



Cofinanciado por
la Unión Europea



media masters

WORK PACKAGE N° 18

*“CONFERENCIA SOBRE EL IMPACTO DE LAS NOTICIAS FALSAS EN LAS
DEMOCRACIAS EUROPEAS EN ESPAÑA”*

Entregado por Instituto Ikigai



Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



Document Identification:

Nombre completo del proyecto	Media Masters: Mejorando la alfabetización mediática
Acrónimo del proyecto	MEDMAS
Número del acuerdo de subvención	101148165
Programa CERV	CERV-2023-CITIZENS-CIV- Citizens' engagement and participation
Nivel de difusión	Público
Work Package	Work Package 18
Socio(s) responsable(s)	Instituto Ikigai
Número PIC:	893974505
Autor(es)	Naomi Nervo



DESCRIPCIÓN DEL EVENTO			
Número del evento:	18		
NOMBRE DEL EVENTO:	Conferencia sobre el impacto de las noticias falsas en las democracias europeas - “¿ Estás seguro de lo que ves en línea?”		
Tipología:	Conferencia y talleres		
Presencial/en línea:	Presencial		
Ubicación:	España, Zaragoza		
Fechas:	16 Junio, 28 y 30 Octubre 2025		
Sitio(s) web (si los hay):	https://institutoikigai.org/media-masters-aprendiendo-a-pensar-criticamente-sobre-los-medios-de-comunicacion/ https://institutoikigai.org/evento/estas-seguro-de-lo-que-ves-online-fake-news-y-comunicacion-digital/ https://institutoikigai.org/juntos-por-una-comunidad-digital-mas-segura-lo-mejor-de-nuestro-evento-en-la-azucarera/		
Participants			
Mujeres:	61		
Hombres:	57		
No binario:			
Del país 1 [nombre]:	España		
Del país 2 [nombre]::			
Del país 3 [nombre]:			
...			
Número total de participantes:	118	Número total de países representados:	
Descripción			

Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



Proporcione una breve descripción del evento y sus actividades.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Introducción

2. Conferencias participativas: MEDIA MASTERS MASTER CLASSES en I.E.S. Leonardo de Chabacier y en la Azucarera

- Estructura de los eventos
- Comentarios
- Comunicación y promoción de la iniciativa
- Fotos del evento

3. Conferencia “¿Estás seguro de lo que ves en línea?” en la Azucarera

- Estructura del evento
- Comentarios
- Comunicación y promoción de la iniciativa
- Fotos del evento

4. Conclusión

1. Introduction

La conferencia MEDMAS, organizada por el Instituto Ikigai, se desarrolló el **16 de junio de 2025 en el I.E.S. Leonardo de Chabacier**, un instituto de educación secundaria en **Calatayud, Zaragoza**. Participaron cuatro clases diferentes de 2º ESO, 3º ESO y 4º ESO, con un total de **39 estudiantes de edades comprendidas entre los 13 y los 16 años**. Este evento supuso una oportunidad clave para involucrar a estudiantes jóvenes de secundaria y poner a prueba la adaptabilidad de las herramientas de aprendizaje interactivas en un entorno de aula tradicional y a través de múltiples niveles educativos. Respetando el mismo espíritu y metodología inclusiva y participativa de los talleres MEDMAS anteriores, que se llevaron a cabo en diferentes ocasiones con estudiantes universitarios, periodistas y educadores mediáticos, la conferencia de Calatayud amplió los grupos objetivo del proyecto a una audiencia más joven. Los objetivos principales de este evento se mantuvieron idénticos: capacitar a los jóvenes para que reconozcan y combatan la desinformación y la información errónea (misinformation/disinformation) a través de la toma de conciencia sobre la manipulación de la información, el desarrollo del pensamiento crítico y el fomento de una reflexión activa sobre sus hábitos digitales diarios y su compromiso social respecto a temas críticos.



