



FUNDACIÓN  
**Aprender  
a Mirar**



**2022** | **Proyectos  
anuales**





# ÍNDICE

## 04 ¿Quiénes somos?

05 Patronato

## 06 Proyectos

07 Programa de Educación Audiovisual

14 Guay-fi

16 Proyectos de sensibilización y prevención

18 Publicaciones, estudios y campañas

20 Eventos especiales

22 Proyectos acompañados

## 24 Complementos

25 Apoyos

26 Línea de ayuda, personas voluntarias



¿QUIÉNES SOMOS?

Desde la **Fundación Aprender a Mirar** trabajamos por la defensa de los usuarios de los medios de comunicación audiovisual, en especial, de los niños y los jóvenes.

Esta defensa la llevamos a cabo a través de la formación, la información, la acción social de prevención, denuncia y defensa y la promoción de valores.

Precisamente, nuestro trabajo es atender a las personas más indefensas frente a los abusos que se cometen en el entorno digital: la infancia y la juventud.

Por eso, actuamos como consultora de organismos y entidades implicadas en el mundo audiovisual con el fin de impulsar la calidad de los contenidos, con un enfoque positivo que garantice la protección del menor.



## Patronato

**Presidente:** Sr. José María Guerra Mercadal

**Vicepresidente:** Sr. Ernest Flaqué Gri

**Secretaria:** Sra. Núria Vallet-Barceló Nubiola

**Tesorero:** Sr. Joaquim Molins Gil

### Vocales:

Sr. Enrique Gimeno Badía  
Sra. Gisela Murcia Garrigó  
Sr. Ignacio Peró Silva  
Sr. Javier Pujol Artigas  
Sr. Joan Gaspart Solves  
Sr. Pablo Rosal Muntadas-Prim  
Sr. Román Sanahuja Pons  
Sr. Salvador Fernández Capó  
Sr. Ignacio Navas Marqués  
Sr. Josemaría Torrens Ferrer

## Web

[www.fundacionaprenderamirar.org](http://www.fundacionaprenderamirar.org)

## Redes sociales

@AprenderMirar





# PROYECTOS

# Nueva imagen corporativa



FUNDACIÓN  
**Aprender  
a Mirar**

La **Fundación Aprender a Mirar** estrenó una nueva seña de identidad el mes de marzo. Supuso una renovación de la imagen corporativa con cambio de logotipo, modificando la forma pero no nuestra filosofía. Como fruto de una consultoría externa y una auditoría interna, se realizó toda una tarea de modernización para adaptarnos a los tiempos actuales.

Por este motivo, precisamente, hemos actualizado la imagen que nos ha acompañado desde nuestros inicios, mientras que seguimos transmitiendo cada uno de los valores que caracterizan la **Fundación**. Evolucionamos hacia

una simplicidad de formas sin dejar de poner en manifiesto el valor que aportamos.

Las formas grandes del nuevo logotipo acompañan a la más pequeña, reflejo de nuestra ética educativa en el mundo digital.

De este modo, también se ha podido fortalecer el vínculo con la **Associació de Consumidors de Mitjans Audiovisuals de Catalunya**, con quien compartimos distintos proyectos, y también se ha consolidado la cabecera de análisis de contenidos audiovisuales de ambas: **Contraste**.



ASSOCIACIÓ  
**Consumidors  
Audiovisuals**



FUNDACIÓN  
**Aprender  
a Mirar**



**CONTRASTE**

Críticas de cine, series, videojuegos e internet

Vídeo de renovación de la imagen de la **Fundación**



# 1

## Programa de Educación Audiovisual

### ¿Qué es?

El **Programa de Educación Audiovisual (PEA)** dota a las entidades educativas de las herramientas necesarias para una completa educación en medios audiovisuales. El **PEA** trabaja para que padres, profesores y alumnos estén informados y formados de modo que saquen el máximo partido al entorno digital en el que vivimos.

INFORMACIÓN

FORMACIÓN

INVESTIGACIÓN

### Objetivos:

Facilitar la educación audiovisual minimizando los efectos negativos de las pantallas, al mismo tiempo que se pretende maximizar los positivos:

- Utilizar internet de forma segura
- Escoger videojuegos adecuados para cada edad y conocer los efectos en el cerebro
- Enseñar a ver la televisión y el cine con espíritu crítico
- Hacer un uso responsable de los dispositivos digitales y de las redes sociales. Riesgos y soluciones.
- Convivir con las pantallas y saber aprovecharlas





# Información

## Portal educativo Contraste

www.contraste.info

La cabecera de contenidos **Contraste** ofrece a las personas usuarias un espacio de reflexión crítica sobre cine, televisión, videojuegos e internet. Con esta finalidad, el equipo de profesionales ha visto, jugado, analizado y valorado cada uno de los títulos que se publican para dar una visión informativa y pedagógica en torno de los contenidos audiovisuales.

La web cuenta con una amplia selección de fichas distribuidas por ámbitos y con un gran apartado –blog– con noticias destacadas y artículos de fondo que ofrecen consejos prácticos sobre un uso saludable de las pantallas.



Se trata de una completa guía sobre cine, televisión, videojuegos e internet, que también contiene llamadas a la acción: compartir contenidos y opinar en las redes sociales.

Al mismo tiempo, ofrece todo un apartado para la denuncia de contenidos y prácticas contra la ley o molestias para el usuario, sobre todo el menor de edad.

## Renovación de Contraste

La marca **Contraste**, siguiendo los pasos de la **Fundación**, se ha renovado durante el 2022 para ofrecer una nueva imagen corporativa más modernizada y adaptada a los tiempos actuales.

