

MEMORIA

AFYMOS JOVEN

AÑO 2023

**CENTRO ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
FUNCIONAL
ASOCIACIÓN AFYMOS**



Castilla-La Mancha



Socuéllamos
AYUNTAMIENTO



**ESPACIO DE ATENCIÓN A
LA DIVERSIDAD FUNCIONAL**
C/ Pedro Arias, 87
13.630 Socuéllamos
Ciudad Real



ÍNDICE.

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| 1. DENOMINACIÓN. | 3 |
| 1.1. OCIO CAPACITADOR. | 3 |
| 1.2. OCIO INCLUSIVO. | 3 |
| 2. OBJETIVOS | 4 |
| OBJETIVO GENERAL | 4 |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS: | 4 |
| 3. METODOLOGIA | 4 |
| 4. ACTIVIDADES | 5 |
| 4.1. ACTIVIDADES DE OCIO CAPACITADOR. | 5 |
| 4.2. ACTIVIDADES DE OCIO INCLUSIVO. | 6 |
| 4.3. URBAN CAMP´23 | 7 |
| General | 8 |
| Específicos | 8 |
| 5. RECURSOS | 25 |
| 6. EVALUACIÓN | 26 |

1. DENOMINACIÓN.

Afymos Joven proporciona oportunidades y apoyos a personas con discapacidad para disfrutar **de actividades de ocio y tiempo libre** en la comunidad experimentando intercambios positivos y significativos que den paso y consoliden amistades, así como mejorar las relaciones interpersonales con otras personas de la comunidad.

Este proyecto pretende ir más allá del lanzamiento de una oferta de actividades; busca la experiencia positiva para la persona, el sentido de pertenencia, la participación, el reconocimiento, la amistad y la relación con el otro. Así, a gusto de los participantes, se apoya al grupo y a cada uno de ellos para que tomen decisiones conjuntas para ocupar su tiempo libre (como por ejemplo ver una película).

Cuando hablamos del desarrollo del ocio de las personas con discapacidad, lo que deseamos es que se generen cambios reales en la sociedad que impacten en la mejora de la calidad de vida de las personas con capacidades diferentes y en el logro de resultados personales.

1.1. OCIO CAPACITADOR.

Afymos Joven ofrece una capacitación en competencias, habilidades y destrezas según objetivos individuales y planificando acciones de ocio en contextos normalizados por medio de acciones desarrollados con pequeños grupos de afinidad. El primer paso, para desarrollarlo es la mediación, que trata de canalizar las demandas de participación de las personas con capacidades diferentes y la realidad y características del entorno. El objetivo principal de la mediación es llegar a los deseos individuales de las personas con capacidades diferentes a través de un plan personal y de este modo hallar el modo de conseguirlo o acercarse lo máximo posible a la realidad.

1.2. OCIO INCLUSIVO.

El objetivo principal es la inclusión de las personas con capacidades diferentes facilitando el acceso a los jóvenes a las políticas globales de la juventud, de esta manera vemos la diversidad como un valor fundamental para el desarrollo de las mismas, siendo el ocio inclusivo un espacio donde encontrar experiencias que refuercen el proceso de normalización los jóvenes utilizando las herramientas con las que cuenta la entidad.

El primer paso para el ocio inclusivo es la mediación ya que trata de canalizar las demandas de participación de las personas con capacidades diferentes en la oferta de actividades comunitarias.

2. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

“Mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad proporcionado y promoviendo los apoyos necesarios para el disfrute de su ocio en la comunidad”.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Ofrecer una Educación en el Tiempo Libre más completa a través de actividades lúdicas, deportivas, culturales, motrices, etc.
- Ofrecer una alternativa de ocio para los jóvenes de la localidad.
- Aumentar las actividades de las personas con capacidades diferentes.
- Fomentar la cooperación y la vida asociativa de los participantes con actividades ofertadas en la comunidad.
- Proporcionar a los padres recursos alternativos para sus hijos ajenos a toda terapia.
- Educar en valores de convivencia.
- Inculcar hábitos de vida saludable.
- Promover la socialización y relación grupal.
- Favorecer el conocimiento y respeto medioambiental.
- Dar respuesta a las demandas de ocio de los jóvenes independientemente de su edad y necesidades de apoyo.

3. METODOLOGIA

Afymos Joven trabaja con una metodología abierta, interactiva, lúdica y personalizada con el fin de cambiar las condiciones en las que se desarrolla el ocio comunitario y fomentar actitudes positivas hacia la diversidad, haciendo participe a los jóvenes de su propia inclusión social.

Tras los resultados obtenidos en el Plan Individual de Ocio y la Planificación Centrada en la Persona (PIA), se realiza un estudio de la situación inicial del ocio de la persona con Discapacidad tanto a nivel grupal como individual qué determina los objetivos a trabajar, teniendo en cuenta su edad cronológica, gustos y preferencias.

Los grupos de trabajo están reducidos a 6-7 personas teniendo en cuenta su edad, gustos y preferencias por las actividades que se desarrollan estando presente en la mayoría de las actividades la figura un profesional o voluntario.

4. ACTIVIDADES

4.1. ACTIVIDADES DE OCIO CAPACITADOR.

5

A lo largo del año 2023, hemos realizado las siguientes actividades:

Baloncesto.

En continuidad con la actividad iniciada en 2019 del equipo de baloncesto CBS-AFYMOS, (filial del equipo local Club de Baloncesto Socuéllamos) se han continuado con los entrenamientos una vez a la semana. El equipo cuenta con un total de 18 jugadores, siendo 2 de Tomelloso y realizando las mediaciones oportunas con las familias.

El equipo ha continuado federado en FECAM (Federación de Deportes para Personas con Discapacidad Intelectual de CLM) jugando el campeonato de baloncesto regional, posicionándonos como primeros de la Categoría 1ª división G2. Esta posición nos permite subir a categoría "División de Honor" en el campeonato regional 2024.

Actividades que subyacen del baloncesto:

- Coordinación constante con FECAM.
- Coordinación la Junta Directiva del equipo CBS.
- Resolución de conflictos con los jugadores del equipo.
- Coordinación con el entrenador.
- Gestionar la documentación para el campeonato.
- Comunicación con las familias de los horarios de entrenamiento y campeonato.
-

Además, un grupo de padres/ madres de personas con discapacidad y la integradora social actuando como mediadora, han creado el Club Deportivo Afymos. Este proyecto permitirá cubrir las demandas deportivas de las personas con discapacidad y de sus familias, fomentando lazos de unión y nuevas amistades. Para ello, se ha diseñado un cuestionario, en lectura fácil, para recoger todas sus demandas.

