



memoria 2021

ÍNDICE

1. QUIÉNES SOMOS	3
2. PROYECTOS	4
a. Programa de Educación Audiovisual	4
b. Guay-fi	11
c. Proyectos de sensibilización y prevención	13
d. Concurso escolar por un consumo (tecno)lógico	17
e. Publicaciones, estudios y campañas	18
f. Eventos especiales	20
g. Proyectos acompañados	23
3. COMPLEMENTOS	24

1. 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.

Web

www.fundacionaprenderamirar.org

Redes sociales

@AprenderMirar



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 Capo

2. PROYECTOS

a. Programa de Educación Audiovisual

Qué es:

Un programa integral enmarcado en el consumo y el contenido de las pantallas.

Dirigido a:

Padres, profesores y alumnos de todos los niveles escolares de los centros educativos.

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

I. INFORMACIÓN

II. FORMACIÓN

III. INVESTIGACIÓN

2. PROYECTOS

a. Programa de Educación Audiovisual

I. Información

Revista

Qué: Revista mensual práctica, didáctica e informativa sobre el ocio audiovisual. Durante 2021, a causa de la situación provocada por la pandemia, únicamente se editó en versión digital.

Para quién: Llega a 34.000 familias a través de las AMPAS de cien instituciones educativas de España.

Contiene: Críticas de expertos en los diversos ámbitos (televisión, cine, videojuegos e internet).



Web

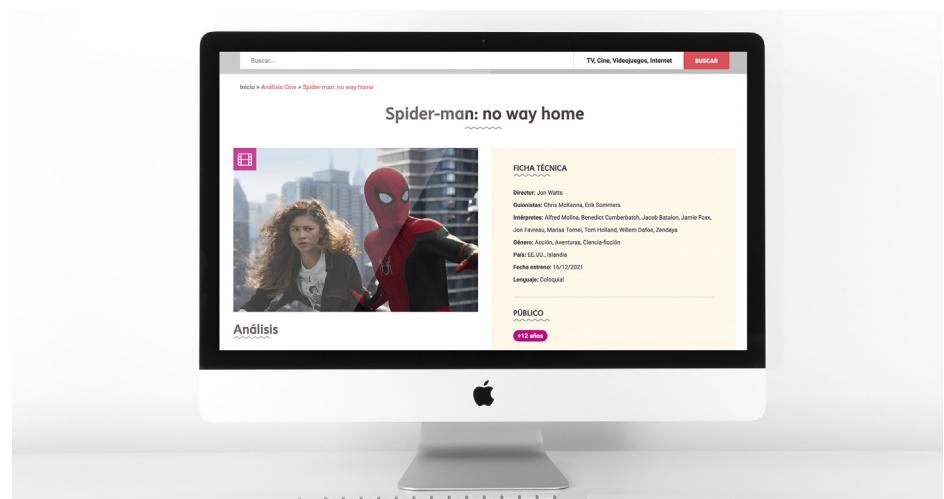
Qué: Web completa con análisis del ocio audiovisual.

Para quién: Abierta a todo el mundo.

Contiene: Bloque de críticas por ámbitos (televisión, cine, videojuegos y páginas webs y apps), así como numerosos artículos de interés.

Durante este año comenzaron las sesiones de trabajo para renovar el diseño y la programación de la web.

www.contraste.info



Newsletter

Qué: Servicio quincenal en el que se envía una compilación de los titulares más importantes bajo la misma cabecera de Contraste.

Para quién: Dirigido al mundo educativo (docentes, padres, madres y estudiantes).

Contiene: Además de análisis audiovisuales, se incluyen artículos y noticias sobre la ecología de consumo de las pantallas.