En este sentido, se está trabajando en un nuevo proyecto para ofrecer la página web y la app más actualizadas.

## CINE

Es uno de los alicientes de **Contraste** con una base de datos de más de 5.900 películas, que aumenta cada semana. La ficha de cada uno de los *films* contiene los datos técnicos, el tráiler, la sinopsis y la crítica; todo lo necesario para escoger la mejor opción cinematográfica en casa y en las salas.

## TELEVISIÓN

El portal educativo contiene una base de datos con más de 1.550 críticas de programas de televisión y series, catalogadas por públicos y analizadas por críticos especializados.

## VIDEOJUEGOS

Se ofrecen más de 640 juegos analizados con una valoración crítica y la posibilidad de filtrar por edades, géneros o plataformas. Estos filtros y rangos de búsqueda también están habilitados en cine, televisión e internet.

## INTERNET

Por último, también se analiza el valor educativo y la calidad de otras páginas web, aplicaciones y creadores de contenido *online*.

# CONTRASTE

## Lista de difusión en WhatsApp

ALTA al 601 119 388

Este 2022 se ha desarrollado también con éxito un nuevo servicio de difusión a través de WhatsApp, al que ya están suscritas más de 360 personas.

Así, una vez por semana, los jueves, las familias y los centros educativos pueden recibir en su móvil información sobre las últimas novedades en el ámbito del audiovisual, recomendaciones, artículos de interés y mucho más, destacados de **Contraste**.

## Revista edición digital

Un año más, la **Fundación Aprender a Mirar** ha editado mensualmente **Contraste Audiovisual**. Se trata de una práctica revista informativa y didáctica sobre ocio audiovisual que llega a más de **34.000 familias** a través de las AMPA de 100 instituciones educativas en todo el país.

Los contenidos se revisan constantemente teniendo en cuenta las opiniones y sugerencias de las personas usuarias. Además, la revista cuenta con críticos expertos en los distintos ámbitos (televisión, cine, videojuegos e internet). Cada mes se publica su versión digital, también para tabletas, con inserción de vídeos, más contenidos y más interacción.



Este año, además, la revista también aportó un nuevo diseño a partir del número de verano, pero se terminó de consolidar la versión actual de la revista en el mes de octubre, para encarar el nuevo curso escolar.

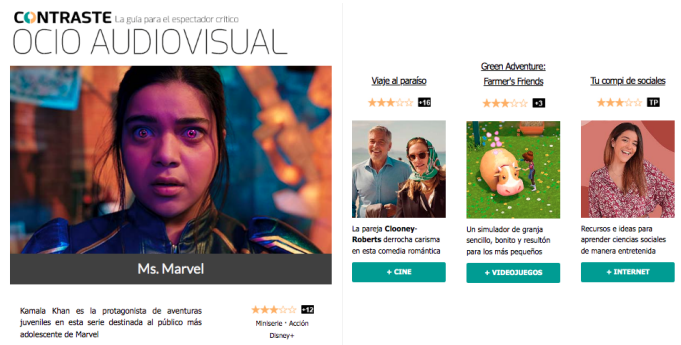
El equipo creativo de la Fundación ha trabajado para aportar un contenido mucho más visual y moderno, que facilite la lectura a través de la pantalla para todos.



## Boletín online para suscriptores

Se trata de un servicio semanal gratuito y abierto a todas las personas que se suscriban en **Contraste**.

Todas las novedades y lo más destacado en el ámbito audiovisual, junto con artículos de fondo o recopilaciones de ocio digital.



## Newsletter online para escuelas

Este servicio está pensado y dirigido al mundo educativo. Bajo la misma cabecera de Contraste, una vez al mes, se manda un recopilatorio de los titulares más importantes para docentes, madres y padres y estudiantes.

Las críticas de los estrenos en cine, televisión y videojuegos más sugerentes pedagógicamente también aparecen, junto con los artículos y noticias más enriquecedoras sobre ecología del consumo de pantallas. Todo al servicio de la escuela.

Las escuelas o centros educativos conciertan con la Fundación el sistema de difusión y distribución.





# Formación

## Sesiones y talleres a alumnos y alumnas

Los alumnos se convierten en consumidores críticos y activos a través de las actividades interactivas y experimentales en el aula dirigidas por los expertos de la **Fundación**. Durante 2022 hemos impartido talleres de formación a más de 4.300 alumnos de centros educativos de las comunidades autónomas de Madrid, Andalucía, Cataluña y Valencia.

- ¿Cómo afectan las pantallas al desarrollo de mi cerebro?
- Autoestima y presión virtual
- Autoestima en las redes y las series
- Del videojuego a la adicción
- Redes sociales: mi otro "yo"
- *Cyberbullying*: acosador, víctima o testigo
- Mi huella digital, mi futuro
- Hipersexualización, *sexting*, pornografía y otras prácticas de riesgo
- Las series. ¿Soy protagonista o espectador/a de historias?
- Tecnoadicciones. ¿Qué son y cómo me afectan?

## Metodología con los alumnos

Antes de impartir las sesiones o talleres, enviamos al centro educativo un cuestionario anónimo sobre hábitos y consumo audiovisual que los alumnos rellenan. Gracias a estos datos, podemos elaborar una sesión mucho más precisa en la que el objetivo es que los estudiantes trabajen en base a sus hábitos para pensar en ellos y mejorarlos.

En caso de solicitud por parte del colegio, elaboramos un informe exhaustivo con los datos extraídos de la encuesta para su uso propio.