Halterófila Adapta/ Condicionamiento Físico.

La escuela de fuerza Aries en colaboración con Afymos ha creado una clase de acondicionamiento físico/ halterofilia adapta. El grupo de acondicionamiento físico está formado por 8 personas. Además, este año 1 persona ha comenzado a competir de forma inclusiva.

4.2. ACTIVIDADES DE OCIO INCLUSIVO.

6

- **Carnaval.**

Se ha realizado una fiesta carnavalera con los jóvenes de Afymos. Además, 3 personas han participado en comparsas locales en el desfile regional.

- **Halloween.**

Al igual que en carnaval, realizamos esta fiesta anglosajona con disfraces míticos del momento y un desayuno terrorífico.

- **Desayunos/meriendas al aire libre para festejar las fiestas locales (romería, vendimia...)**

Aprovechamos las fiestas locales para fomentar las salidas con el fin de que aumente la interacción y crear grupos de amigos con gustos afines. Estas salidas son idóneas para ello.

Medicaciones en el ocio inclusivo.

A lo largo del año 2023 se ha trabajado el fomento del ocio mediante pequeños grupos de 5-6 personas con edades y gustos similares. Las actividades que han realizado han sido salir a cenar, participar en las actividades programadas del pueblo, ir a conciertos, salir a comer un helado, etc.

Para el desarrollo de estas actividades ha sido necesario:

- Conocer la oferta de ocio en Socuéllamos.
- Incentivar a las personas con discapacidad a participar comunicación con las familias.
- Crear grupos de ocio con gustos similares.
- Coordinación con los diferentes cursos: Cultura, Juventud, Deporte....

- **Viajes:**

1. Programa UN PASEO REAL.

Dentro del programa UN PASEO REAL de la Diputación Provincial Ciudad Real, se realizó un viaje de tres días realizando las siguientes actividades:

- ⇒ El primer día, se visitó el patrimonio cultural de Almagro.
- ⇒ Segundo día, se realizó una ruta guiada por Almadén (Hospital Minero, Cárcel de los forzudos y plaza de toros). Por la tarde, se visitó el Parque Minero.
- ⇒ Tercer día, se realizó una ruta de senderismo por el parque volcánico de Carrión de Calatrava.

Participaron 32 personas en la actividad.

3. Campeonato de Baloncesto FECAM.

Un año más, el equipo CBS-AFYMOS ha competido en el Campeonato Regional de Baloncesto, organizado por FECAM y debutándose en Alcázar de San Juan.

El campeonato ha permitido poner en práctica valores tan importantes como el comportamiento ante la rivalidad, amistad, trabajo en equipo y compañerismo. Este año el equipo se ha posicionado como CAMPEONES de categoría, ascendiendo a la categoría División de Honor para el año 2024. Participaron 12 personas.

4.3. URBAN CAMP'23.

JUSTIFICACIÓN URBAN CAMP

El Ayuntamiento de Socuéllamos desde la concejalía de Bienestar Social en colaboración con AFYMOs (Asociación de Familiares y Amigos de Personas con alguna Discapacidad) ha ofertado por séptimo año consecutivo el campamento de verano, "URBAN CAMP". Urban Camp ha tenido un total de 31 jóvenes con edades comprendidas entre los 12 y 16 años de los cuales 11 de ellos tenían discapacidad. El campamento ha ofrecido multitud de actividades atractivas para los jóvenes las cuales estaban coordinadas con diferentes entidades y recursos de nuestra localidad. Estas empresas fueron las siguientes: Ruideractiva, Autobuses, además de contar con la colaboración de la Policía Local, comercios del pueblo y de la Protección Civil (todas ellas de Socuéllamos). Debido a la gran diversidad que se da en nuestro pueblo en la actualidad, hace que nos planteemos buscar nuevos recursos estratégicos para fomentar la inclusión. En este proyecto hemos elegido el recurso de ocio y tiempo libre, de este modo hemos elaborado una propuesta educativa y lúdica para fomentar la inclusión en las edades comprendidas entre 12 y 16 años. Estableciendo así, un clima inclusivo donde se valore y acepten sentimientos, emociones y diferencias con los demás. Desarrollando actividades originales, flexibles, abiertas y adaptadas para poder, así, trabajar de forma más amplia inclusión.

OBJETIVOS

General

Ofrecer un recurso lúdico educativo basado en la ocupación del tiempo libre en periodo estival de **todos** los jóvenes de la localidad de Socuéllamos de edades comprendidas entre los 12 y 16 años.

8

Específicos

- Ofrecer una Educación en el Tiempo Libre más completa a través de actividades lúdicas, deportivas, culturales, motrices, etc.
- Ofrecer una alternativa de ocio para los jóvenes de la localidad
- Aumentar las actividades de estas edades en periodo vacacional
- Fomentar la cooperación y la vida asociativa de los participantes con actividades propias de campamentos
- Proporcionar a los padres recurso durante el mes de julio para conciliar su vida laboral con el periodo vacacional de sus hijos
- Educar en valores de convivencia
- Inculcar hábitos de vida saludable
- Promover la socialización y relación grupal
- Favorecer el conocimiento y respeto medioambiental
- Dinamizar el Centro Joven y sus instalaciones para aprovechar y lograr que sea un referente
- Establecer relaciones con niños y niñas que normalmente no comparten tiempo en su vida diaria.

DESARROLLO Y PLANIFICACIÓN.

C.1. Contexto

El campamento “URBAN CAMP 2023” se ha llevado a cabo, principalmente, en el Centro Joven de Socuéllamos (Ciudad Real), situado en la calle Jacinto Guerrero, nº12. Además de hacer uso de otras instalaciones proporcionadas por el Ayuntamiento de Socuéllamos como la Piscina Municipal, Polideportivo, Parque Municipal “Adolfo Suárez”, Parque Rural “Ramón Parra” junto con el Paraje Natural de Titos, Playa Park y el Centro de AFYAMOS. Asimismo, se llevó a cabo la acampada nocturna realizada en el complejo turístico La Cañada, Ruidera, durante los días 19 y 20 de julio.

C.1.2. Destinatarios

El campamento está orientado a los adolescentes de Socuéllamos con edades comprendidas entre 12 y 16 años. A pesar de esto, también han asistido jóvenes de otras localidades como Las Mesas o Pedro Muñoz. Del mismo modo, hemos estado en contacto con Servicios Sociales, debido a que han participado adolescentes en riesgo de exclusión social. Este año el Urban Camp ha contado con 31 participantes, 11 de ellos con discapacidad. Teniendo en cuenta las diferentes discapacidades de nuestros jóvenes: física, sensorial, discapacidad intelectual, TEA.