CONTRASTE 24/11/2021
Boletín educativo. Opciones de ocio audiovisual



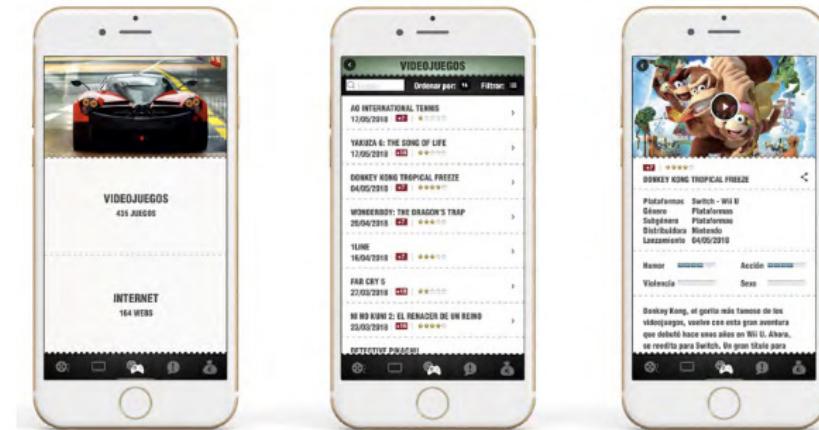
App

Qué: Aplicación gratuita para los sistemas iOS y Android, creada por la Fundación y patrocinada por la UNIR (Universidad de la Rioja).

Para quién: Abierta a todo el mundo.

Contiene: Completa guía sobre cine, televisión, videojuegos e internet. También dispone de un apartado de Denuncia para recoger sugerencias de los consumidores.

www.appcontraste.com



2. PROYECTOS

a. Programa de Educación Audiovisual

II. 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 2021 hemos impartido talleres de formación a más de **1.400 alumnos** de centros educativos en Madrid, Sevilla, Valencia, Barcelona, Ávila y Navarra.

Los temas tratados en la jornada de 60 minutos fueron:

- ▶ ¿Cómo aprende mi cerebro?
- ▶ Hablemos de pantallas: usos y abusos
- ▶ Videojuegos: del juego a la adicción
- ▶ Redes sociales: mi otro “yo”
- ▶ *Ciberbullying*: acosador, víctima o espectador
- ▶ Mi huella digital, mi futuro
- ▶ *Sexting*, hipersexualización y otras prácticas de riesgo
- ▶ Las series. ¿Soy protagonista o espectador/a de historias?
- ▶ Tecnoadicciones, ¿qué son, cómo prevenirlas y cómo 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 mejorárlos.

Tras la sesión, elaboramos un informe exhaustivo con los datos extraídos de la encuesta y lo entregamos al colegio para uso su propio.





1.400 alumnos

1.500 padres y madres

100 docentes

Sesiones a padres y madres

Respondemos a los padres sus inquietudes educativas en la era digital en la ponencia práctica y participativa de 60 a 90 minutos.

En 2021 impartimos sesiones de formación a **más de 1.500 padres y madres** de Madrid, Sevilla, Valencia, Barcelona, Ávila y Navarra.

Los temas tratados fueron:

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

Sesiones a profesores y educadores

Cursos y sesiones para complementar la formación audiovisual de los docentes o para tratar los hábitos de consumo de su alumnado.

En 2021 se han impartido sesiones a **100 docentes** de Madrid, Sevilla, Valencia, Barcelona, Ávila y Navarra.

Los temas tratados fueron:

- ▶ Cerebro, aprendizaje y uso de las pantallas
- ▶ Consumir ocio audiovisual con pensamiento crítico
- ▶ Convivir con las pantallas y saber aprovecharlas
- ▶ Uso de la netiqueta
- ▶ Comunicación responsable en las redes sociales
- ▶ Utilizar internet de forma segura
- ▶ Videojuegos: cómo detectar la adicción
- ▶ Prevención, diagnósticos y actuación ante el ciberbullying

2. PROYECTOS

a. Programa de Educación Audiovisual

III. Investigación



En la Fundación 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.

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 apropiado y adecuado de las tecnologías de pantalla al medio educativo infantil y juvenil.

2. PROYECTOS

b. 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, como el móvil o la tablet. 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 más pequeños, al nutrir y potenciar cualidades como la creatividad y la educación emocional.

Este 2021, ya trece centros educativos de España han apostado por el proyecto, consiguiendo que Guay-fi alcance/llegue a **1.320** familias de Madrid, Valencia, Barcelona, Tarragona y Ávila.



