

# Cyber Think Tank

## Task 2

## ÍNDICE

<b>1. Introducción.....</b>	<b>3</b>
1.1. Objetivo .....	3
1.2. Nivel educativo .....	3
1.3. Metodología .....	3
1.4. Recursos logísticos .....	3
1.5. Competencias trabajadas .....	4
<b>2. FICHA RESUMEN .....</b>	<b>5</b>
<b>3. Descripción de la actividad .....</b>	<b>6</b>
3.1. Sesión 01 .....	6
3.1.1. Introducción (10´).....	6
3.1.2. Fase de ideación individual (15´) .....	6
3.1.3. Fase de exposición y conexión de ideas (10´) .....	7
3.1.4. Fase de selección de ideas (15´) .....	7
3.2. Sesión 02 .....	8
3.2.1. Fase de evolución del proyecto. Propuesta de valor (15´).....	8
3.2.2. Investigar para analizar la competencia (10´).....	8
3.2.3. Diseño y Prototipado (25´) .....	8
3.3. Sesión 03 .....	9
3.3.1. Continuación Diseño y Prototipado Sesión 2 de 2 (20´) .....	9
3.3.2. Validación de la propuesta de valor-Testeo (30´).....	9
3.4. Sesión 04 .....	9
3.4.1. Preparación Exposición “Elevator Pitch” (50´).....	9
3.5. Sesión 05 - Jornada con familias .....	10
3.5.1. Exposición .....	10
<b>4. Notas para el PERSONAL docente .....</b>	<b>11</b>
4.1. Orientaciones para el desarrollo de la actividad.....	11
4.1.1. Orientaciones Sesión 01 .....	11
4.1.2. Orientaciones Sesión 02 .....	12
4.1.3. Orientaciones Sesión 03.....	12
4.1.4. Orientaciones Sesión 4.....	13
4.2. Orientaciones relacionadas con uso seguro y responsable de la red .....	13
4.3. Orientaciones para la evaluación de la actividad .....	13

### ANEXO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

---

### 1.1. Objetivo

El alumnado identificará problemas de seguridad relacionados con el uso de las TIC, participará en procesos de ideación de posibles soluciones, seleccionará bajo diferentes criterios las mejores soluciones tecnológicas propuestas y avanzará su desarrollo a través de 4 acciones básicas en un proceso de emprendimiento: creando, prototipando, experimentando y compartiendo. Para ello realizarán una investigación sobre la temática y tomarán como referencia el aprendizaje adquirido sobre uso seguro tras la participación del centro en el [Programa Jornadas escolares para un uso seguro y responsable de la red](#) o en posteriores acciones formativas realizadas por el personal docente del Centro Educativo, así como los conocimientos adquiridos por otras vías.

El alumnado trabajará el uso seguro y responsable de la red desde una perspectiva completamente diferente. Pasará de ser destinatario a convertirse en actor principal, como creador de un desarrollo cuyo objeto es abordar una solución tecnológica a un riesgo relacionado con el uso de la tecnología. De esta forma el alumnado, casi sin darse cuenta, estará obligado durante toda la actividad a pensar y reflexionar en torno a los riesgos y en aspectos relacionados con su mejora abordados desde una o varias perspectivas: la detección, la protección, la información, la formación...

### 1.2. Nivel educativo

La actividad está dirigida a alumnado de 1º y 2º de la ESO y/o niveles superiores.

### 1.3. Metodología

Desarrollaremos sesiones de trabajo tipo *Think Tanks* facilitando la participación de los jóvenes en procesos de experimentación e ideación de proyectos tecnológicos, dirigidos a paliar o solucionar un problema o riesgo en relación al uso de la tecnología. El razonamiento y la experimentación son la base sobre la que se asienta el proceso de aprendizaje durante el desarrollo de los *Think Tank*, buscando la participación activa, crítica y reflexiva del alumnado en torno al uso seguro de la tecnología.

El desarrollo de sesiones de creatividad e ideación, la utilización de estrategias para la búsqueda de las mejores soluciones al reto o problema propuesto, el hábito de la colaboración y la creación conjunta o la aplicación de estrategias de comunicación efectivas forman parte de la didáctica empleada para la impartición de esta actividad.

Cada elemento del proceso del *Think Tank* está planteado para aprender haciendo. Esta metodología de aprendizaje reporta al alumnado aprendizajes experienciales de utilidad para un uso constructivo y positivo de las TIC, así como, para su desarrollo social y profesional.