9

C.2.1. Organización

La organización del campamento se ha gestado en AFYMOS. Primeramente, con la integradora social, encargada de conformar el equipo para el Urban Camp y promocionar el campamento. Seguidamente, una coordinadora encargada de la creación y el desarrollo de las actividades. Junto con cuatro monitores, fundamentales, para el desarrollo de las mismas y la integración de los jóvenes. Así, también se han contado con tres personas de voluntariado, esenciales, para el apoyo a la inclusión y a la realización de las actividades.

C.2.2. Temporalización

Se ha llevado a cabo durante el mes de julio (3- 28 de julio de 2023), con un horario habitual de mañana de 10:00 - 13:00, excepto ciertas actividades que se desarrollaron en un horario más extenso como la excursión al Parque Acuático Playa Park de Ciudad Real, la acampada realizada en La Cañada o las actividades de Multiaventura realizadas en el Paraje Natural de las Lagunas de Ruidera. El horario del coordinador ha sido de 9:00 a 14:00, siendo el de los monitores de 9:30 a 13:30. Este horario era para organizar las sesiones y, al finalizar las mismas, evaluar los resultados y las posibles incidencias producidas, en las actividades de día entero o con pernocta, el horario se ha adaptado según las actividades... El siguiente cuadro resume las actividades realizadas durante el Urban Camp 2023.

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES |
|---|--|--|--|--|
| 3 Actividades Presentación y Cohesión de grupo. Lugar: Templete parque municipal | 4 Gymkhana de juegos temática piratas Lugar: Templete parque municipal | 5 Piscina y juegos deportivos Lugar: Puerta Polideportivo | 6 Geocaching, Lugar: Puerta de la piscina verano. | 7 Día de la naturaleza. AFYFOS |
| 10 Pancarta sobre la naturaleza. Lugar: Templete parque municipal | 11 Juego de la oca Lugar: Templete parque municipal | 12 Piscina y juegos Deportivos. Lugar: Puerta Polideportivo | 13 Chef Junior Lugar: Estación de autobuses Hora: 10:00 (salida) – 21:30 (llegada) | 14 Customizaci ón de camisetas y bolsos. Lugar: Templete parque municipal |
| 17 Gymkhana fotográfica Lugar: Templete Parque Municipal | 18 Día internacional Lugar: Templete parque municipal | 19 Multiaven tura y acampada Lagunas de Ruidera. | 20 Multiaventura y acampada. Lagunas de Ruidera. | 21 Photocoll y Manualidade s. Lugar: Templete parque municipal |
| 24 Gymkhana acuática Lugar: Parque rural | 25 Juegos populares. Lugar: Templete parque municipal | 26 Piscina y Gymkhana acuática y deportiva. Lugar: Puerta Polideportivo | 27 Excursión playa park Lugar: estación de autobuses de Socuéllamos Hora: 9:30 (salida) | 28 Fiesta final y entrega de diplomas. Lugar: Templete parque municipal |

METODOLOGÍA

Hay varios principios metodológicos y de intervención que forma parte de nuestra propuesta, por lo tanto, hemos trabajado varios de forma globalizada haciendo más hincapié en los siguientes:

- **Abierta y flexible:** el conjunto de actividades lúdicas y de animación que se han realizado necesitan las características de esta metodología.
- **La interculturalidad:** como principio enriquecedor personal, y como vehículo de cohesión social entre los diferentes miembros de nuestra comunidad educativa.
- **Interactiva:** la interacción ha sido imprescindible para conseguir la participación, comunicación, trabajar en grupo...
- **Lúdica:** es una actividad natural que constituye un importante motor de desarrollo, por lo tanto, es uno de los objetivos principales del proyecto ha sido la diversión, que se ha conseguido a través de actividad de carácter lúdico
- **Cualitativa y personalizada:** se han tenido en cuenta las características concretas del participante, respetando y adecuando las acciones al ritmo individual del desarrollo.

11

Además, durante todo el campamento se han utilizado las siguientes Técnicas e Instrumentos:

- **Dinámicas grupales:** la dinamización de los participantes ha constituido una técnica para motivar y estimular a los jóvenes con el fin último de conseguir su participación en las actividades.
- **Técnicas de comunicación:** imprescindibles para conseguir una comunicación y participación entre los jóvenes que en muchos casos no se conocen.
- **Atención a la diversidad y educación inclusiva:** cada joven tiene su propio ritmo de aprendizaje, por lo tanto, debemos realizar actividades que refuercen los aprendizajes los unos de los otros, respetando la evolución individual de cada joven, **aprendizaje cooperativo y apoyos naturales.**

SESIONES/ACTIVIDADES.

| SESIÓN 1 "Actividades de presentación y cohesión de grupos" | LUGAR: PARQUE MUNICIPAL | 3 JULIO HORARIO: 10:00 A 13:00 |
|--|-------------------------|-----------------------------------|
| <p>DESCRIPCIÓN: Realización de actividades de presentación y juegos grupales, donde predomina la interacción entre compañeros. Los juegos desarrollados fueron de presentación, cohesión de grupos, dinámicas de grupo actividades de coordinación motriz y visual como, por ejemplo:</p> <p>Bailes iniciales La tela de araña Compartir los gustos de películas y series Los nombres completos Quién falta Director de la Orquesta</p> <p>También fueron explicadas las normas del campamento, su transcripción a cartulinas, las autorizaciones que deben llevar a casa (para qué son) y la explicación de las actividades a realizar durante el mes de julio.</p> | | |
| <p>MATERIALES:</p> <p>Folios, rotuladores, bolis, ceras blandas, ovillo lana, pelota, celo, impermeables, cinta, altavoz y música, tijeras.</p> | | |

| SESIÓN 2 "Gymkhana Pirata" | LUGAR: PARQUE MUNICIPAL | 4 JULIO HORARIO: 10:00 A 13:00 |
|---|-------------------------|-----------------------------------|
| <p>DESCRIPCIÓN: Realización de una gymkhana con la superación de diferentes pruebas y retos de habilidad y cooperación entre todos los compañeros. Se precisa de orientación para la lectura correcta del mapa del parque y la búsqueda de las diferentes pruebas. El mapa está relacionado con un mapa pirata ya que se trata de la Gymkhana Pirata. Se dividen en 4 equipos diferentes, los cuales deben de diseñar un grito de guerra, un mismo maquillaje y un nombre que les identifique. Se propone dar un premio al grupo ganador de la gymkhana y sumar puntos aquel grupo con la mejor caracterización y originalidad. Al finalizar la gymkhana deben buscar un cofre del tesoro el cual contiene una moneda con un valor mayor al resto de monedas (puntos).</p> <p>Las pruebas se colocan por distintos puntos del parque. Cada una de ellas con un</p> | | |

monitor y cada grupo con un monitor de apoyo. Las pruebas son:

1. PRUEBA VARIADA. Recoge pruebas como adivinar, por el olfato, cinco especias, recoger 3 firmas de, únicamente, tres monitores o preguntas de cultura general.