Respecto los recursos Guay-fi que se reciben en las escuelas, estos son:

- **BagKid:** una maleta con actividades y material lúdico-educativo para trabajar en el aula.
- **Taller gratuito dirigido a las familias:** se focaliza en el tema de las pantallas, el aprendizaje y el cerebro infantil.
- **Suscripción a la Revista Contraste Audiovisual,** precursora del análisis cultural-educativo de contenidos audiovisuales y digitales.
- **Seguimiento y atención individualizada** para los centros educativos y sus familias.
- **Un kit infantil de supervivencia para cada familia:** una mochila que cuenta con un manual de actividades, juegos varios, además de materiales para disfrutar de un tiempo de ocio alejados de las pantallas.





1.300 familias

2. PROYECTOS

c. Proyectos de sensibilización y prevención



1. 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 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 y Junta de Andalucía.

Del mismo modo, contamos con otras especializaciones centradas en las tecnoadicciones:

- Programa de Educación Audiovisual para la prevención de la ludopatía, la adicción a los videojuegos y el tratamiento de las diversas tecno-adicciones.
- Programa de Educación Audiovisual para prevenir la adicción a los videojuegos y los dispositivos digitales y fomentar el buen uso del tiempo libre.

Jornada Evitar las tecnoadicciones

En el contexto de la campaña #LiveYourRealLife impulsada por la Fundación Aprender a Mirar, se organizó una jornada para prevenir las tecnoadicciones en el colegio madrileño San Juan Evangelista.

Las ponencias fueron ejercidas por profesionales de diversos ámbitos del mundo audiovisual y digital, y consistió en promover la automática detención y prevención de perjudiciales hábitos de consumo audiovisual. Algun ejemplo de ello/esto sería la destinación de una cantidad de tiempo excesiva a las redes sociales, las series o los videojuegos. Con este objetivo en mente, los ponentes sobre todo buscaron fomentar el pensamiento crítico de los espectadores respecto a lo que es tendencia y por qué lo es o qué conductas se promueven y se premian en las redes sociales que consumen, entre otros temas.

Más específicamente, los expertos que participaron fueron, el psicólogo y director de Darwin Psicólogos, Rafael Guerrero; el psicólogo especializado en videojuegos y chief content creator de Gamewell, Álvaro Fernández; y Anna Plans, la presidenta de la Asociación de Consumidores de medios Audiovisuales de Cataluña y profesora de hipersexualización y pornografía en la Fundación.

Tras la ponencia, se presentó la página web financiada por el Ministerio de Sanidad para prevenir las tecnoadicciones.



80 alumnos

2. CIBERBULLYING

Gracias a la ayuda del IRPF de las diversas Comunidades Autónomas, impartimos a nivel estatal 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*.

Por otro lado, tenemos dos proyectos que cuentan con el soporte del Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social:

- Programa de acreditación de buenas prácticas y aplicación de políticas públicas para la prevención, intervención y seguimiento del acoso y ciberacoso escolar.
- Campaña de Sensibilización y Guía Digital de Prevención, Diagnóstico y Tratamiento de Tecnoadicciones y Ludopatías Online.



10.00h
Hipersexualización en las redes sociales y las series
Anna Plans
Experta de la Fundación Aprender a Mirar

10.45h
Consumo de pornografía: desmontando creencias
Pablo Pons
Psicólogo. Trabaja acompañando jóvenes adictos a la pornografía



3.EMPODERAMIENTO DE LA MUJER

La Fundación posee varios recursos relacionados con el empoderamiento de la mujer:

► **Formación presencial y online:** consiste en 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. Además incluye 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. A más a más, en 2020 surgió un grupo de expertos en hipersexualización y la mujer, provenientes del ámbito de la salud, física y mental, de la educación y la comunicación.

► **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.

Jornadas Hipersexualización y pornografía

Son ya tres las jornadas que se han podido organizar en 2021 sobre hipersexualización y pornografía bajo la campaña #LiveYourRealLife. En ellas, los asistentes pueden reflexionar sobre quiénes son y quiénes quieren ser y ver si se corresponde a la imagen de sus perfiles en internet.