Las Conferencias Participativas MEDMAS, organizadas por Instituto Ikigai, se llevaron a cabo los días 28 y 30 de octubre en La Azucarera, un centro juvenil en Zaragoza. Las sesiones incluyeron cuatro clases diferentes, alcanzando y comprometiendo a un total de 48 jóvenes estudiantes y profesores, con edades comprendidas entre 15 y 56 años. Estos eventos ofrecieron una oportunidad clave para implicar a los jóvenes aprendices y evaluar la adaptabilidad de las herramientas de aprendizaje interactivo dentro de un entorno educativo tradicional, abarcando múltiples niveles de enseñanza. Los principales objetivos de estos eventos se mantuvieron coherentes con los de las actividades previas del proyecto MEDMAS:

- Capacitar a los jóvenes para **reconocer y contrarrestar la desinformación y la manipulación informativa.**
- **Fortalecer las habilidades de pensamiento crítico.**
- **Fomentar la reflexión activa** sobre sus hábitos digitales y su compromiso social con los temas clave de la sociedad.

La realización de las conferencias en un centro juvenil permitió que el proyecto llegara a un grupo más amplio y diverso de estudiantes, incluidos aquellos que de otro modo podrían no tener acceso a una formación formal en alfabetización mediática. Los participantes procedían de diferentes entornos educativos, incluyendo jóvenes con discapacidad de instituciones especializadas. La participación de cuatro clases distintas, pertenecientes a varios grupos de edad, proporcionó una valiosa perspectiva sobre cómo los estudiantes con distintos niveles de madurez y experiencia mediática perciben y responden al tema de las noticias falsas. La experiencia ofreció valiosas ideas sobre cómo las escuelas pueden incorporar metodologías lúdicas para ayudar a los estudiantes a convertirse en usuarios de medios más informados, reflexivos y responsables en la era digital actual. Se celebró una **conferencia con expertos** la tarde del **30 de octubre** en La Azucarera. El panel contó con:

- **Jorge Heras**, periodista especializado en información económica;
- **Enjoy Zaragoza**, medio digital que muestra lo mejor de la ciudad;
- **Desvergonzaus**, dúo creativo de influencers locales que combina humor y crítica social para involucrar a los jóvenes en redes sociales;
- **Beatriz Martínez Téllez**, psicóloga que aportó su experiencia sobre la relación entre redes sociales y salud mental.

Este informe ofrece una visión general de la estructura y los resultados de los talleres interactivos en el aula y de la conferencia de expertos, proporcionando



reflexiones sobre cómo el proyecto Media Masters puede seguir evolucionando para satisfacer mejor las necesidades de los jóvenes aprendices en entornos educativos formales.

2. Actividades de las clases de la Conferencia Participativa

Estructura de los eventos: La conferencia MEDMAS celebrada en el I.E.S. Leonardo de Chabacier de Calatayud tuvo lugar el 16 de junio de 2025 y se llevó a cabo en cuatro sesiones separadas, cada una con una clase diferente. Dos de ellas eran de 2º ESO, una de 3º ESO y otra de 4º ESO, con un **total de 39 estudiantes de entre 13 y 16 años** aproximadamente. Aunque las sesiones se realizaron de forma independiente y se adaptaron ligeramente en función de la edad y la receptividad de cada grupo, siguieron la misma agenda estructurada y compartieron un objetivo común: introducir a los estudiantes en los fundamentos de la alfabetización mediática y proporcionarles herramientas a través de una metodología llena de diversión e interacción para evaluar de forma crítica la información que consumen en línea.