2. PRUEBA CIRCUITO DE GLOBOS: por parejas, deberán realizar un circuito, marcado por conos, mientras sujetan un globo con diferentes partes del cuerpo.

3. PRUEBA DE MÍMICA: a través de la mímica, una persona del grupo debe representar (sin sonidos, ni señalar) una película/animal/acción/cosa que le haya dicho el monitor y el resto del grupo debe adivinar.

4. PRUEBA “PING”: con pelotas de ping-pong, y desde una distancia, deben conseguir introducirla en vasos de distintos tamaños y cada uno de ellos con diferente puntuación. La prueba se adapta y se incluyen aros, en lugar de vasos, con el fin de facilitar la prueba a aquellos chicos que lo precisara.

5. PRUEBA FINAL:

Búsqueda de un pequeño cofre del tesoro, escondido por el parque, con una moneda con un valor triple al resto de monedas (puntos).

MATERIALES:

Pañuelos, especias, folios, bolígrafo, vasos de plástico, aros, cuerda, pelotas ping pong, agua, globos, conos, mesas, altavoz, música, cartulinas, sobres, lápices, rotuladores, maquillaje de cara, premios al mejor disfraz, pinturas.

| SESIÓN 3, 8, 13, 18 “Piscina y Juegos deportivos” | LUGAR: POLIDEPORTIVO Y PISCINA | Todos los miércoles del mes HORARIO: 10:00 A 13:00 |
|--|---|---|
| <p>DESCRIPCIÓN: Todos los miércoles nos desplazábamos al polideportivo dónde realizábamos algún deporte (Voleibol, pádel, tenis o fútbol), primero se realizan los calentamientos y se explicaba la técnica para después pasar a practicarlos.</p> <p>Posteriormente, pasábamos a la Piscina Municipal dónde realizábamos juegos acuáticos entre los que podemos destacar wáter polo y juegos de relevos, etc. Más tarde les dejamos unos 30 minutos de baño libre.</p> | | |

Camino de obstáculos: Recorrer un camino de obstáculos con una esponja llena de agua en la cabeza, evitando que esta se caiga e intentando, al final del recorrido, llenar con el máximo posible de agua, un barreño.

Futbol resbaladizo: intentar meter gol en una portería recorriendo parte del trayecto sobre un plástico con agua y fairy.

Preguntas deportivas: se les realizan preguntas de todo el ámbito deportivo y, quien falle, se le tira un cubo de agua a la cabeza.

MATERIALES: balones y materiales relacionados con esos deportes, y burbujas o flotadores para las personas que lo necesitan en la piscina.

| SESIÓN 4 “Geocaching y ruta BTT” | LUGAR: PARAJE NATURAL DE TITOS | 6 JULIO HORARIO: 10:00 A 13:00 |
|--|---|---|
| <p>DESCRIPCIÓN: Primero se realizará una ruta BTT desde la puerta de la piscina municipal hasta el paraje natural de Titos. El trayecto será por el carreterín y los jóvenes irán acompañados de algunos de los monitores. Otro grupo más pequeño que no puede ir en bicicleta irán en varios de los coches de los monitores hasta llegar allí. Todos llegamos al mismo momento a titos. Unas veces todas allí, y tras un descanso para el almuerzo, procedemos a explicar en qué consiste el juego de orientación de geocaching.</p> <p>El Geocaching es una actividad que consiste en la búsqueda de ciertas piezas con diferentes dibujos de objetos (cuerda, botella, coco...) por toda la zona del paraje. Una vez que todos los grupos hayan encontrado todas las piezas, se les pide que, en un tiempo determinado, inventen una historia para cómo salir de una isla desierta. De esta manera se refuerza el trabajo en equipo y la originalidad.</p> <p>Al finalizar el juego, decidimos el grupo ganador y, debido a las altas temperaturas, nos llevamos cuatro barreños y esponjas para realizar una prueba en la que todos los participantes se mojen. Además, se hace una guerra de agua con pistolas de agua antes de salir con la bicicleta hacia el pueblo. Una vez llegamos al pueblo, sus madres y padres los recogen en la puerta de la piscina otra vez.</p> | | |
| <p>MATERIALES: Bicicletas, mapas impresos del paraje “Titos”, piezas de cartulina y dibujos impresos, folios, bolígrafos, barreños, esponjas, agua, pistolas de agua.</p> | | |

| SESIÓN 5 "Día de la naturaleza" | LUGAR: PARQUE MUNICIPAL | 7 JULIO HORARIO: 10:0 A 13:00 |
|--|-------------------------|----------------------------------|
| <p>DESCRIPCIÓN: Se realizaron diferentes actividades relacionadas con el medio ambiente. Explicándoles la importancia de la naturaleza y de cómo se lleva a cabo la germinación, además de la importancia de reciclar, reducir y reutilizar. Así, los jóvenes germinaron lentejas y garbanzos en un recipiente reciclado. El cuál decoraron antes de comenzar el proceso. En la segunda parte de la mañana, tras el desayuno, comenzaron a crear su propio macetero con arcilla, moldeándolo y dándole forma a su gusto con esta actividad lo que se busca en fomentar la creatividad y la conciencia sobre el medio que nos rodea. Enseñándoles la importancia de medio ambiente y de cómo este nos afecta en nuestro día a día.</p> | | |
| <p>MATERIALES: Cartulinas, tijeras, rotuladores, pinturas, lápices, ceras, envases de yogur, algodón, agua, lentejas, garbanzos, arcilla, bolsas de basura, barreños y agua.</p> | | |