Estas jornadas constan de dos partes. En primer lugar, una mesa redonda con diversos expertos en hipersexualización, ciberbullying, seguridad en la red, psicología, pornografía y neurociencia. A continuación, después de un descanso, diversos testimonios explican sus vivencias personales e invitan a los alumnos a hacer un buen uso de las redes sociales para llevar a cabo sus iniciativas.

Las actividades fueron muy participativas: los estudiantes tuvieron la oportunidad de hacer preguntas y expresar sus opiniones a los expertos y también a los testimonios.

Una vez finalizadas las respectivas jornadas, se realizaron entrevistas a ponentes y a asistentes para conocer sus opiniones, que resultaron todas muy positivas.

Este formato, que llega a más público, permite profundizar más en los temas trabajados gracias a su mayor duración y a la capacidad de invitar a más personas expertas en el área que se aborda.



2. PROYECTOS

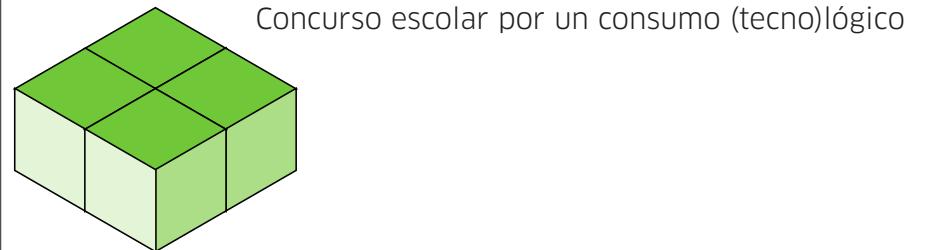
d. Concurso escolar por un consumo (tecno)lógico

El concurso se dirigió a estudiantes de Andalucía de educación primaria, secundaria, bachillerato y ciclos formativos de grado medio con el apoyo de la Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación de la Junta de Andalucía.

Su objetivo era reflexionar respecto al efecto de las tecnologías en la salud, en las relaciones interpersonales o la imagen que se muestra de la mujer en las plataformas digitales. Asimismo, se buscó fomentar el pensamiento crítico respecto al consumo de contenido audiovisual y los conflictos como el cyberbullying y las tecnoadicciones.

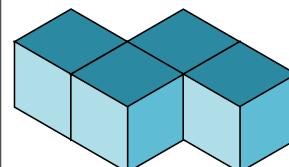
Las tres categorías del concurso fueron:

- Primaria (de 3º a 6º): **¿Tecnoadicciones? No, gracias:** debían elaborar un cartel que ilustrara qué consideran que son las tecnoadicciones y qué puede hacerse para vencerlas.
- ESO (de 1º a 4º): **Stop ciberbullying. Play ciberamistad.** crearon un microvídeo exponiendo las consecuencias del ciberbullying y la proposición de iniciativas para llevar a cabo la ciberamistad.
- Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio: **La mujer en las redes sociales:** en esta categoría trató de la confección de un fotocómic que reflejara situaciones en las redes en las que se discrimina a la mujer y propusiera remedios para eliminar los denigrantes estereotipos que encorsetan a este colectivo, a parte de exponer contextos de colaboración entre hombres y mujeres.



Concurso escolar por un consumo (tecno)lógico

- ¿Qué es una tecnoadicción?
- ¿Qué le dirías a alguien que está "enganchado" a los videojuegos, al móvil o a las redes sociales?
- ¿Sabes qué es un tecnoadicto? ¿Es una persona rara o te puede pasar a ti?
- ¿Quiénes pueden ayudar a que esta personas se "desenganchen" de las pantallas?
- ¿Cómo ayudarías a un amigo o amiga tecnoadicto?
- Propón algún ejemplo o idea del uso inteligente de las pantallas