Las **Conferencias Participativas MEDMAS**, organizadas por **Instituto Ikigai**, se llevaron a cabo los días **28 y 30 de octubre** en **La Azucarera**, un centro juvenil en Zaragoza. Las sesiones incluyeron **cuatro clases distintas**, involucrando a un total de **48 participantes**, incluidos jóvenes estudiantes y educadores con edades comprendidas entre **15 y 56 años**. De estos, 32 participaron en la sesión del 28 de octubre, mientras que 16 asistieron a la sesión de la mañana del 30 de octubre. Los participantes provenían de distintas instituciones educativas, concretamente: **Instituto de Enfermería Zaragoza, Centro de Formación de Fundación Picarral** (Curso: 1º año de Ciclo Formativo de Grado Básico) y **CPFPE Rey Ardid** (Curso: 1º año de Ciclo Formativo de Grado Medio – Auxiliar de Cuidados de Enfermería) Aunque las sesiones se realizaron de manera independiente y se adaptaron según la edad, la capacidad de respuesta y el nivel de conocimiento de cada grupo, siguieron la misma agenda estructurada y compartieron un objetivo común: introducir a los estudiantes en los fundamentos de la alfabetización mediática y proporcionarles herramientas mediante una metodología divertida e interactiva para evaluar críticamente la información que consumen en línea. Durante cada sesión se presentó y explicó a los participantes el juego Media Masters. Pronto se hizo evidente que existía la necesidad de desarrollar una versión simplificada del juego en formato papel, en lugar de depender de los teléfonos inteligentes. Esta adaptación fue especialmente importante para los grupos de estudiantes con discapacidades y para aquellos que no tenían acceso a un dispositivo personal.



Introducción al proyecto MEDMAS

Cada sesión comenzaba con una introducción de bienvenida por parte de los facilitadores del Instituto Ikigai, quienes presentaban el proyecto MEDMAS, incluyendo sus objetivos, grupos destinatarios y el concepto de noticias falsas. Esta primera parte estaba diseñada para proporcionar a los estudiantes una comprensión básica del propósito del proyecto, concienciar sobre la desinformación y la manipulación informativa, y explicar por qué estos temas son especialmente importantes para los jóvenes en la era digital. La segunda parte de la introducción era más interactiva y dinámica, invitando a los estudiantes a participar en encuestas en vivo sobre preguntas diseñadas para evaluar su capacidad para distinguir noticias falsas. Los participantes respondieron a una serie de retos de noticias falsas basados en ejemplos reales que circulan en línea, relacionados con economía, sostenibilidad, historia, política y feminismo, utilizando las plataformas Mentimeter y Kahoot. Las trampas típicas presentadas en el cuestionario incluían videos e imágenes generadas por IA, afirmaciones científicas engañosas y “hechos” históricos fabricados. También sentó las bases para mayor entusiasmo y un compromiso más profundo durante la fase de juego. Como parte del taller, se implementó una actividad interactiva en grupos, con el objetivo de fomentar la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico. Los participantes se dividieron en pequeños grupos y se les pidió que crearan varias noticias, algunas verdaderas y otras intencionadamente falsas. El propósito del ejercicio era mejorar la alfabetización mediática y concienciar sobre la prevalencia y el posible impacto de la desinformación y las noticias falsas en internet. Cada grupo presentó posteriormente sus noticias al resto de los participantes, quienes fueron invitados a identificar cuáles informaciones eran genuinas y cuáles estaban fabricadas. Además, el equipo del proyecto desarrolló una actividad complementaria consistente en seis fichas informativas, cada una con una mezcla de noticias reales y falsas. Se pidió a los participantes que analizaran y evaluaran la credibilidad de estas noticias, fortaleciendo así sus habilidades analíticas y de alfabetización digital.