## Otras actividades

La **Fundación** ofrece una línea de formación bajo demanda con dos tipologías. En primer lugar, las **Cápsulas (in)formativas**, unos breves vídeos dirigidos a madres y padres donde profesores del Programa de Educación Audiovisual dan consejos, pautas y formación para lograr un consumo audiovisual sano y responsable. Y en segundo lugar, se ofrecen los **e-Talleres**, formaciones en vídeos de 20 minutos para trabajar en clase que incluyen una guía con ejercicios para realizar con el alumnado.

Por último, se ofrece el **Creative Challenge**, un reto mensual que propone actividades para trabajar en el aula sobre el uso de las pantallas y sus contenidos.

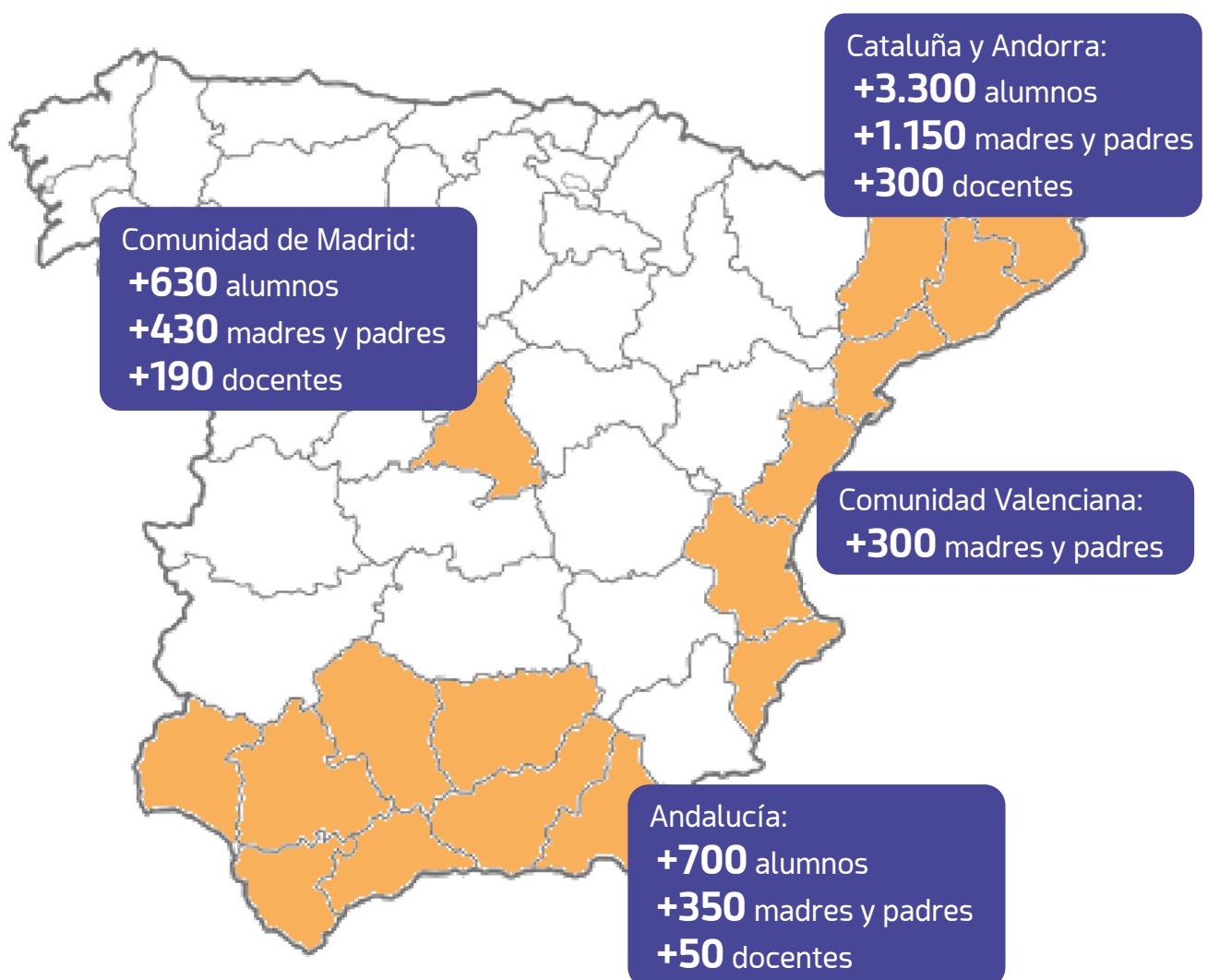


## Sesiones a padres y madres

- ¿Cómo afectan las pantallas en el desarrollo del cerebro de nuestros hij@s?
- ¿Cómo acompañar a nuestros hij@s en su vida digital?
- El móvil: ¿problema u oportunidad?
- Hablemos de Instagram, YouTube, TikTok y otras apps
- Hipersexualización y pornografía en las redes sociales
- Las series. ¿Soy protagonista o espectador/a de historias?
- Las pantallas, ¿chupete emocional de los hij@s?
- (Ab)uso de los videojuegos

## Actividades y talleres para profesorado

- Oferta formativa bonificada por FUNDAE
- Cerebro, aprendizaje y uso de las pantallas
- Consumir series con pensamiento crítico
- Convivir con las pantallas en el tiempo de ocio
- Uso de la netiqueta
- Apuestas y ciberludopatía
- Hipersexualización y pornografía online
- Videojuegos: cómo detectar la adicción
- Prevención, diagnósticos y actuación ante el *ciberbullying*
- Las series y su influencia en la autoestima





## Investigación

En la **Fundación Aprender a Mirar** desarrollamos una investigación permanente sobre el estado de la ciencia y la técnica en cuanto a los efectos psicológicos, neurofisiológicos, conductores y, en general, cerebrales, del uso y del abuso de las tecnologías audiovisuales. Fruto de esta tarea se elaboran posteriormente nuestras **publicaciones, estudios y campañas**.