### 1.4. Recursos logísticos

- Ordenador con conexión a internet para el docente, conectado a un proyector VGA o pizarra electrónica.

- Ordenadores con conexión a Internet para actividades del alumnado (al menos 1 ordenador por cada 2 alumnos) y altavoces (tipo auricular/cascos, para la escucha individual).
- Móviles y/o tablets (un dispositivo por equipo) con descarga de la aplicación [PO POP Prototyping on Paper](#) o similar.

## 1.5. Competencias trabajadas

El desarrollo completo de esta actividad implica trabajar competencias digitales especialmente de las siguientes áreas, según el [Marco Común de la Competencia Digital Docente. INTEF 2017](#)

1. **Seguridad.** Al entender las principales pautas de protección de información y datos personales, protección de la identidad digital, medidas de seguridad, y la necesidad de buscar nuevas fórmulas para contribuir en esta protección.
2. **Comunicación y colaboración.** Al contemplar diferentes formatos de comunicación, adaptar estrategias y modos de comunicación a diferentes destinatarios. Y especialmente al buscar oportunidades tecnológicas para el propio empoderamiento de la tecnología, en este caso para su uso positivo y sin riesgos.
3. **Creación de contenidos digitales:** al crear y editar contenidos nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos...
4. **Resolución de problemas.** Al identificar necesidades y recursos digitales, al resolver problemas a través de medios digitales, hacer un uso creativo de la tecnología...

Además, con esta actividad:

Se fomentan las habilidades emprendedoras de los jóvenes, en línea con las recomendaciones de las políticas europeas (Plan de Acción sobre el Emprendimiento 2020) que persigue relanzar el espíritu emprendedor incidiendo en las edades escolares.

En esta línea, se favorece la cultura innovadora, la creatividad, la generación de nuevas ideas en torno a las TIC, junto a la iniciativa, la confianza en uno mismo, la capacidad de organización y comunicación, elementos facilitadores del emprendimiento. Facilitando también, que contemplen el emprendimiento como una alternativa viable, entre sus opciones de futuro.

## 2. FICHA RESUMEN

Tabla 1

Task 2: Cyber Think Tank	
Objetivo	Identificar problemas de seguridad en el uso de las TIC, su conversión en retos a través de sesiones de trabajo tipo <i>Think Tanks</i> , la selección, bajo diferentes criterios, de las mejores soluciones tecnológicas en formato app.
Destinatarios	Alumnado de 1 y 2 de la ESO y/o niveles superiores.
Producto final a generar	Prototipo: en dibujo Recursos: Papel/cartulinas; material de dibujo (ANEXO 2.1)
	Prototipo interactivo básico de nuestra app. Recursos: Tablets o Smartphone
Nº de sesiones	4 de 50` más la jornada de presentación
Nivel de dificultad	Medio alto

*Tanto los niveles educativos reflejados, como los tiempos y número de sesiones son orientativos, entendiendo que las actividades planteadas pueden ser perfectamente replicables a otros niveles educativos, por lo que cada centro en función de sus necesidades y disponibilidad seleccionará los niveles y adaptará los tiempos más adecuados.*

## 3. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

---

### 3.1. Sesión 01

#### 3.1.1. Introducción (10´)

Iniciaremos la actividad realizando una introducción para que el alumnado sea consciente de la necesidad de una sociedad más informada y participativa y de cómo el progreso y la resolución de problemas sociales dependen, sobre todo, de la generación sistemática de nuevas ideas, entendiendo la importancia de innovar. Motivándolo así al alumnado para que tenga actitudes abiertas hacia la creatividad y sea consciente de las oportunidades que ellos mismos pueden generar.

Dentro de los problemas y retos de la sociedad actual nos centraremos en los derivados del uso y/o mal uso de la tecnología.

El objetivo consistirá en generar alternativas novedosas que ofrezcan alguna solución a dichos riesgos a través de una actividad de emprendimiento de base tecnológica.

Con esta actividad se persigue que el alumnado se convierta en protagonista activo como creador de posibles soluciones tecnológicas para la mejora de la seguridad TIC.

De forma previa, la actividad promueve que el alumnado sea consciente de la necesidad de una sociedad más informada y participativa y de cómo el progreso y la resolución de problemas sociales dependen, sobre todo, de la generación sistemática de nuevas ideas.