Aprendiendo sobre el juego MEDMAS

Tras el quiz interactivo, los facilitadores presentaron el juego de mesa Media Masters y su aplicación móvil asociada. Una breve presentación explicó los objetivos educativos del juego, es decir, mejorar la alfabetización mediática mediante el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas del mundo real. Se explicaron las reglas de manera clara y concisa, con demostraciones de cómo escanear los códigos QR de cada carta usando la aplicación, cómo los equipos tomarían turnos y cómo progresaría el juego. Dado



que los estudiantes tenían diferentes edades y familiaridad con los juegos de mesa, esta parte fue crucial para garantizar que todos los participantes se sintieran seguros y preparados para participar. Se prestó especial atención a simplificar las instrucciones, evitando un exceso de terminología y enfocándose más en la presentación gráfica, especialmente para los estudiantes más jóvenes, asegurando así la eficiencia y efectividad de la sesión de juego posterior. Se observó la necesidad de desarrollar una versión simplificada de las actividades y del juego en formato papel, en lugar de depender de los smartphones, anticipándose a la participación de estudiantes con discapacidades cognitivas. Esta adaptación fue especialmente importante para los grupos de estudiantes con discapacidades y para aquellos que no tenían acceso a un dispositivo personal. Gracias a esta nueva versión, cada grupo de estudiantes pudo participar activamente, desarrollar pensamiento crítico y aprender habilidades digitales.

Sesión de juego Media Masters

Los estudiantes se dividieron en pequeños grupos y comenzaron a jugar al juego de mesa Media Masters. La actividad estaba diseñada para fomentar la colaboración, la discusión y el aprendizaje entre compañeros. Cada equipo respondía a preguntas relacionadas con los medios, identificaba tácticas de noticias falsas y debatía sobre la fiabilidad de diferentes escenarios. A pesar de su edad, los estudiantes participaron activamente y mostraron un gran interés tanto por el contenido como por el elemento competitivo del juego. El ambiente de juego fomentó el diálogo abierto, y las preguntas animaron a los estudiantes a pensar críticamente, a veces debatiendo las respuestas entre compañeros antes de llegar a un consenso. Se observaron algunos problemas técnicos con el escaneo de códigos QR en ciertos casos, los cuales fueron resueltos rápidamente por los facilitadores. Además, la excesiva longitud de algunas preguntas representó ocasionalmente un desafío, ya que contribuyó a una disminución de la atención y el compromiso de los estudiantes durante la actividad. Este problema, junto con los efectos visuales que acompañaban a cada pregunta, a veces distrajo a los participantes y redujo la concentración general. Estas observaciones subrayan la importancia de garantizar contenido claro, conciso y bien estructurado, así como mantener un equilibrio adecuado entre elementos interactivos y visuales, especialmente al trabajar con estudiantes más jóvenes o con necesidades educativas especiales. En general, el juego funcionó bien y logró hacer que los estudiantes fueran más conscientes de los tipos de manipulación que pueden encontrar en línea.

Discusión y Reflexión Post-Juego



Tras la sesión de juego, se realizó una breve discusión grupal en cada clase. Los facilitadores invitaron a los estudiantes a compartir qué les sorprendió más, qué tipos de noticias falsas les resultaron más difíciles de identificar y cómo creen que podrían cambiar sus hábitos después de la actividad. Esta fase de reflexión fue importante para consolidar los resultados de aprendizaje de la sesión. Muchos estudiantes comentaron que nunca antes habían pensado de manera crítica sobre la información que ven en TikTok, Instagram o YouTube. Algunos compartieron historias sobre haber sido engañados por contenido falso, mientras que otros dijeron que ahora prestarían más atención a la fuente de las noticias y verificarían rápidamente antes de compartir cualquier cosa. El ambiente se mantuvo inclusivo y respetuoso, permitiendo a los estudiantes expresar libremente diferentes opiniones y experiencias. Los facilitadores ayudaron a moderar la discusión para asegurar que todas las voces fueran escuchadas, especialmente las de estudiantes más callados o inseguros.