### Líneas de investigación

→ Estado actual de la ciencia y la técnica de entidades públicas o privadas y sus investigaciones sobre el efecto de la tecnología audiovisual en los procesos neurológicos.

→ Causas, efectos y tratamiento de las tecnoadicciones que implican abuso o dependencia por parte del usuario de medios como internet y redes sociales, videojuegos y dispositivos móviles.

→ Influencia de los nuevos medios tecnológicos táctiles y de pantalla en los procesos corticales e hipocampales que intervienen en la adaptación al medio y en el aprendizaje.

→ Posibilidades y necesidades de creación y adaptación de las metodologías pedagógicas actuales a un uso adecuado de las tecnologías de pantalla al medio educativo infantil y juvenil.



# 2

## Guay-fi

### El proyecto para los más pequeños

**Guay-fi** es un proyecto pedagógico dirigido a los niños y niñas de entre 3 a 6 años, y tiene como objetivo evitar que su único medio de entretenimiento sean los dispositivos electrónicos. Así pues, **Guay-fi** se presenta como una respuesta para los docentes y las familias para impedir los efectos perjudiciales del exceso del uso de pantallas en los más pequeños. Consiguiendo esto, el proyecto logra un mayor desarrollo cerebral en los infantes, al nutrir y potenciar cualidades como la creatividad y la educación emocional.

Este 2022, veinte centros educativos de España han apostado por el proyecto, consiguiendo que Guay-fi llegue a más de **2.800** familias de Madrid, Andalucía, Cataluña y Valencia.

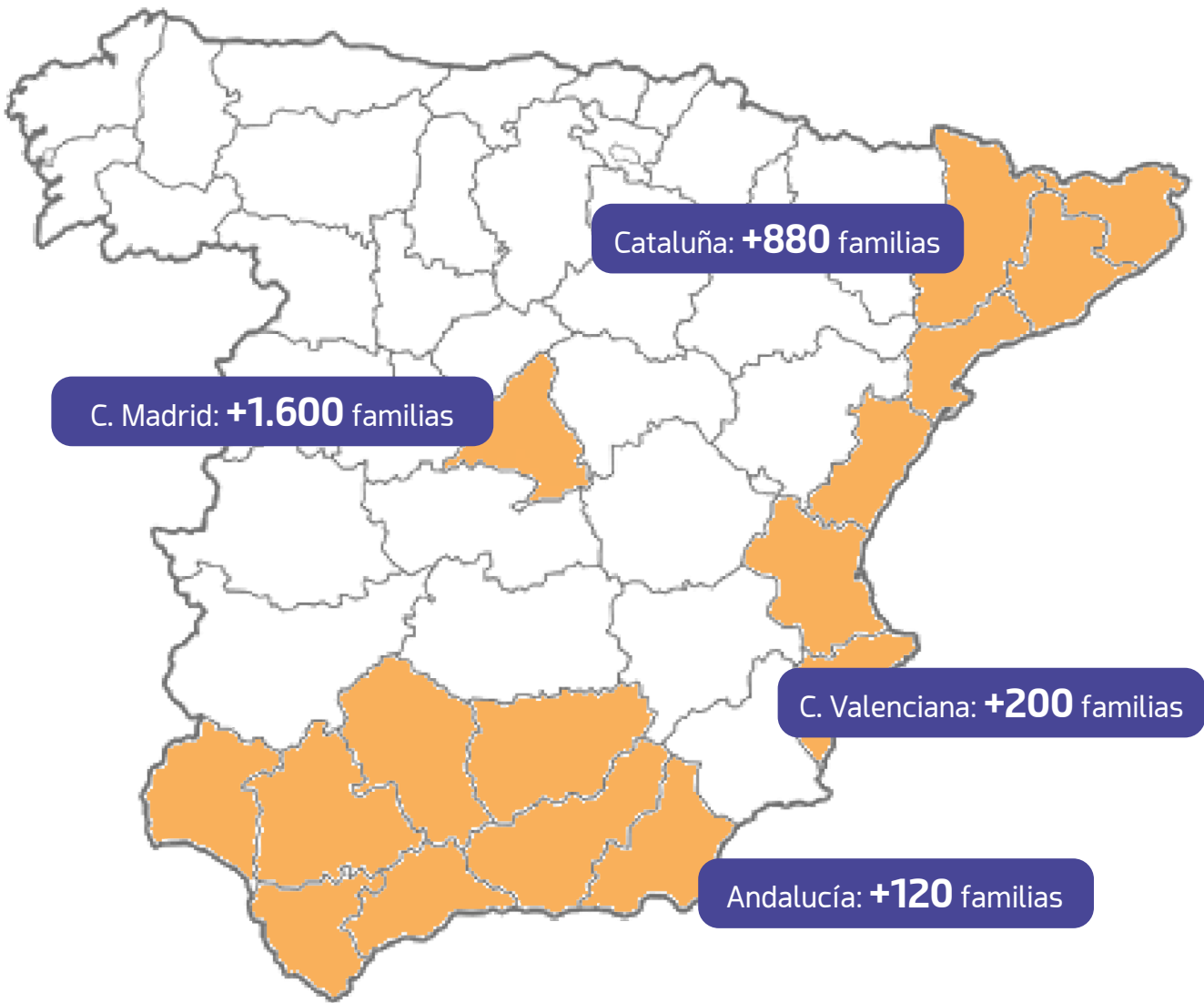
### ¿Qué incluye Guay-fi?

