

- **Título del proyecto:** Programa MDJ/JDJ Inclusión, desarrollo personal y educativo para mujeres y jóvenes de etnia gitana.
- **Finalidad del proyecto:** Mejorar las competencias emprendedoras (EntreComp) para fomentar la inclusión social y la expresión cultural de la comunidad gitana
- **Beneficiarios:** Población perteneciente a la comunidad gitana.

Inmigrantes:

- **Título del proyecto:** CONECTA 21. Programa de apoyo en servicios jurídicos y administrativos.
- **Finalidad del proyecto:** Mejorar el bienestar y calidad de vida de personas migrantes a través de la adquisición de competencias.
- **Beneficiarios:** Población migrante.

Ayuntamiento de Almería (Convocatoria 2021)

- **Título del proyecto:** Tateru-Social: Conectar Jugando
- **Finalidad del proyecto:** Convivencia familiar y social Normalizadas (Educación en valores, escuelas padres y madres, actividades intergeneracionales y para la convivencia social, corresponsabilidad.). Prevenir e intervenir en los problemas de conducta infantojuveniles en la convivencia familiar y social acentuados durante el último año.
- **Beneficiarios:** Menores y adolescentes

Fundación EDP MDJ (Convocatoria 2022)

- **Título del proyecto:** Mayores que dinamizan con juegos
- **Finalidad del proyecto:** Neuroestimulación cognitiva a través del juego para personas mayores, tiene como objetivo principal promover aspectos fundamentales para todo ser humano, tales como la inclusión, participación y bienestar a nivel social y personal, utilizando como herramienta base el juego de mesa.
- **Beneficiarios:** Personas mayores de 55 años

INVESTIGACIONES

Continuación de la colaboración con la universidad de Lleida y Mercurio a través de la comisión de expertos en juegos.

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.

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 aparece las pueden encontrar en:

- [Noticias en el periódico EL PAÍS](#)

- Edición de la revista 2 de 6, 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](#).