#### 3.1.2. Fase de ideación individual (15´)

- ¿Por dónde empezar?

El primer objetivo se concreta en realizar una propuesta de mejora o de solución tecnológica ante un riesgo relacionado con el uso de las TIC.

Para facilitar el inicio del proceso creativo se orienta al grupo en el planteamiento de retos. Aquello que percibimos como problemas u obstáculos es lo que despierta en nosotros la creatividad para la búsqueda de su solución.

Partiremos de los problemas y retos de la sociedad actual alrededor de la tecnología. En concreto revisaremos los principales riesgos de seguridad, en sentido amplio, (privacidad, dependencia, virus; spam...) en relación con el uso de las TIC generando un breve debate sobre sus causas y consecuencias. Para esta revisión dedicaremos (10´)

- ¿Cuáles son las causas de no realizar un uso seguro y responsable de la red?
- ¿Qué consecuencias podemos sufrir por no realizar un uso adecuado nosotros o por que otras personas no lo realicen afectándonos a nosotros?...

Reformularemos los riesgos surgidos durante el debate en forma de retos. De esta forma hablaremos de dar respuesta a retos, relacionados por ejemplo con: Uso excesivo; Privacidad; Noticias falsas; Cyberbullying...

Iniciaremos una fase de ideación de forma individual. (5´) Siempre teniendo en cuenta que la solución propuesta debe ser en formato app.

El alumnado de forma individual anotará las primeras ideas que le surjan, a modo de posibles soluciones. En esta fase de ideación se debería dar respuesta brevemente a las siguientes preguntas:

- ¿Qué va a hacer la app?
- ¿Qué problema concreto va a resolver?

Utilizaremos pósits para anotar las ideas. Una idea por cada pósit.

Transcurridos 2 minutos, sólo si observamos que es necesario podemos aportar un ejemplo para ayudar al alumnado en la generación de ideas.

- Ante un problema de tecnoadicción o uso excesivo al móvil, desarrollaremos una app que contabiliza el tiempo dedicado a nuestras actividades, nos informa, nos ofrece mensajes de recomendaciones y nos propone alternativas.
- App que facilite organizar las fotos de nuestra galería en carpetas protegidas con contraseña de forma que mejoremos la seguridad de nuestros datos personales y privacidad.
- App que permita reportar casos de cibrebulying de forma anónima y facilite pautas de actuación, por ejemplo, cómo guardar las pruebas.
- App para aprender a hacer un uso responsable de las redes sociales a través del juego.

### 3.1.3. Fase de exposición y conexión de ideas (10')

Puesta en común de las ideas anotadas: cada alumno compartirá con el resto las ideas individuales. Se pegan los pósits en un tablón o en la pared.

Observaremos como por lo general, algunas de las ideas son similares, pero siempre habrá matices o ideas complementarias por lo que en esta fase de comunicación de las ideas es importante estar atento para observar las complementariedades y conectarlas. De esta forma iremos pegando los pósits relacionados con una idea ya expuesta, unos debajo de otros.

Durante la exposición de ideas se podrán realizar nuevas propuestas, puesto que la escucha activa de las propuestas que se van presentando suele ser generadora de nuevas ideas.

### 3.1.4. Fase de selección de ideas (15')

Seleccionaremos 3/5 ideas para poder continuar desarrollándolas.

- **Filtrado de ideas:** para esta selección estableceremos 2 parámetros:
  - **Pertinencia:** esta variable nos ayuda a descartar ideas que no sean específicas para la resolución del problema.
    - ¿Se corresponde la posible solución con uno de los riesgos identificados?
  - **Viabilidad:** variable que nos ayuda a descartar ideas de difícil ejecución. al menos en la actualidad.
    - ¿Se puede llevar a cabo o estamos hablando de ciencia-ficción, al menos en la actualidad?

El siguiente paso consistirá en votar las ideas seleccionadas.

#### ■ Valoración de ideas:

- **Innovación:** de forma individual se puntuará del 1 al 10 las ideas o soluciones que se consideran más innovadoras.
- **Relevancia/Impacto:** de forma individual se puntuará del 1 al 10 las ideas o soluciones que se consideran más importantes para la sociedad. Por ejemplo, porque beneficien a un mayor número de personas o porque contribuye a paliar o solucionar un problema considerado muy grave.

Seleccionaremos las 5/6 ideas más votadas y formaremos equipos de 5/6 alumnos de forma que cada equipo trabajará con una de las ideas seleccionadas.