- Una **BagKid** para las personas encargadas del aula: incluye actividades para realizar en la clase, un obsequio para el tutor/a y material lúdico-educativo.
- Un **taller gratuito** para las familias.
- Un **Kit infantil de supervivencia** para cada familia. Se trata de una mochila con un manual de actividades, juegos para los niños y niñas y materiales para pasar un tiempo de ocio alejado de las pantallas.
- Seguimiento y **atención individualizada**.
- **Suscripción** a la revista digital **Contraste Audiovisual**.





20 centros



**+2.800 familias**



# 3

## Proyectos de sensibilización y prevención

### Tecnoadicciones

Dentro del **Programa de Educación Audiovisual**, gracias a las ayudas del **IRPF** de las diversas comunidades autónomas, y gracias a la ayuda ofrecida por el **Plan Nacional sobre Drogas (PNSD)**, impartimos a nivel estatal **Talleres de Prevención contra la adicción a los videojuegos, las redes sociales y la ludopatía**.

De forma específica, este año hemos contado con las ayudas de la **Generalitat de Cataluña**, **Comunidad de Madrid**.

Por otro lado, para ayudar a la prevención de tecnoadicciones para los más pequeños, el proyecto **Guay-fi** ha sido apoyado este año por la **Comunidad de Madrid**.

### Ciberbullying

Gracias a la ayuda del **IRPF** también impartimos una especialización con el **Programa de Educación Audiovisual para la prevención del ciberbullying y de la violencia hacia la infancia en redes sociales y medios digitales**.

### Empoderamiento de la mujer

Con la ayuda del **Programa de prevención y sensibilización sobre violencia de control contra las mujeres y los clichés de género en el entorno audiovisual y digital** del **Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030**, realizamos distintas acciones en este ámbito:

➔ **Formación presencial y online:** talleres y conferencias que tratan el rol de la mujer en series o programas de televisión, redes sociales, videojuegos, películas y otras plataformas digitales.

➔ **Campañas de sensibilización y denuncia de abusos** y distorsiones sexistas, y de violencia de control y de género. Se incluyen, además, investigaciones propias y externas, asimismo como un patrocinio de una visión equitativa respecto a los sexos.

➔ **Formación audiovisual y digital transversal:** a través de **Contraste**, se consigue ofrecer la visión de críticos respecto al rol de la mujer en los recursos audiovisuales que comentan.

➔ **Jornadas Hipersexualización en redes sociales:** Estas jornadas innovadoras van dirigidas a los adolescentes. Son ejercidas por un repertorio de expertos y jóvenes *influencers*, pero en ellas, un centenar de alumnos de la ESO pueden reflexionar y dialogar con los expertos para contrastar opiniones. Programa de prevención y sensibilización sobre violencia de control contra las mujeres y los clichés de género en el entorno audiovisual y digital





## Jornadas de hipersexualización en las redes y pornografía

Las jornadas **#LiveYourRealLife** son un espacio innovador que ofrece a los estudiantes un lugar libre de prejuicios en el cual pueden preguntar y conocer la opinión de los especialistas sobre las dinámicas que suceden en el mundo y que suscitan tantas dudas entre los más jóvenes.

Con una duración aproximada de cuatro horas, la jornada se divide en dos partes.

La primera consiste en una mesa redonda de expertos del ámbito de la psicología y el audiovisual. En la segunda, se da voz a las buenas prácticas de jóvenes *influencers* que, con su ejemplo, inspiran a los participantes y fomentan

un alto grado de interacción. El objetivo es fomentar el espíritu crítico de los estudiantes y generar debate sobre qué ven y qué comparten en la red.

Las cinco jornadas impartidas este año giraban alrededor de la temática de hipersexualización y pornografía en la red. En ellas, se plantean los riesgos y efectos de la hipersexualización en las redes sociales y las series y, por otro lado, se exponen los efectos que causa el consumo de pornografía al cerebro y al desarrollo de la personalidad del adolescente.

Para la ocasión, se realizan materiales corporativos con el *hashtag* del evento incluido: una pulsera y también una camiseta, que se reparten entre el alumnado asistente.



# +640

alumnos participantes en las 5 jornadas de 2022 (3 en Cataluña y 2 en Andalucía). **+30** docentes





# 4

## Publicaciones, estudios y campañas

### Live Your Real Life

Desde la **Fundación Aprender a Mirar** lanzamos hace unos años la campaña **Live Your Real Life**, una llamada a la acción y a la conciencia del tiempo dedicado al mundo virtual.

La permanente conectividad que nos ofrece el móvil ha configurado nuestra vida profesional, social, personal y familiar.

Mensajería instantánea, e-mails, redes sociales, localizador, mapas, música y fotos, todo (incluso Siri) forman parte de nuestro equipaje diario. Se trata de un complemento del "yo" al que muchos no se pueden resistir.

La campaña se inició en 2018 con el **#TecnoTest**, 20 preguntas para descubrir cuál es el nivel de adicción al móvil. El 2019 se creó el **#TestEnSerie** para evaluar la adicción personal al consumo de series. El 2020, la desescalada del confinamiento incentivó la ideación del **#EcoTest** para generar conciencia y objetivos de desescalada digital. El 2021 se creó el **#HiperTest** para conocer el nivel de hipersexualización de los contenidos

compartidos en la red. Todos ellos acumulan ya **más de 7.000 respuestas**. Este año se han seguido promoviendo los distintos cuestionarios, sobre todo en los talleres con familias y alumnos.

### #ElMóvilNoEsUnJuguete

La campaña **#ElMóvilNoEsUnJuguete** ha visto la luz este 2022. Se trata de una iniciativa ligada de la mano con el proyecto **Guay-fi** para niñas y niños de 3 a 6 años. Su objetivo es poner de manifiesto la responsabilidad que supone poseer un teléfono móvil y cómo las familias lo deben afrontar en la primera infancia de sus hijos e hijas.