Encuesta final y cierre

Para concluir la sesión, se invitó a los estudiantes a completar dos encuestas de evaluación: una diseñada internamente para el proyecto MEDMAS y otra proporcionada a través del marco del proyecto europeo. Estas encuestas fueron accesibles mediante códigos QR proyectados en la pantalla del aula, que los estudiantes escanearon con sus smartphones o tabletas. Además, se desarrolló una versión simplificada del formulario de retroalimentación para estudiantes con discapacidades, disponible en formato impreso, para garantizar una mayor accesibilidad, especialmente para aquellos que no tenían acceso a un dispositivo personal. Se pidió a los estudiantes que reflexionaran sobre cuánto habían aprendido, qué tan seguros se sentían ahora al identificar desinformación y cómo calificaban su experiencia con el juego y la conferencia en general. La información recopilada de estas respuestas se utilizará para mejorar los materiales del proyecto y adaptarlos para futuras sesiones. La encuesta también les permitió reflexionar sobre su conocimiento de alfabetización mediática antes y después de las actividades MEDMAS, si la sesión cumplió sus necesidades y objetivos, y qué tan confiados se sentían aplicando los conocimientos y habilidades adquiridas. Además, exploró su nivel de participación, disfrute y motivación para continuar explorando la alfabetización mediática y el pensamiento crítico. Esta retroalimentación se utilizará para mejorar el contenido y la metodología de la actividad Media Masters, asegurando que siga siendo atractiva y relevante para estudiantes de secundaria. Se animó a los estudiantes a continuar reflexionando



sobre los temas tratados, y los docentes recibieron un resumen digital y recursos para extender la discusión en futuras lecciones.

Comentarios

Los comentarios y valiosas observaciones recopiladas a través de la comunicación de los estudiantes durante y después de la actividad, así como de un cuestionario unificado completado al final del evento, revelaron gran interés, participación activa y mejoras medibles en la comprensión de la desinformación.

1. Mejora de habilidades de alfabetización mediática

Antes de la actividad, muchos estudiantes reportaron que su comprensión de las noticias falsas y la manipulación mediática era vaga y limitada. Componentes clave como sesgo algorítmico, contenido generado por IA o desinformación viral eran poco conocidos o mal comprendidos. Tras la sesión MEDMAS, muchos estudiantes demostraron una mejor capacidad para identificar titulares engañosos, reconocer tácticas de manipulación y evaluar la credibilidad de contenidos online, especialmente en plataformas que utilizan a diario como TikTok, YouTube e Instagram. Más estudiantes pudieron definir términos clave, explicar estrategias comunes de desinformación y evaluar críticamente el contenido que encuentran. Para muchos, la conferencia sirvió como una oportunidad estructurada para explorar estos temas en profundidad. Las actividades facilitadas por el equipo de Ikigai proporcionaron herramientas prácticas, ejemplos reales y fomentaron confianza y autonomía en la navegación del entorno digital. El equipo de Ikigai también observó mayor nivel de participación y resolución de problemas, tanto durante la sesión como en discusiones posteriores en clase, demostrando que la conferencia ayudó a los estudiantes a desarrollar un enfoque más crítico y reflexivo hacia los medios que consumen diariamente.

2. Relevancia para su uso de medios

Los estudiantes coincidieron en que el contenido de la conferencia era altamente relevante para sus hábitos diarios de medios y comportamiento en línea. Muchos expresaron que regularmente se encuentran con contenido sospechoso, engañoso o confuso en redes sociales, pero rara vez cuestionaban su veracidad u origen. Específicamente, pocos habían considerado seriamente verificar las fuentes de la información consumida, y tendían a asumir inconscientemente que el contenido de cuentas populares o páginas en tendencia era confiable por defecto.