## 3.2. Sesión 02

### 3.2.1. Fase de evolución del proyecto. Propuesta de valor (15')

Cada equipo trabajará para evolucionar la idea y convertirla en un proyecto, dando forma a un conjunto de aspectos esenciales para su correcta definición. Dar respuesta a los siguientes interrogantes ayudará en este proceso de evolución de la idea a proyecto:

- **Problema.** ¿Qué problema o problemas resuelve nuestro proyecto?
- **Solución.** Descripción de la idea de proyecto que hemos pensado. ¿Características principales?
- **Necesidades que satisface nuestro proyecto.** Describir que necesidades de la población va a solucionar ¿Para qué va a ser útil?
- **Público objetivo.** ¿A quién va dirigida nuestra app?
- **Cómo lo vamos a hacer.** ¿Qué elementos tiene nuestro proyecto? ¿Qué tecnología vamos a utilizar?
- **Problemas.** ¿Qué problemas puede tener el desarrollo de nuestro proyecto?
- **Nuestros clientes.** ¿Quién o quienes comprarán nuestro producto?

### 3.2.2. Investigar para analizar la competencia (10')

El alumnado realizará búsquedas para averiguar si ya existen aplicaciones/servicios similares, si plantean la misma respuesta al problema. En el caso de que sea así, plantearemos un tiempo de reflexión con el objetivo de aportar mejoras, es decir, que la solución generada por el alumnado mejore las soluciones existentes.

Responde a las preguntas:

- ¿A qué otra solución del mercado se parece nuestro producto? ¿Qué aporta que no esté aportando esta solución?

### 3.2.3. Diseño y Prototipado (25')

Responde a las preguntas: Cómo lo vamos a hacer

- **Diseño:** Primero diseñaremos nuestro boceto en papel donde representaremos visualmente de forma sencilla y esquemática la estructura de nuestra app, utilizando las plantillas del Anexo 1

Consistirá en hacer un boceto tanto de cómo será el interfaz o aspecto de la app, como la estructura, es decir, deberemos pensar en cómo se organizará la información (arquitectura



de la información); qué elementos que se incluirán en nuestra app, dónde los ubicaremos, como se relacionan (flujos de información). Se trata de establecer un guion gráfico de la aplicación que nos ayudará a entender la conexión entre cada pantalla y cómo el usuario navegará a través de la aplicación.

- Prototipado digital: Si disponemos de móviles o tablets para el desarrollo de la actividad, crearemos a partir de los bocetos anteriores un prototipo interactivo.

Para ello, utilizaremos [PopApp](#), una herramienta gratuita, funcional y muy sencilla de utilizar que conecta imágenes y textos. Es decir, nos permite dotar de interacción a nuestro boceto de forma que podemos navegar entre las diferentes pantallas que hayamos diseñado.

A través de la cámara del móvil o Tablet se fotografían los bocetos previamente elaborados en papel, haremos una foto de cada una de las pantallas diseñadas.

La aplicación incluye diferentes opciones para enlazar las capturas realizadas en función de la arquitectura de la información que hayamos diseñado. De esta forma, podemos insertar un enlace donde hayamos diseñado un botón para acceder o para retroceder.

### 3.3. Sesión 03

#### 3.3.1. Continuación Diseño y Prototipado Sesión 2 de 2 (20´)

Continuaremos la fase de prototipado iniciada en la sesión anterior.

#### 3.3.2. Validación de la propuesta de valor-Testeo (30´)

El objetivo es realizar todos los cambios necesarios de acuerdo al resultado del testeo.

El alumnado deberá testar su app con otros alumnos y/o docentes, utilizará para ello:

- El prototipo diseñado con la app PopApp.  
Con esta opción el alumnado deberá estar muy atento a todos los comentarios, sugerencias y aportaciones que puedan realizar las personas testadas. El testeo con un prototipo en el caso de una app, ayuda a identificar fallos, rutas no adecuadas, sin salida o sin retorno... Además, el alumnado deberá tomar nota de como los usuarios testados utilizan la app, es decir, tal vez de esta información se desprenda la necesidad de cambios para adoptar la interfaz a la mayoría de usuarios.
- El prototipo con dibujos (Anexo).  
Al no incorporar interactividad, el testeo con este prototipo será necesario acompañarlo de una explicación de las funcionalidades del mismo, así de una breve batería de preguntas que permitan obtener información de las opiniones de los usuarios testados.  
El siguiente paso será incorporar aquellas correcciones o mejoras que hayan sido detectadas en la fase de testeo.