A través de las redes sociales de la **Fundación** se ha hecho difusión para concienciar sobre las consecuencias del abuso de las pantallas en el desarrollo cerebral en edades tempranas y, por el contrario, cómo las actividades analógicas pueden ayudar al crecimiento saludable de los más pequeños.

En este sentido, se han organizado dos seminarios web bajo el mismo *hashtag*.





## #ShesAPerson

La noticia que el canal más importante de pornografía, Pornhub, abría gratis sus contenidos de pago –durante el periodo de cuarentena por la COVID-19– despertó el interés y reacciones diversas.

Esta situación motivó a la **Fundación Aprender a Mirar**, en cooperación con la **Associació de Consumidors de Mitjans Audiovisuals de Catalunya**, a denunciar dicha acción, pues es sabido que este producto es perjudicial en tanto que descuida la protección y el empoderamiento de la mujer en el ámbito audiovisual y digital.

Esta línea de investigación y acción social ha tenido continuación gracias a las continuas actividades que se llevan a cabo bajo la temática



de la mujer, como las jornadas de pornografía e hipersexualización en las redes sociales, los talleres y formaciones dirigidos a analizar la imagen de la mujer en el ámbito digital, el análisis de contenidos audiovisuales con perspectiva de género en Contraste, y la promoción de un test de carácter autoevaluativo y de diagnóstico (**#HiperTest**) para acciones de prevención y detección. Estas han sido, entre otras, tareas que se han desarrollado a lo largo del año.





# 5

## Eventos especiales

### Premios Zapping

El canal de divulgación científico-matemática **Derivando** recibió el premio al Mejor Contenido Online Positivo para Menores (SIC-Spain) en la 27ª edición de los **Premios Zapping**, organizados por la **Associació de Consumidors de Mitjans Audiovisuals de Catalunya**.

La **Fundación Aprender a Mirar** concede este reconocimiento gracias a su colaboración con el proyecto SIC-SPAIN (Safer Internet Centre Spain), institución que vela por la seguridad en la red y destaca las iniciativas de valor añadido para los más jóvenes.

Este año, el galardón lo ha recibido el recurso educativo digital **Derivando**. Creado en 2015 por el profesor y divulgador científico Eduardo Sáenz, el proyecto cuenta ya con más de un millón de suscriptores en YouTube.

Con una visión moderna sobre los métodos de enseñanza, Sáenz presenta el mundo matemático como un elemento fundamental para entender mejor nuestro día a día y, en menos de diez

minutos, derriba la concepción negativa que se tiene sobre esta ciencia, acercándola a jóvenes y adultos, potenciando así el pensamiento crítico.

### Cooperación en la labor de SIC-SPAIN

La colaboración entre la **Fundación** y **SIC-Spain** –coordinado a su vez por el **Instituto Nacional de Ciberseguridad de España (INCIBE)**– permite desarrollar líneas de actuación: ayuda, denuncia y concienciación, que fomentan los contenidos positivos y sensibilizan a los menores ante el mundo de internet.

Desde la **Fundación**, se realizan distintas actuaciones en la línea de concienciación social de SIC-SPAIN. Entre ellas, se encuentra el Programa de Educación Audiovisual, proyecto que ofrece herramientas a los más jóvenes para lograr hábitos de consumo tecnológico saludables. De igual manera, se realizan encuestas-diagnóstico a los jóvenes que participan en sus talleres. La recopilación de los datos de hábitos de consumo audiovisual y digital ayudan a detectar y prevenir conflictos o trastornos vigentes.





## Webinars

En 2022 hemos impartido dos seminarios online emmarcados dentro de la campaña **#ElMóvilNoEsUnJuguete**, para la prevención de tecnoadicciones de los más pequeños.



En febrero contamos con **José Antonio Luengo**, catedrático de Enseñanza Secundaria y decano del **Colegio de Psicología de Madrid**.

A lo largo de la ponencia se aportaron una serie de *tips* para ayudar a prevenir la "normalización digital" a la que ya están expuestos los niños y niñas en la franja de edad de tres a seis años. Se concluyó apelando al deber y compromiso de la

familia, así como a la importancia de encontrar un punto en común con los hijos

Por otro lado, en el mes de noviembre, **Anna Plans**, presidenta de la **Associació de Consumidors**, entrevistó a **Anna Ramis**, madre, maestra y pedagoga, e impulsora de la campaña **#de0a3NADaDePantallas**.

Durante el seminario web, ambas conversaron sobre las consecuencias a largo plazo en el desarrollo cerebral saludable durante la primera infancia, que pueden dificultar el proceso natural de aprendizaje de niñas y niños. También se aportaron consejos para incentivar un tiempo de ocio sin pantallas.





SEMINARIO WEB



# EL MÓVIL NO ES UN JUGUETE

PANTALLAS Y CEREBRO INFANTIL

**Hablamos con...**  
Anna Ramis, madre, maestra y pedagoga  
Impulsora de la campaña  
**#de0a3NADaDePantallas**

 **16 noviembre**  **15:30 h**

[youtu.be/liClzAh1hZk](https://youtu.be/liClzAh1hZk)



## Festival infantil

Desde la **Fundación** asistimos a la 26ª edición del Festival infantil que organiza la **Associació de Consumidors de Mitjans Audiovisuals de Catalunya**. Allí, las familias pudieron encontrar diversas alternativas para olvidarse de las pantallas y disfrutar, todos juntos, de un entretenimiento *offline*. Todas las actividades que se ofrecían durante la fiesta tenían como objetivo fomentar la creatividad y la imaginación de los pequeños, a la vez que recordaba a padres y madres la importancia del tiempo *offline* de calidad.