Más información

Una actividad del Programa de Educación Audiovisual

CONTRASTE

Un proyecto de la

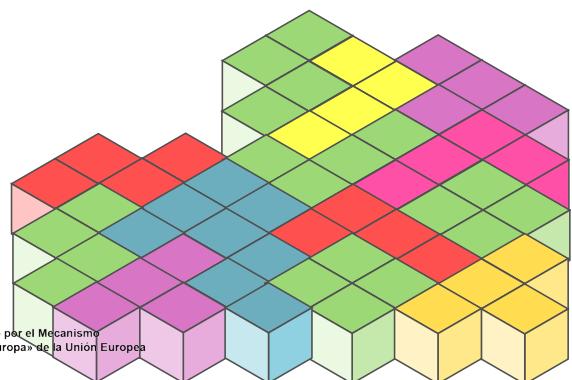


Con el apoyo de



Cofinanciado por el Mecanismo «Conectar Europa» de la Unión Europea

Categoría Educación Primaria
(de 3º a 6º de EP)



2. PROYECTOS

e. Publicaciones, estudios y campañas

1. LIVE YOUR REAL LIFE

Desde la Fundación lanzamos hace unos años la campaña *Live your real life*, para que todos seamos conscientes de quién manda en nuestra vida.

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) forma parte de nuestro equipaje diario. Se trata de un complemento del “yo” al que muchos no se pueden resistir.

Para averiguar nuestra dependencia del móvil lanzamos un Tecnotest con veinte sencillas preguntas que te harán reflexionar sobre el uso que haces del móvil y, al final, un pequeño “diagnóstico” sobre si tu vida es real o virtual.

FUNDACIÓN
APRENDER A MIRAR

www.fundacionaprenderamirar.org

Hipersexualización

¡Cuidado que puedes caer! En esta imagen analizada hemos encontrado algunos atributos de hipersexualización. Tantos como puntos aparecen debajo. Y, aunque salgan tus respuestas en verde, no te engañes, si no vas con cuidado, puedes acabar valorándote sólo por tu físico. ¡Animo que estas cerca de conseguirlo!

2. NUEVO TEST: HIPERTEST

Tras el Tecnotest, el Ecotest y el Test en serie, en 2021 llegó el Hipertest, creado bajo la campaña #LiveYourRealLife y #ShesAPerson impulsadas por la Fundación. Su objetivo es averiguar si una imagen o vídeo muestra a un sujeto en una situación de hipersexualización, por ejemplo, porque está usando ropa no acorde a su edad.

Estas situaciones han aumentado drásticamente en la era digital, debido a la cada vez edad más temprana con la que los menores tienen acceso a las redes sociales y los efectos de plataformas como Instagram y TikTok, que constantemente muestran a los menores a gente de su misma edad hipersexualizada.

La herramienta del #Hipertest de la FAAM permite detectar el nivel de hipersexualización de los menores en las plataformas sociales mediante una batería de preguntas y respuestas.

Concretamente, el test cuenta con dos categorías de 8 preguntas cada una:

- ▶ La destinada a los menores de entre 0 y 12 años.
- ▶ La pensada para los jóvenes de entre 13 y 16 años.

3. Seguimos con la campaña #ShesAPerson

Durante la pandemia del COVID-19, Pornhub ofreció como gratuitos sus contenidos de pago. Esta situación motivó a la Fundación Aprender a Mirar (FAAM) en cooperación con la Asociación de Consumidores de medios Audiovisuales de Catalunya (ACMAC) a denunciar dicha acción, pues es sabido que este producto es perjudicial en tanto que descuida la protección al menor y el empoderamiento de la mujer en el ámbito audiovisual y digital.

Con esto en mente la FAAM expuso una serie de motivos para defender lo perjudicial de esta situación.

Durante 2021, enmarcado en la concienciación sobre el empoderamiento de la mujer y la prevención de las conductas sexistas, la Fundación ha continuado con la campaña, bajo el amparo de la cual se ha creado el mencionado HiperTest.

Esta acción 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 redes sociales o los talleres dirigidos a analizar el la imagen de la mujer a través de redes o contenidos audiovisuales como series, películas o videojuegos.

