

Las NNTT en la metodología Scout



UNIDAD SCOUT NIMLOTH

Juan Manuel Ortiz Serrano

Tutor: David Castillo Jiménez

Agosto 2014 Granada

Escuela de Tiempo Libre y Animación Sociocultural “Insignia de Madera”
Scouts de Andalucía

Índice

Introducción de la memoria/proyecto	Página 2
Análisis de la realidad	Página 3
Ámbito, objetivos, contenidos e indicadores de evaluación	Página 5
Metodología y actividades	Página 7
• Temporalización	Página 7
• Cronograma	Página 8
• Actividades	Página 9
Evaluación	Página 23
Conclusión	Página 25
Webgrafía	Página 26

Introducción de la memoria/proyecto

A lo largo de la historia, las raíces del escultismo han ido siempre de la mano en cuanto a cambios con respecto a los avances (o retrocesos) en la ideología social del país donde se practicara. La filosofía del escultismo se aferra al legado que nos dejó Baden-Powell. Es a la hora de pasar a la acción cuando vemos diferentes formas de aplicar la misma metodología, según creencias, leyes territoriales u otras diferencias que marca cada país y que influye directamente en el movimiento Scout.

Hasta día de hoy, cualquier cambio ideológico o territorial se ha solventado sin problemas aplicando una revisión a la metodología Scout, porque como ya hemos dicho, eran cambios que afectaban también a la sociedad que la rodeaba y era un paso natural en la evolución del escultismo. Eran cambios acompasados al ritmo que cambiaba la realidad que lo rodeaba. Sea el ejemplo de “La educación para la igualdad de oportunidades y la integración social”, un ámbito que se actualizó en la metodología Scout tras ser tratado por la sociedad; el tema se trata a partir de cómo lo trate la sociedad. ¿Pero que pasa cuando nos enfrentamos a un problema que evoluciona demasiado rápido? Una cuestión en la sociedad del que no hay referencias atrás en el tiempo porque surge de repente en la realidad que nos rodea.

Por ejemplo, la educación vial es un ámbito que ha surgido relativamente hace poco, y del que la reglamentación pública nos ha ayudado a abordar con sus leyes de circulación. ¿Pero dónde nos dicen cómo tenemos que actuar ante las nuevas tecnologías en una sociedad que está inmersa en ellas?

“¿Por qué esta magnífica tecnología científica, que ahorra trabajo y nos hace la vida más fácil, nos aporta tan poca felicidad? La respuesta es ésta: simplemente porque aún no hemos aprendido a usarla con tino” (Albert Einstein).

En la última revisión sobre la metodología scout (2009) ya hablábamos de consumo responsable y tecnologías de la información. Hasta entonces tratábamos el mismo problema que surgía en las sociedades más desarrolladas: el materialismo y cómo trabajar sus excesos. Pero 5 años después, la tecnología ha dado pasos agigantados y la metodología Scout se ha quedado obsoleta en este ámbito. ¿La sociedad nos ayudará con la solución a este problema o seremos nosotros los que tendremos que dar el primer paso esta vez?

Análisis de la realidad.

Para abordar este tema debemos mirar primero hacía fuera. Las primeras veces que se dejaba ver el asunto de las NNTT se mostraba en forma de amenaza dentro de un análisis de la realidad mediante la herramienta DAFO (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades). Entendiendo “amenaza” como un problema externo, se empezaba a vislumbrar que en la sociedad estaba surgiendo una nueva situación que podía afectar directamente a nuestra metodología.

Los primeros mp3, el abuso de internet, las videoconsolas, el consumo de tecnología desmedido en general estaba al orden del día. Pero cuando empezó a surgir, y pasados unos años, aunque no hubiera un ámbito específico que nos indicara como actuar, la respuesta ante esta amenaza era la del no, la prohibición. En tiempo de Scout prohibidos mp3 y demás cachivaches que distrajeran de actividades y vida en la naturaleza. Pero más que una solución era un parche temporal que pronto rompería sin verlo venir.