### 3.4. Sesión 04

#### 3.4.1. Preparación Exposición “Elevator Pitch” (50´)

En esta fase el alumnado tiene un objetivo claro: la captación de fondos para poder llevar su proyecto a la práctica. Por tanto, deberán preparar una breve y adecuada exposición de cada proyecto.

Trabajaremos los aspectos claves de una presentación de proyecto con “[Elevator Pitch](#)” orientado a la preparación y ejecución de una exposición adecuada del proyecto, sus aspectos claves y la diferenciación de los usos comunicativos en función del público destinatario.

## 3.5. Sesión 05 - Jornada con familias

### 3.5.1. Exposición

Se propone que los destinatarios de la exposición sean las familias, tanto como potenciales inversores de su idea de proyecto, como clientes y/o usuarios. Esta sesión se puede enmarcar dentro de las actividades desarrolladas por el Centro en torno al uso seguro y responsable de las TIC.

La exposición tendrá 3 partes diferenciadas:

- Introducción: breve exposición entorno al uso seguro y responsable de la tecnología. A modo de jornada de sensibilización.
- Los equipos participantes realizarán una breve presentación del problema/riesgo que sus apps abordarán, pasando seguidamente a presentar sus productos finales: apps relacionadas con la mejora de dicho riesgo. Para ello, seguirán la metodología “[Elevator Pitch](#)” con el objetivo de que las familias como potenciales inversoras y/o clientes compren su producto. Por tanto, se reservará un tiempo para preguntas e interacción con las familias.
- La tercera parte se desarrollará describiendo brevemente todos los pasos de la actividad hasta llegar al producto final. Haciendo así participe a las familias de nuevas metodologías para el tratamiento del uso seguro y responsable de las TIC.

## 4. NOTAS PARA EL PERSONAL DOCENTE

---

El principal valor del diseño de esta actividad reside en que como se ha señalado en el objetivo de la actividad el alumnado trabajará el uso seguro desde una perspectiva completamente diferente, la de creador de una posible solución tecnológica por lo que deberá cambiar su posicionamiento habitual ante la tecnología y

De esta forma, el alumnado casi sin darse cuenta, está obligado durante toda la actividad a pensar y reflexionar en torno a los riesgos, la detección, la protección...trabajando fundamentalmente el área competencial más transversal del Marco común de la Competencia Digital: la “Resolución de problemas”.

De forma complementaria, tal como se señala en el apartado 1.5 Competencias trabajadas, el alumnado desarrollará habilidades relacionadas con el emprendimiento.

### 4.1. Orientaciones para el desarrollo de la actividad

#### 4.1.1. Orientaciones Sesión 01

Es conveniente iniciar la presentación de la actividad con una introducción en torno a la necesidad de una sociedad más informada y más participativa. Y como el progreso y la resolución de problemas sociales, de convivencia... dependen, sobre todo, de la generación sistemática de nuevas ideas.

Como ciudadanos que somos, podemos y debemos formar parte también de las soluciones a los problemas de la propia sociedad. Y como ciudadanos digitales, también tenemos el deber de construir entre todos, un espacio digital más seguro y donde nuestras ideas sean tenidas en cuenta y puedan convertirse en proyectos que mejoren la vida de las personas y beneficien a toda la sociedad.

Por ejemplo, intentando aportar, buscando alternativas de respuesta, tanto a los riesgos que el propio uso que la red puede conllevar, como, a los [riesgos de un uso no adecuado](#). Y, por tanto, conociendo también las oportunidades del emprendimiento de base tecnológica.

Se busca desde el primer momento que el alumnado tenga toda la información sobre el trabajo a desarrollar e información sobre los que se espera de ellos, con el objetivo de lograr una mayor involucración en la actividad.

Se pone el foco de atención en la necesidad de generar alternativas novedosas a los problemas derivados de la propia evolución de la tecnología, a través de un proceso de aprendizaje de modelos de creación de empresas de base tecnológica de un modo didáctico y práctico.

En esta primera fase de creatividad es importante no realizar valoraciones, ni debatir las ideas. Se trata de imaginar, ver otras posibilidades, aunque de momento no existan. Cuando imaginamos, sin quererlo, creamos ideas sin importarnos si son buenas o no. Lo importante en esta fase era dejar volar la imaginación.