| SESIÓN 6 "Pancarta sobre la naturaleza" | LUGAR: PARQUE MUNICIPAL Y ZONA CENTRO | 12 JULIO HORARIO: 10:00 A 13:00 |
|---|---------------------------------------|------------------------------------|
| <p>DESCRIPCIÓN: En relación con la sesión anterior, se siguió la misma línea. La mayor parte de la mañana realizaron una pancarta con elementos naturales que encontraron en el parque: hojas, ramas, flores, etc. Todos participaron dibujando y poniendo sus manos pintadas en el mural.</p> <p>En la última hora de la mañana se les repartió un "Pasaporte medioambiental", el cual, para conseguirlo deberían de haber realizado ciertas pruebas y contestar algunas preguntas. Para ello se dividió el grupo en dos para realizar alguna de las actividades. Muchos de las pruebas las realizaron en la sesión cinco. Pruebas para conseguir el pasaporte de la naturaleza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Preguntas de la naturaleza. 2. ¿Cuáles son las plantas y los árboles típicos de Castilla La Mancha? Realiza un mural dibujando las plantas 3. Ir al floristero del mercadillo a preguntarle 4 plantas con flores que venda mucho. 4. Ir a Gardenia a preguntar por 4 plantas de interior. 5. Germinar lentejas o garbanzos en yogures con algodón. 6. Hacer tu propio macetero con arcilla (Afymos) | | |

7. Planta tu esqueje (tierra + planta + agua)
8. Diseñar tu propia planta con papel.

MATERIALES: Cartulinas, tijeras, rotuladores, pinturas, lápices, ceras, rollo de papel gigante, pasaporte de la naturaleza, pegamento, pinceles.

16

| SESIÓN 7 "Concurso juego la oca gigante. " | LUGAR: PARQUE MUNICIPAL | 11 JULIO HORARIO: 10:00 A 13:00 |
|--|--------------------------------|--|
| <p>DESCRIPCIÓN: Este día se realiza el juego de la Oca gigante. Se dividen en 4 grupos, cada uno elige su nombre y cada uno tiene su tabla de puntuaciones. Este juego consta de un tablero gigante (6x6 m) con un dado de 80x80 cm de tamaño. Cada casilla consta de un dibujo y los números. La actividad se desarrolla como el tradicional juego de la oca, pero el dibujo que hay en cada casilla indica que reto o prueba debe de superar el grupo. Cada prueba superada consta de unos puntos que van siendo apuntados a cada grupo para después hacer el recuento final. Se realizan retos entre los equipos del juego, se retan entre ellos o se hacen pruebas en individual, según la casilla que caigamos en el tablero. Los restos se van repitiendo durante todo el juego, hasta que algún equipo llega a la casilla final, deben tener cuidado, en la casilla 33 hay una calavera lo cual significa que empiezan desde el principio. Este juego trata de fomentar la diversión, la cooperación y la ayuda entre los participantes y realizar habilidades expresivas y físicas. Las pruebas realizadas fueron como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reto a otro grupo (duelo con pistolas de agua, qué grupo realiza el limbo más rápido, quién trae el trueque con mayor valor del mercadillo...) - Preguntas sobre Socuéllamos y su historia. - Preguntas de cultura general - Quién consigue del mercadillo, y en un tiempo determinado, el producto/objeto que se le pide. | | |

MATERIALES Tablero oca, dado gigante, lápices, cuerda, agua, pistolas de agua, preguntas sobres, folios, colores, tarjetas preguntas.

| SESIÓN 9 "Chef junior" | LUGAR: PARQUE MUNICIPAL | 13 JULIO 10:00-13:00 |
|---|-------------------------|-------------------------|
| <p>DESCRIPCIÓN: Este día se realizamos un concurso de cocina de la mano del cocinero un cocinero cualificado. Se dividió a los jóvenes en tres grupos. La primera parte de la mañana realizó la estética de grupo confeccionando un gorro de cocina, creando el nombre del grupo, etc. En la segunda parte de la mañana comenzaron a realizar los platos propuestos: una pizza de frutas, unos rollitos de ensalada y galletas de avena. Se les proporciono todos los ingredientes, teniendo como tiempo máximo 45 minutos. Una vez terminados presentaron los platos y el tribunal, compuesto por el experto en cocina y dos de los monitores, evaluaron cada elaboración. Puntuando la decoración, la utilización de los ingredientes etc. Dando tres premios: oro, plata y bronce. Hay que destacar que en todo momento se tuvo en cuenta las alergias de algunos de los jóvenes.</p> | | |
| <p>MATERIALES: lapiceros, colores, rotuladores, cartulina, celo, platos de plástico, tenedores, cuchillos, mesas, altavoz, alimentos, servilleta, manteles de papel.</p> | | |

| SESIÓN 10 "Customización de camisetas y bolsos" | LUGAR: PARQUE MUNICIPAL | 14 JULIO HORARIO: 10:00 A 13:00 |
|---|-------------------------|------------------------------------|
| <p>DESCRIPCIÓN: En esta sesión los jóvenes dieron rienda suelta a su creatividad para customizar camisetas y bolsos de tela. En la primera parte de la mañana pintaron sus bolsos de tela con pinturas específicas para ropa. En la segunda parte de la mañana se llevaron a cabo los tintes de camisetas.</p> <p>Tintes de camisetas: en varios barreños se mezclaba agua caliente con tinte de camisetas (colores como el rojo, azul, verde, etc.) más la sal que los propios paquetes incorporan para que el tinte se adhiriera mejor al tejido de la camiseta. Antes de meter las camisetas, los chicos/as decidían las formas en las que querían que salieran los colores (en espiral o rayas), doblando la camiseta de forma diferente y sujetándolas con gomas elásticas. Cada uno metía su camiseta doblada en el tinte que prefería alrededor de 15 minutos. Después, se metieron en bolsas de congelado de cierre fácil y se las llevaron a casa. Al día siguiente, y tras un lavado en agua templada y dejarlas secar, estaban listas para lucirlas.</p> | | |

MATERIALES: camisetas y bolsos, pintura textil, pinceles, esponjas, cartón, goma eva, folios, lápices, papel de horno, paletas o recipientes, agua, trapos, estropajos, platos de plástico, pinceles, bolsas de plástico, cuerda.