Más de 250 personas disfrutaron de este día de actividades sin pantallas en el que también se ofreció un taller abierto a padres y madres.



# 6

## Proyectos acompañados

### PDA Bullying

La **Fundación**, junto con la **Associació de Consumidors de Mitjans Audiovisuals de Catalunya** y **Equipo SEER** (Salud y Educación Emocional), conforman **PDA Bullying**, una plataforma colaborativa que promueve las buenas prácticas para la prevención, la detección y la actuación del bullying y otras violencias entre iguales (menores y jóvenes).

**PDA Bullying** previene, detecta y actúa a través de estos cuatro canales:

#### 1. Código de buenas prácticas

Recoge los indicadores imprescindibles para el abordaje integral del acoso entre iguales tanto en el ámbito educativo, formal y no formal, como desde una perspectiva comunitaria. Las instituciones pueden adherirse en este código y dar apoyo a la **Plataforma**.

➔ [Infografía descargable en formato PDF.](#)

#### 2. Certificación

**PDA Bullying** ofrece su certificación de buenas prácticas, dado que el objetivo principal es asesorar, de forma global y particular, a los colegios e instituciones análogas para que puedan detectar y resolver el acoso escolar, adaptando los protocolos, normativas y circuitos correspondientes de manera integral y efectiva.

#### 3. Banco de recursos

La página web de la plataforma ofrece un abanico, en continuo crecimiento, de actividades educativas en relación con el acoso escolar. Actualmente ya cuenta con **617 recursos** online de libre acceso.

#### 4. Concienciación

Se trata de una acción transversal para agentes pedagógicos, bien sean escolares, madres y padres o de educación no reglada para fomentar una convivencia feliz, empática y abierta.





## Programa KOA Tecnología

Coincidiendo con el inicio del curso escolar 2022-2023, ponemos en marcha un nuevo proyecto construido entre la **Fundación Aprender a Mirar**, la **Associació de Consumidors de Mitjans Audiovisuals de Catalunya** y la **Fundación Nous Cims**. Se trata del programa **KOA Tecnología**.

Su objetivo es promover y prevenir el buen uso de las tecnologías en el tiempo de ocio entre las comunidades educativas de primaria. Por este motivo, trabajamos conjuntamente para dotar a las familias, docentes y alumnos de las estrategias y recursos necesarios para que puedan abordar un consumo tecnológico desde la oportunidad.



El proyecto se centra en el acompañamiento durante los cursos escolares de quinto y sexto de primaria, con el fin de sensibilizar al alumnado en el uso adecuado de las nuevas tecnologías. De esta forma, pueden disfrutar de diversos talleres y actividades en torno a diferentes temáticas como los videojuegos, la autoestima, las redes sociales o el *ciberbullying*, entre otros.

Todos los contenidos de estas sesiones se adaptan a la situación de cada centro, puesto que al inicio del programa se realiza una encuesta previa que permite conocer los hábitos de consumo del ocio audiovisual del alumnado. Así, cada actividad se personaliza según las tendencias que sigue cada aula.

Las familias y el profesorado también reciben talleres sobre las mismas temáticas, así como otras herramientas que les permiten apoderarse y concienciarse sobre el buen uso de las TIC. Por lo tanto, el programa **KOA Tecnología** trabaja para promover un buen uso de las tecnologías a partir del trabajo con el triángulo educativo alumnado-profesorado-familias.

Los centros escolares del programa –cinco en 2022– dispondrán de un acompañamiento semanal basado en dos figuras referentes principales. Una en cuestiones de alfabetización mediática y la otra en educación socioemocional, lo que aporta una mirada global a sus necesidades específicas de cada escuela.

### Más allá de los talleres

➔ A lo largo del curso se entregan al alumnado una serie de herramientas: un calendario tecnológico, un buzón para combatir el *bullying* y el *ciberbullying* en el aula, entre otros.

➔ Las familias que lo solicitan, pueden adherirse al **TecnoFamily Challenge**, que consiste en pequeños retos que se ofrecen a las familias para poder implementar en casa durante las cuatro semanas siguientes de cada taller.

➔ Los docentes y familias tienen la posibilidad de participar en los webinars organizados por la **Fundación** y la **Associació de Consumidors Audiovisuals**, así como de sumarse a la lista de difusión de WhatsApp de **Contraste**, donde reciben novedades sobre el mundo del ocio audiovisual, críticas de cine, artículos e infografías.

➔ Mensualmente, las familias reciben a través de su escuela, un boletín educativo con recomendaciones de ocio audiovisual actual y la revista **Contraste** en formato online, con propuestas y análisis de cine, videojuegos, series e internet.

➔ Al final del curso se realiza una jornada de cierre para todas las escuelas, donde profesionales de la **Fundación** hablan sobre el ocio audiovisual y donde se llevan a cabo una serie de actividades y se entregan los premios de los concursos organizados.



# COMPLEMENTOS

## APOYOS

Comprometidos con los valores de **Fundación Aprender a Mirar**, instituciones de renombre como **Fundación La Caixa** o **Fundación Joaquín Molins** hacen posible ayudar a los más vulnerables frente a las pantallas gracias a sus grandes patrocinios.

Además, son un gran núcleo de instituciones públicas, privadas y particulares las que han apoyado, avalado e impulsado la acción social de **Fundación Aprender a Mirar** en 2022.

A través fondos económicos, recursos materiales y talento humano, estas entidades han facilitado la continuación de nuestros grandes proyectos y la puesta en marcha de otras nuevas ideas.