Posteriormente se trabajará por parejas y grupos desarrollando, estructurando y dando forma a los planteamientos propuestos. Conectando ideas, haciéndolas mejores, más complejas o incluso más sencillas. Y haciendo conscientes al grupo de que el trabajo colaborativo siempre produce mejores soluciones.

Es importante aclarar al alumnado la conveniencia de ir a un aspecto concreto de un riesgo. No busquemos una app que solucione todos los riesgos.

#### 4.1.2. Orientaciones Sesión 02

Para la fase de evolución del proyecto podemos utilizar las preguntas propuestas para ir dando forma a la idea. También podríamos plantear la actividad utilizando un Mapa mental que nos permite expresar las ideas de forma lógica y creativa, reflexionar sobre el problema e ir desarrollando la potencial solución.

La fase de prototipado permite al grupo hacer más tangible la idea. En esta fase se debe orientar para que cada equipo reflexione sobre:

- los distintos ingredientes que componen la idea
- centrarse en los aspectos más importantes
- los elementos que debe incluir y cómo se organizan
- ayuda a detectar aspectos no resueltos, no pensados al principio o elementos demasiado complejos para llevar a cabo
- contribuye a aportar nuevas funcionalidades...
- contribuye a mejorar la idea inicial, desarrollarla y complementarla con nuevas ideas o funcionalidades tal vez no imaginadas al inicio de nuestro desarrollo.

Se recomienda siempre que sea posible utilizar un modelo de prototipado interactivo como el propuesto a través de la app...u otra de similares característica puesto que supondrá un elemento de motivación para el alumnado.

#### 4.1.3. Orientaciones Sesión 03

Podemos orientar al alumnado dando algunas pistas que pueden tener en cuenta para la construcción de su prototipo, a modo de ejemplo:

- Funcionalidades gratuitas y funcionalidades de pago: hay muchas más posibilidades que una app se descargue los primeros días si es gratuita que de pago lo que es muy importante para su posicionamiento y visibilidad. Se puede pensar en un modelo de descarga gratis pero que algunos de sus funciones sean de pago.
- Opciones personalizables: la app puede contener funcionalidades dirigidas a diferentes públicos, son muchos los usuarios que agradecen que un servicio o aplicación haya pensado en incorporar estas opciones.
- Tutorial: es una forma de guiar al usuario paso a paso sobre el funcionamiento de la app. Sirve de publicidad y se gana credibilidad sobre el producto.
- Periodo de prueba gratis: si la app va a ser de pago, incluir un periodo de prueba gratuito es una estrategia de marketing que confiere cierta credibilidad al producto.
- Colaboración con instituciones especialistas o tal vez clientes: pensar en la posibilidad de que el cliente sea una entidad especializada en el tema que aborda la app, por ejemplo, <https://www.is4k.es/>. En estos casos la app puede ser gratuita para el usuario final porque está subvencionada por una entidad.

#### 4.1.4. Orientaciones Sesión 4

La presentación debe incluir, al menos, el nombre del proyecto/app y una descripción básica. Cuál es el problema detectado y cuál es la solución generada, siendo conveniente destacar algo importante de esta solución.

Orientaremos al alumnado en la necesidad de dar opción a su público para hacer preguntas puesto que ellos son los que más saben de su proyecto puesto que lo han generado ellos mismos, además puede servir para permitir incidir en lo importante.

### 4.2. Orientaciones relacionadas con uso seguro y responsable de la red

Para el desarrollo de una app dirigida a solucionar y/o paliar algún riesgo relacionado con el uso de la tecnología podemos orientar al alumnado que la solución generada se puede diseñar desde uno o varias perspectivas como las siguientes:

- **Prevención.** Sensibilización y formación con guías y pautas de fácil consulta y específicas para diferentes colectivos (alumnado, docentes, familias...)
- **Detección.** La detección puede realizarse a través de:
  - cuestionarios que ayuden a identificar posibles casos de riesgo
  - botones de denuncia dirigidos tanto a las víctimas, a observadores o familia, chats
  - teléfonos, chats de consulta y asesoramiento
- **Tratamiento.** A través de:
  - protocolos de actuación
  - sistemas de gestión de las emociones...