Asimismo, Anna Plans, experta en hipersexualización de la Fundación, ha dado un impulso a la campaña, a la vez que ha publicado su libro “Respetá mi sexualidad”, en el que se comprueba el daño que aflige la pornografía



#ShesAPerson

Denunciemos la irresponsabilidad social de
Pornhub hacia la infancia y las mujeres

Apoya nuestra campaña: [@AprenderMirar](#) [@Telespectadores](#)

2. PROYECTOS

f. Eventos especiales

1. PREMIOS ZAPPING

La plataforma de educación online Unicoos recibió el Zapping en la categoría de premio al Mejor contenido online positivo para menores en la vigesimosexta edición de los galardones que organiza la Asociación de Consumidores de Medios Audiovisuales.

Invitada por esta asociación desde hace tres años, la Fundación Aprende a Mirar (FAAM) concede este reconocimiento gracias a su colaboración con el proyecto SIC-Spain (Centro de Internet Seguro - España), pues se enmarca en uno de los objetivos de esta institución que vela por la seguridad en la red y, por eso, también destaca las iniciativas de valor añadido para los más jóvenes.

Este año, FAAM ha otorgado el premio al Mejor contenido online positivo para menores al portal de currículuo educativo Unicoos. Creado en 2011 por el ingeniero y profesor madrileño David Calle, el proyecto se inició con un simple canal en YouTube donde él mismo grababa y publicaba clases de matemáticas para ayudar a los más jóvenes. Con el paso de los años y el aumento de su popularidad, Unicoos ha acabado convirtiéndose en una academia online que imparte contenidos de diferentes ámbitos: matemáticas, química, física, historia, etc.

La suerte acompañó a la XXVI edición y, en esta ocasión, los galardones se han entregado de forma presencial (aunque con mascarilla incluida).



2. WEBINARS

En 2021 hemos llevado a cabo dos webinars muy concurridos debido a su temática actual y a la profesionalidad de los expertos que los impartieron.

Por un lado, Pablo Duchement, ingeniero informático, perito judicial y creador de Ciberprotecter, fue el invitado de Fundación Aprender a Mirar y de Consumidores de Mitjans Audiovisuals para hablar tanto de lo que se esconde en TikTok como de sus experiencias vividas, en primera persona, en los lances que gestiona como perito judicial.

Duchement cerró cierra la charla recordando que el mejor control parental para supervisar la actividad de nuestros hijos en las redes es sentarnos junto a ellos para guiarlos en lo que puedan necesitar.

Por otro lado, las tecnologías digitales en dicho ámbito educativo es en lo que se ha especializado Rafa Guerrero, experto en neurociencia y jefe del gabinete de Darwin Psicólogos. Invitado por la Fundación, impartió un webinar sobre cómo funcionan el cerebro y las emociones de los más pequeños ante las pantallas. Emitió un mensaje de positividad y alentó a fomentar la zona de la corteza prefrontal del cerebro, donde se encuentra todo lo aprendido, y la zona de las emociones. De esta forma, nos prepararemos para controlar la conectividad a los dispositivos tecnológicos y, así, conseguiremos ser nosotros los que los gestionemos, y no al revés, como sucede en muchos casos.

Los (por)menores de TikTok

P. Duchement, ingeniero informático y perito judicial

A screenshot of a Google search results page. The search bar at the top contains the text 'tiktok |'. Below it, a dropdown menu shows several search suggestions: 'tiktok peligro para niños', 'tiktok problemas de seguridad', 'tiktok vacío legal', and 'tiktok muchas dudas por resolver'. The background of the page is black.

Cerebro, pantallas y emociones



Webinar con Rafa Guerrero

Director de Darwin Psicólogos

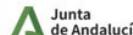
Jueves 3 de junio

18:00 h

Inscríbete



Cofinanciado por el Mecanismo
«Conectar Europa» de la Unión Europea



3. SAFER INTERNET DAY

Fundación Aprender a Mirar (FAAM) ha trabajado en la 18^a edición del Día de Internet Segura o Safer Internet Day (SID), realizado este año de forma virtual. El estudiante de 4º de ESO Álex Castillo ha sido el responsable de representar a la Fundación en un diálogo a cuatro bandas entre tres alumnos y el divulgador tecnológico Juan García, que actuaba como dinamizador.