| SESIÓN 11 "Gymkhana fotográfica" | LUGAR: PARQUE MUNICIPAL | 17 JULIO HORARIO: 10:00 A 13:00 |
|---|-------------------------|------------------------------------|
| <p>DESCRIPCIÓN realización de una gymkhana recorriendo la zona centro y lugares emblemáticos del mismo con el fin de seguir las pistas, ubicadas en diferentes zonas del centro y realizarse una foto grupal en cada uno de los sitios determinados. A su vez, deberán realizar un trueque empezando con un lápiz que se le ofrecerá antes de comenzar la gymkhana. Esta gymkhana tiene como objetivo desarrollar sus habilidades sociales con desconocidos, de cooperar y ayudarse en grupo y familiarizarse con las calles y comercios locales.</p> <p>Antes de comenzar, se les especifica ciertas normas. Una de ellas es que el grupo debe mantenerse unido durante toda la actividad siendo el monitor que acompañe a cada grupo el encargado seguir esta norma. Además, no se gana por rapidez ya que, junto a las fotos realizadas, se premiará la historia inventada con mayor originalidad y, la cual, deberá ir acompañada de las fotografías. Otra de las normas es el respeto por sus compañeros y presentarse adecuadamente ante cada uno de los comercios donde se realice el trueque.</p> <p>El grupo que consiga un objeto de mayor valor del lápiz, se suma a su puntuación de originalidad.</p> | | |
| <p>MATERIALES: lápices, sobres con pistas.</p> | | |

| SESIÓN 12 DIA INTERNACIONAL | LUGAR: PARQUE MUNICIPAL | 18 JULIO HORARIO: 10:00 A 13:00 |
|--|-------------------------|------------------------------------|
| <p>DESCRIPCIÓN: Esta actividad se dividió en dos partes. La primera parte de la mañana realizaron instrumentos musicales con objetos reciclados como, por ejemplo, un tambor con envases de yogur, maracas con cucharas, globos y arroz, palo de lluvia realizado con envases de papel higiénico. Una vez realizados decoraron cada instrumento a su gusto. La segunda parte de la mañana jugamos al juego del Furor musical, dividiendo a los jóvenes en dos grupos. Dos de los monitores actuaron de jueces. El juego consiste en decir una palabra y buscar una canción que la contenga, cada equipo cantará una canción hasta que se agoten las ideas. Se trata de que todo el grupo cante y pierda la vergüenza buscando la integración del grupo.</p> | | |

MATERIALES: garbanzos, arroz, elementos reciclados: rollos de papel higiénico, globos, cucharas, envases de yogur, altavoz, mesa, colores, rotuladores, lápices, ceras, tijeras, pegamento.

| | | |
|--|----------------------------------|---|
| SESIÓN 13-14 “Actividades Multiaventura Y Acampada” | LUGAR: LAGUNAS DE RUIDERA | 19 y 20 JULIO HORARIO: Todo el día |
|--|----------------------------------|---|

DESCRIPCIÓN: Salimos desde la estación de autobuses a las 10:00 de la mañana. Una vez llegamos todos, procedemos a la entrada de la laguna “La Salvadora”. Realizamos el desayuno antes de hacer las actividades. La empresa de Ruideractiva nos divide en tres grupos diferentes para las tres actividades que realizaremos durante la mañana (tiro con arco, paddle surf y kayak), todas las actividades las realizamos con las medidas de seguridad requeridas y con chalecos salvavidas. Los tres grupos fuimos rotando a lo largo de la mañana por las tres actividades. Después de terminar las actividades se realizó la comida en el mismo sitio, en unas mesas y sillas que nos facilitó la laguna, contando con las medidas de protección que hemos llevado a cabo a lo largo de todo el campamento. Cada joven comió su comida que traía de casa. Después de comer dieron un paseo a la orilla de esta laguna y a las 15.30 aprox. nos desplazamos al complejo turístico de La Cañada, donde los jóvenes pasaron la tarde en la piscina. En torno a las 21:00 de la noche cenaron y realizamos diferentes juegos como, juegos de mímica o el escondite inglés. Aproximadamente a las 00:00 todos se fueron a las habitaciones. A las 9:00 de la mañana del siguiente desayunaron y en torno a las 9:30/ 9:45 salimos para Socuéllamos, llegando a las 11:00 de la mañana

MATERIALES: los ofrecidos por la empresa Ruideractiva, nevera con agua, botiquín.

| | | |
|---|--------------------------------|--|
| SESIÓN 15 “Photocall y manualidades” | LUGAR: PARQUE MUNICIPAL | 21 JULIO HORARIO: 10:00 A 13:00 |
|---|--------------------------------|--|

DESCRIPCIÓN: En esta sesión se realizaron diferentes manualidades. La primera parte de la mañana se realizó el atrezzo de un photocall para poder utilizarlos en las fotografías. Elaborándolos con cartulinas y goma eva carteles, formas como bigotes postizos o coronas. También realizaron pulseras de aceite: se medían las muñecas para cortar el pequeño tubo de plástico a su medida. Una vez hecho esto, en una de las puntas se les añadía un enganche. A partir de aquí, cada chico/ca dejaba escapar su imaginación y personalizaba al gusto con los complementos que deseaban (pequeñas piezas de diferentes colores). Antes de añadir el enganche en la otra punta, se rellenaba la pulsera con aceite de girasol.

MATERIALES: tubo de plástico, enganches, aceite de aloe vera, purpurina, lana, goma eva, cartulinas de colores, lápices de colores, gomas, rotuladores, pinturas, tijeras, pegamento, palitos de pinchos, altavoz, mesa.

| | | |
|--|----------------------------|--|
| SESIÓN 16 "Gymkhana acuática" | LUGAR: PARQUE RURAL | 24 JULIO HORARIO: 10:00 A 13:00 |
|--|----------------------------|--|

20

DESCRIPCIÓN: En esta sesión se dividió a los jóvenes en dos equipos, rojo y azul. Se realizaron seis pruebas, terminando con una guerra de globos de agua. A cada grupo se les proporciono un mapa del parque rural marcando donde se situaba cada prueba.