Cofinanciado por
la Unión Europea



media masters

Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



Cofinanciado por
la Unión Europea



media masters

Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



Cofinanciado por
la Unión Europea



Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



Cofinanciado por
la Unión Europea



Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



Cofinanciado por
la Unión Europea



media masters

Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



Cofinanciado por
la Unión Europea



media masters

Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



Cofinanciado por
la Unión Europea



Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



Cofinanciado por
la Unión Europea



media masters

Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



3. Contenido y accesibilidad

Los participantes criticaron con frecuencia la longitud, complejidad y densidad de las preguntas del juego. Muchos describieron la redacción como demasiado académica, técnica o “tipo clase magistral”, lo que restaba diversión y sensación de juego y hacía que la experiencia se percibiera más como un examen escolar. Esto ralentizó el juego y limitó la accesibilidad, especialmente para jugadores jóvenes o no familiarizados con cierta terminología. Algunos participantes mencionaron que tuvieron que leer varias veces las preguntas para comprenderlas, lo que interrumpió el flujo de la sesión y generó frustración. Otros señalaron que las preguntas largas o abstractas desalentaban la discusión grupal. El nivel de conocimiento previo asumido en algunas preguntas era demasiado alto para una audiencia general. En particular, los videos en inglés fueron difíciles de entender para muchos, destacando la necesidad de apoyo lingüístico adicional o subtítulos.

4. Disfrute de la actividad

El disfrute fue uno de los resultados más destacados. Cuando se preguntó si disfrutaron la actividad Media Masters, muchos respondieron positivamente, describiendo la conferencia como “divertida”, “diferente a clase” e “interesante”. El quiz interactivo, el juego de mesa grupal y la discusión activa mantuvieron su atención. Muchos valoraron la posibilidad de hablar, moverse y colaborar con sus compañeros, en lugar de escuchar pasivamente una clase tradicional. Varios expresaron que participarían con gusto en conferencias similares en el futuro.

5. Confianza en aplicar lo aprendido

Un objetivo clave era proporcionar herramientas que los estudiantes pudieran usar en su vida diaria, y los resultados sugieren que se cumplió este objetivo. La mayoría reportó sentirse más seguros al identificar información falsa o engañosa, mencionando estrategias como verificar fuentes, detectar lenguaje emocional y comparar información en múltiples medios. Aunque reconocieron que la desinformación puede seguir siendo difícil de detectar, se sintieron más capaces que antes.

6. Nivel de desafío y participación

Los estudiantes consideraron que la actividad era adecuadamente desafiante. Valoraron que las preguntas del quiz y del juego los hicieran pensar, discutir y debatir con sus compañeros. Algunos términos eran desconocidos o complejos, especialmente en preguntas de la aplicación, pero apreciaron la oportunidad de



preguntar y aprender. El trabajo en grupo fomentó la participación plena, especialmente para estudiantes menos confiados.

7. Satisfacción general y sugerencias

En general, los estudiantes expresaron un alto nivel de satisfacción con la actividad Media Masters. La mayoría coincidió en que era atractiva, útil y divertida, distinta de una clase típica, más interactiva, práctica y vinculada a situaciones reales de medios. Algunos mencionaron que recibirán con gusto conferencias similares en el futuro, considerando el formato educativo y entretenido a la vez.

Comunicación y Promoción de la Iniciativa

La comunicación y promoción de la conferencia celebrada en el **I.E.S. Leonardo de Chabacier** se llevaron a cabo a través de estrategias específicas y sensibles al contexto, centradas principalmente en la **coordinación escolar interna, la participación directa del profesorado y la publicación en línea**. Mientras tanto, la iniciativa se promovió a través de las redes de estudiantes, incluyendo a los alumnos del instituto y su entorno. Para asegurar que la iniciativa tuviera un impacto duradero y pudiera ser referenciada en el futuro, **Ikigai publicó un artículo oficial**, que incluía tanto la versión en inglés como en español, en su sitio web poco después del evento. Este modo de comunicación contribuye a la construcción de un repositorio de experiencias documentadas que pueden informar futuras iteraciones del proyecto, apoyar solicitudes de financiación y **fomentar colaboraciones con otras escuelas** en España y Europa.

<https://institutoikigai.org/promocion-de-la-alfabetizacion-mediatica-en-los-jovenes/>