Con su colaboración, durante 2022, hemos sido capaces de llegar a más personas y de arrancar propuestas para seguir trabajando por la defensa de los usuarios de medios audiovisuales.



01

### DONACIONES

Addwill Partners, S.L.P., AW ADMIN BPO S.L., HIEMESA Group, S.A., PMS Internacional, Minder Consulting

**Patronos:** Joaquín Molins Gil

02

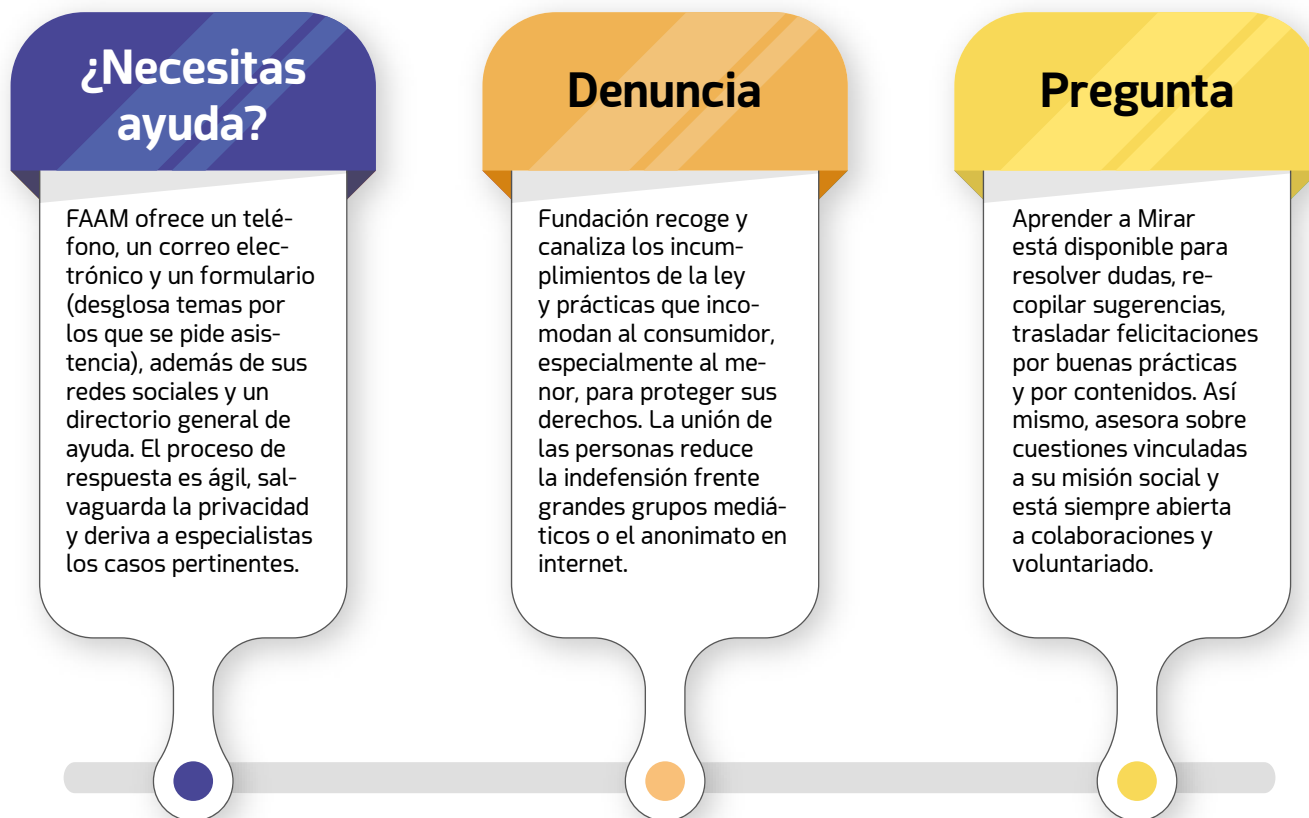
### APOYOS PÚBLICOS

Plan Nacional Sobre Drogas, Incibe, Comunidad Autónoma de Madrid, Ministerio de Sanidad (empoderamiento de la mujer).

03

### DONACIONES EN ESPECIE

Fournier, Exin Castillos, Soc Petit, Playcolor, Kefinde, Milán, Diset/Jumbo, Editorial Casals Combel, Memory Ferrandiz, Catalunya en miniatura, Museu del ferrocarril de Catalunya



## PERSONAS VOLUNTARIAS

La **Fundación Aprender a Mirar** confía, desde sus inicios, en la fuerza de la libertad: las personas voluntarias. Ahora, ya son más de 80, de todas las generaciones y procedencias, las que participan con generosidad en **FAAM**, desde la

génesis de un proyecto, hasta en sus procesos de implantación, desarrollo y optimización. **FAAM** se compromete en la formación y competencia solidaria y profesional de estas personas con cursos, recursos y dinámicas de equipo.





ENTIDADES COLABORADORAS



ASSOCIACIÓ

**Consumidors Audiovisuals**



Editorial **Casals**

*Fundació  
Joaquim  
Noé  
Figueras*



FUNDACIÓN


**Aprender a Mirar**

C/ Diputación 411, bajos  
08013 Barcelona

93 488 17 57 · [info@fundacionaprenderamirar.org](mailto:info@fundacionaprenderamirar.org)

[www.fundacionaprenderamirar.org](http://www.fundacionaprenderamirar.org)



The logo features a stylized eye shape composed of three segments: a yellow segment at the top left, an orange segment at the top right, and a dark blue segment at the bottom. A white circle is centered within the eye shape, containing the text 'Fundación Aprender a Mirar'.

**Fundación  
Aprender a Mirar**