1. Prueba Ola de Calor.
2. Los 2 grupos se juntan formando un gran círculo, mientras un monitor se sitúa en el medio del círculo con los ojos tapados. Los miembros de los dos grupos que están en el círculo se irán pasando la pelota de mano a mano. La persona que esté situada en el centro inesperadamente sin ver nada dirá "OLA DE CALOR", por tanto, la persona que Tenga la pelota en ese momento será eliminada y recibirá un chapuzón. La persona que quede finalista dará la victoria a un equipo u otro dependiendo de a cuál pertenezca.
- 3- Tsunami: Se asigna un número del 1 al 15 a cada miembro de los dos equipos. Los equipos se dispondrán en fila uno en frente de otros. Se colocará un barreño con agua en el centro con un vaso dentro, un monito se encargará de decir los números, cuando los miembros de cada equipo escuchen su número correspondiente deberán correr hacia el barreño y ser el primero en coger el vaso de agua y tirárselo, al contrario.
- 3- Sequía: La prueba consiste en conseguir obtener la mayor cantidad de agua en el recipiente del respectivo equipo con la ayuda de un trapo o esponja, de manera que en fila y por turnos cada equipo mojará la esponja en su barreño con agua hasta ir corriendo hasta un punto donde estará su recipiente correspondiente en el que exprimirá la esponja para obtener la mayor cantidad de agua. La prueba se hará en un límite de tiempo y quien obtenga más agua gana.
- 4- Furor acuático: Los dos grupos tendrán que cantar por turnos y alternando canciones que contengan las palabras que vayan diciendo los monitores. El equipo que se quede en blanco o sin canciones perderá dando la victoria al equipo contrario, además se llevarán un chapuzón. PALABRAS: "PLAYA", "ARENA", "SOL"
- 5- A ciegas: La prueba consiste en guiar al compañero de cada equipo por dentro del laberinto. Al representante del equipo elegido para atravesar el laberinto se le vendará los ojos, el resto lo guiará. El equipo que guie mejor a su representante hasta el final del laberinto será el ganador, el equipo que tarde más será bañado con agua.
- 6- El Misterio de la Isla; Los dos equipos tendrán que buscar en una zona determinada del parque "la isla" 6 sobres que estarán escondidos. El equipo que más sobres haya encontrado ganará la prueba. Cada sobre contiene una palabra, así que para lograr saber que frase se forma los equipos deberán unirse y así resolver el misterio. Las

palabras que habrá en cada sobre son: “CAMPISTAS”, “VUESTRA”, “UNIÓN”, “TENDRÁ”, “SU RECOMPENSA”.

MATERIALES: globos, garrafas de agua, sobres, folios, vendas para los ojos, barreños, esponjas, vasos de plástico, pelota, pistola de agua, altavoz.

21

| SESIÓN 17 “juegos populares” | LUGAR: PARQUE RURAL | 25 JULIO HORARIO: 10:00 A 13:00 |
|---|---------------------|------------------------------------|
| <p>DESCRIPCIÓN todas las semanas, se programó una gymkhana distinta a las anteriores. En la tercera semana de campamento, se eligió “Juegos populares” como forma de transmitir los juegos que han marcado a sus generaciones pasadas y evitar que caigan en el olvido. El contexto que rodearon a estos juegos fue una competición similar a los Juegos Olímpicos. Así, divididos en dos grupos, cada uno de ellos representaba a un país elegido en consenso por los integrantes de cada grupo. Los juegos populares llevados a cabo y, los cuales, se llevaron a cabo en semifinales y finales, fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego de la soga • Carrera de sacos • Juego de las sillas • Pañuelo • Carrera de cucharas con pelotas de ping-pong <p>Al finalizar el mismo se sumaron los puntos de los equipos, además de valorar la estética que había conformado cada equipo.</p> | | |
| <p>MATERIALES:</p> <p>cuerda, pañuelo, pelotas ping -pong, cucharas de plástico, conos, aros, sillas, altavoz.</p> | | |

| SESIÓN 19 "Excursión Playa Park" | LUGAR: Playa park | 27 JULIO HORARIO: TODO EL DIA |
|--|-------------------|----------------------------------|
| <p>DESCRIPCIÓN: salimos desde la estación de autobuses. Una vez llegamos todos, procedemos a la entrada del parque acuático juntos. Nos sentamos todos al final del parque, en una zona con bastante sombra, con todas las toallas extendidas en una zona segura. Realizan juego libre por todo el parque, ya que es un parque bastante seguro. Además, los monitores estamos vigilando y apoyando a las personas que lo necesitan para subirse a los toboganes. Sobre las 14:30 comen y, tras la comida, descansan bajo la sombra mientras juegan a las cartas. Por la tarde merendamos sobre las 18.30 aprox. y salimos a las 20:00 para el pueblo en el autobús.</p> | | |
| <p>MATERIALES: Nevera con agua fría, hielos y botiquín.</p> | | |

| SESIÓN 19 "Fiesta final y Entrega de diplomas" | LUGAR: Parque Municipal. | 28 JULIO HORARIO: 10:00-13:00 |
|--|--------------------------|----------------------------------|
| <p>DESCRIPCIÓN: salimos desde la estación de autobuses. Una vez llegamos todos, procedemos a la entrada del parque acuático juntos. Nos sentamos todos al final del parque, en una zona con bastante sombra, con todas las toallas extendidas en una zona segura. Realizan juego libre por todo el parque, ya que es un parque bastante seguro. Además, los monitores estamos vigilando y apoyando a las personas que lo necesitan para subirse a los toboganes. Sobre las 14:30 comen y, tras la comida, descansan bajo la sombra mientras juegan a las cartas. Por la tarde merendamos sobre las 18.30 aprox. y salimos a las 20:00 para el pueblo en el autobús.</p> | | |
| <p>MATERIALES: Nevera con agua fría, hielos y botiquín.</p> | | |

RECURSOS

Humanos

Los profesionales que llevaron a cabo el campamento fueron:

- 1 coordinador facilitado por AFYMOs
- 4 monitores facilitados por AFYMOs
- Voluntarios y personal en prácticas de AFYMOs.
- Apoyos naturales.

23

Todo este equipo profesional dió cobertura a los 34 jóvenes de edades comprendidas entre los 12-16 años.

Materiales

- Materiales para talleres.
- Materiales para fiestas.
- Material Mobiliario.
- Material del botiquín.
- Equipo de sonido facilitado por AFYMOs.
- Equipos informáticos.
- Equipo de sonido facilitado por voluntarios de AFYMOs.
- Proyector y pantalla proporcionadas por AFYMOs.

Espaciales

- Parque Municipal “Adolfo Suárez” (Socuéllamos)
- Centro Joven (Socuéllamos)
- Centro de AFYMOs (Socuéllamos)
- Parque Rural “Ramón Parra” (Socuéllamos)
- Piscina Municipal (Socuéllamos)
- Pistas del polideportivo (Socuéllamos)
- Paraje Natural de Titos (Socuéllamos)
- Espacios monumentales (Socuéllamos)
- Parque Acuático Playa Park (Ciudad Real)
- Laguna de Ruidera “La Salvadora” (Ruidera)
- Complejo Turístico “La Cañada” (Ruidera)

Temporales

| JULIO 2023 | | | | |
|------------|--------|-----------|--------|---------|
| Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |

- De lunes a viernes 10:00 a 13:00
- Día completo de Playa Park 10:00 a 20:00 (Parque acuático de Ciudad Real)
- Dos días de Multiaventura y acampada en el Parque Natural de las Lagunas de Ruidera.