El propósito de la conversación era escuchar las vivencias personales de los alumnos con redes sociales y videojuegos, a partir del tema principal de la actividad: experiencias ciberseguras desde el punto de vista de los jóvenes. Los concurrentes, además, tuvieron la oportunidad de compartir las que, consideran, serían las soluciones que llevarían a disfrutar de una Internet más segura, sobre todo para los menores de edad.

En el contexto de las conversaciones, FAAM pudo estar presente gracias a Álex Castillo, quien destacó la importancia de los padres como figuras responsables de decidir cuándo son los hijos e hijas suficientemente maduros para hacer un buen uso de Internet, y reconoció echar en falta un conocimiento más extendido de cuáles son los límites legales en el uso de las redes sociales para saber cuándo acudir a la policía.



2. PROYECTOS

g. Proyectos acompañados



The screenshot shows the homepage of the PDA Bullying platform. At the top, there's a navigation bar with links like 'Plataforma', 'Programas', 'Certificaciones', 'Banco de recursos', 'Herramientas', 'Recursos', 'Míticos', and 'Aviso legal'. Below the navigation, there's a main title 'Prevención, detección y actuación ante el acoso entre iguales' with a stylized illustration of four diverse people. A large orange banner below the title contains text about the platform's mission to prevent, detect, and act against bullying through a network of entities. A 'Conocenos' button is visible. On the left, there's a section titled 'Destacados' featuring the 'b-resol' logo and two images: one of two boys looking at a phone and another of a cartoon character holding a smartphone.

Destacados —

b-resol

b-resol App

Monográfico "Desconectar al ciberbullying. Retos y roles de la comunidad educativa" (NOM Salud Mental 360 - Obra Social San Juan de Dios)

Campana #NoAlCiberbullying y Escape Room virtual "El silencio del espejo" (Obra Social San Juan de Dios)

PDA BULLYING

La Fundación, junto con la Associació de Consumidors de Mitjans Audiovisuals de Catalunya y SEER, 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 previene, detecta y actúa a través de estos canales

- 1) Código de buenas prácticas. Su propósito es definir cómo lograr un clima proactivo respecto al acoso. Este código recibe adhesiones por parte de entidades públicas o privadas.
- 2) Certificación. Tras un acompañamiento tipificado a los equipos de valoración de cada centro educativo, refrenda que dicha institución cumple con los requisitos precisos para prevenir, detectar y actuar frente al bullying de manera integral y efectiva.
- 3) Banco de recursos. Su web ofrece un abanico, en continuo crecimiento, de actividades educativas en relación con el acoso escolar.
- 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.

3. COMPLEMENTOS

APOYOS

Comprometidos con los valores de Fundación Aprender a Mirar, estas instituciones de renombre hacen posible ayudar a los más vulnerables frente a las pantallas gracias a sus grandes patrocinios:

Fundación La Caixa



Fundación Joaquim Molins



Además, son un gran núcleo de instituciones públicas y privadas y particulares las que -con fondos económicos, recursos materiales y talento humano- han apoyado, avalado e impulsado la acción social de Fundación Aprender a Mirar en 2021.



LÍNEA DE AYUDA

¿Necesitas ayuda?

FAAM ofrece un teléfono, un correo electrónico y un formulario (desglosa temas por los que se pide asistencia), además de sus redes sociales y un directorio general de ayuda. El proceso de respuesta es ágil, salvaguarda la privacidad y deriva a especialistas los casos pertinentes.

Denuncia

Fundación recoge y canaliza los incumplimientos de la ley y prácticas que incomodan al consumidor, especialmente al menor, para proteger sus derechos. La unión de las personas reduce la indefensión frente grandes grupos mediáticos o el anonimato en internet.

Pregunta

Aprender a Mirar está disponible para resolver dudas, recopilar sugerencias, trasladar felicitaciones por buenas prácticas y por contenidos. Así mismo, asesora sobre cuestiones vinculadas a su misión social y está siempre abierta a colaboraciones y voluntariado.

PERSONAS VOLUNTARIAS

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.





C/ Diputación 411, bajos
08013 Barcelona

93 488 17 57 · info@fundacionaprenderamirar.org
www.fundacionaprenderamirar.org