Además, es conveniente que se incluyan elementos de:

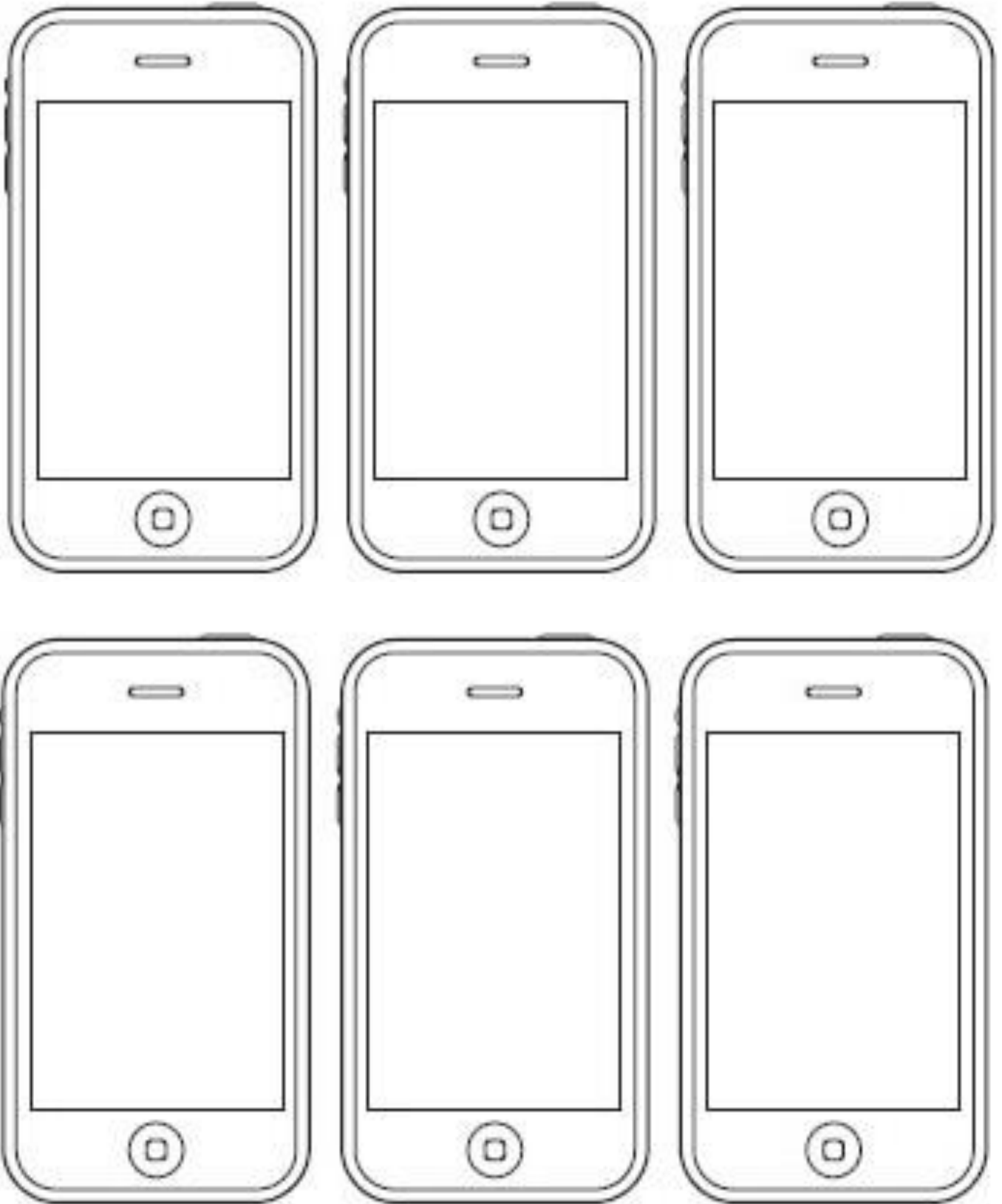
- **Seguimiento.**
  - para comprobar la eficacia de la propia herramienta
  - nivel de ejecución de las herramientas de tratamiento...

### 4.3. Orientaciones para la evaluación de la actividad

La evaluación de la actividad atenderá principalmente a que la solución tecnológica propuesta responda a:

- Un entendimiento claro del riesgo, tanto de sus causas como de sus consecuencias.
- Aborde una solución tecnológica desde una o diferentes perspectivas (información; asesoramiento; detección; denuncia...)

## ANEXO 1



is4k INTERNET SEGURA FORKiDS