EVALUACIÓN

Este año el proyecto se ha llevado a cabo desde la concejalía de Bienestar Social Socuéllamos. Para la evaluación se ha tenido en cuenta las siguientes evaluaciones que han sido llevadas a cabo por observación en un diario de campo. El proyecto se inició con un mes de antelación, por lo que la cartelería y difusión comenzó a mediados de junio. Posteriormente, se dio una rueda de prensa en la sede del Ayuntamiento con la directora, concejala de Servicios Sociales y la Coordinadora para explicar las actividades que se llevarían a cabo durante todo el campamento.

- Nº de reuniones con la Concejalía de Bienestar Social: 3
- Nº de carteles de promoción del campamento: 40.
- Nº de folletos de promoción del campamento: 400
- Nº de visitas a los colegios e institutos: 4 colegios y 2 institutos.
- Nº de difusión por redes sociales: 6 publicaciones en Facebook e Instagram.

El número de participantes inscritos ha sido mayor con respecto al año pasado, siendo este un total de 31 jóvenes de los cuales 11 tenían discapacidad. Este dato evidencia el buen acogimiento entre la población joven de Socuéllamos de este campamento, que cada año supera el número de chicas/os y en recursos.

Ejecución de las actividades: El coordinador preparó con antelación todas las actividades y documentación. Dejando margen de modificación de alguna actividad. Esta ejecución ha sido posible por el equipo de trabajo conformado por los monitores, voluntarios y prácticas.

1. Evaluación Continua.

Los monitores tenían una reunión al finalizar el día, donde se evaluaba la actividad y los contratiempos ocasionados en las mismas. La programación inicial se ha ido modificando teniendo en cuenta las necesidades de los jóvenes. El contacto con los padres ha sido primordial y constante durante el campamento. A las familias se les ha compartido todas las actividades y fotografías.

2. Evaluación Final.

Como valoración final, el **“URBAN CAMP 2023”** se puede definir como un éxito, donde la realización de las diferentes actividades ha sido adaptadas y desarrolladas por la totalidad de los jóvenes del campamento. Además de una innovadora metodología, ya que se han llevado a cabo las actividades en distintas instalaciones de la localidad. Valores como el compañerismo, la cooperación, la inclusión, así como el respeto hacia compañeros y monitores se han ido trabajando, estando muy presentes durante todo el campamento. Asimismo, se ha realizado varias encuestas de satisfacción tanto a los jóvenes como a los familiares. El último día se les entregó a los participantes del Urban un cuestionario, el cual, muestra que más de 90% de los jóvenes volvería a repetir el campamento y sus actividades. Siendo las actividades más demandadas

Playa Park, los juegos realizados en el Polideportivo y Piscina Municipal, junto con la customización de camisetas y pulseras de aceite. Igualmente, la opinión de las familias es totalmente satisfactoria.

25

5. RECURSOS

Humanos

- Técnico Superior en Integración Social.
- Monitores de Ocio y tiempo libre.
- Apoyos naturales.
- Voluntariado.

Estructurales

- Centro de Atención a la Diversidad Funcional- Afymos.
- Centro Joven.
- Polideportivos.
- Gimnasios.
- Recursos Públicos: Ayuntamiento, Oficina de Correos, Biblioteca entre otros.

Materialles

- Material fungible: rotuladores, folios, pegamentos etc.
- Ordenadores.
- Tablet.
- Oficinas.
- Autobuses

26

6. EVALUACIÓN

La evaluación ha llevado a cabo no como la fase final del proceso, sino como una fase transversal, por lo que se ha realizado de forma inicial/ continua y final. Es muy importante la continuidad en el tiempo, de forma que las actividades han tenido una eficiencia y eficacia demostrable.

Indicadores de Evaluación Cuantitativos y cualitativos.

A) EVALUACIÓN DEL OCIO CAPACITADOR.

El equipo de baloncesto es, sin duda, una de las actividades más numerosas y con mayor acogimiento de este tipo de ocio. Además, desde su creación en 2019, el número de jugadores ha ido creciendo notablemente. El equipo este compuesto por 18 jugadores.

En lo que respecta a las actividades que subyacen de baloncesto los resultados son los siguientes:

- Coordinación constante con FECAM: videoconferencias, correo electrónico, llamadas telefónicas. Se realiza una reunión con todos los clubes federados en FECAM.
- Coordinación la Junta Directiva del equipo CBS: 1 reunión mensual.
- Resolución de conflictos con los jugadores del equipo. Siempre que el equipo lo precise.
- Coordinación con el entrenador: 1 por semana.
- Gestionar la documentación para el campeonato con la familia y la federación. 2 reuniones.

➤ Evaluación Halterófila adapta.

Esta actividad ha tenido una gran acogida. El 100% de las personas continúan desarrollando la actividad. El grupo está compuesto por 10 personas.

B) EVALUACIÓN DEL OCIO INCLUSIVO.

En los últimos años, el trabajo en esta área nos ha demostrado que el ocio inclusivo es fundamental para favorecer la sociabilización e inclusión de las personas con discapacidad

Uno de los mayores problemas que continuamos encontrado en el ocio inclusivo es la escasa implicación familiar para realizar estas actividades y los pocos recursos económicos de los que disponen las personas con discapacidad para realizar actividades de ocio.

A continuación, se muestra la evaluación cuantitativa y cualitativa del ocio inclusivo:

- Información de las actividades de ocio: 100% de las personas con discapacidad del servicio de capacitación han sido informadas de las actividades, así como de los viajes programados.
- Participación en la actividad: al menos un 77% de las personas con discapacidad han participado en al menos una actividad de ocio inclusivo teniendo en cuenta sus gustos, preferencias y edad cronológica.
- Reuniones mantenidas para el desarrollo de ocio inclusivo:
 - ✓ Coordinación Universidad Popular.
 - ✓ Coordinación área deportes.

C) EVALUACIÓN URBAN CAMP 2022

Desde hace unos años, **URBAN CAMP 2023** es uno de los campamentos más atractivos del verano para los jóvenes, ya que tiene multitud de actividades deportivas, manualidades, musicales y recreativas. Además, favorece la inclusión de los jóvenes con discapacidad desde un plano totalmente distendido, relajado y participativo.

TODAS LAS IMÁGENES DE LAS ACTIVIDADES Y ACTUACIONES DE NUESTROS PROGRAMAS PODEIS VERLAS EN EL SIGUIENTE ENLACE:

<https://www.facebook.com/Afymos-Asociaci%C3%B3n-878470228866846/>

“Dadme un punto de apoyo y moveré el mundo”
Arquímedes de Siracusa.