Y te das cuenta que necesitas algo más profundo que un parche cuando en un análisis ves que este ítem pasa de ser amenaza a ser una debilidad. Que realmente afecta al funcionamiento de la sección y que la prohibición va a fomentar el aumento del consumo de forma paralela, a escondidas, o incluso llegando a dejar de lado el escultismo.

Pero entonces, ¿cómo debemos actuar en la actualidad sobre este asunto? Primero debemos ponernos al día e indagar sobre que se está cocinando a nuestro alrededor, como está afectando este cambio tan rápido en los adolescentes, hasta que punto dependen de las nuevas tecnologías y cuál es el uso que le dan.

Si buscamos en la red, es fácil encontrar textos tanto que ensalcen sus efectos positivos como que denuncien los riesgos que implican las NNTT y que incidan más en una u otra orientación. Este pensamiento es erróneo tal y como critican algunos autores, por ejemplo David Buckingham, que ve en ambos planteamientos la incapacidad de recoger la complejidad real de las relaciones de la infancia con las TICs. Apuesta por un análisis riguroso que tenga presente el contexto social en el que tales tecnologías se usan, y por supuesto, las distintas formas en las que son utilizadas. Porque, ¿para que frenar algo que tarde o temprano será parte de la sociedad y del que no podremos desprendernos? Al pararnos a pensar sobre ello ya estamos dando el primer paso hacia el cambio y la correcta educación sobre este ámbito, que es pasar de la negativa a la aceptación, análisis y posterior trabajo para un correcto uso.

Otro aspecto que ayuda al avance de este fenómeno es no centrarse solo en los estudios cuantitativos, aquellos que nos dicen cuál es el consumo de las tecnologías en los jóvenes, sino también de análisis cualitativos, que permiten un estudio profundo de los discursos, percepciones y definiciones dados por los propios protagonistas, donde el objetivo más allá de la frecuencia de unos determinados comportamientos es la interpretación a ellos asociados.

¿Y qué riesgos van asociados al uso de las tecnologías por los jóvenes? Los que más frecuentemente vemos en estudios y escritos sobre el tema son el contacto con desconocidos, contenidos inapropiados, amenazas a la privacidad, o en menor medida, riesgos relacionados al comercio electrónico. Además se añaden dos riesgos teóricos más como son los efectos a nivel educativo y de salud. Y decimos “teóricos” porque no estamos analizando el impacto real de estos efectos, sino los discursos de los protagonistas.

Si nos dirigimos a los padres y profesores de estos jóvenes, principales encargados de su educación, ¿qué nos dicen sobre los principales aspectos negativos de las tecnologías en ellos? A continuación vemos recogidos estos aspectos que tanto se repiten desde hace años y que conforman el principal respaldo a la hora usar la prohibición de las TICs con los jóvenes.

TECNOLOGÍA	PROBLEMAS
Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de tiempo y posible adicción: <i>“El problema es simplemente no saber cortar”</i>. • Contenidos inadecuados: <i>“Para lo bueno y para lo malo, internet es una ventana abierta a todo”</i>. • Relaciones con desconocidos: <i>“Es peligroso contactar con gente desconocida porque no son suficientemente maduros”</i>. • Sedentarismo: <i>“Para mí, lo peor es el tiempo que están sentados”</i>. • Efectos en su sociabilidad: <i>“Se pierde la comunicación real”</i>.
Videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de tiempo y posible adicción: <i>“Es lo más peligroso porque se enganchan mucho, pierden mucho tiempo en ellos”</i>. • Contenidos inadecuados: <i>“Porque se están dando quantazos continuamente con la mayoría de los juegos. Uno interioriza lo que está tantas horas viendo y luego se dan quantazos por la calle”</i>.
Móviles	<ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de tiempo y posible adicción: <i>“La desventaja es que están enganchados, dedican mucho tiempo, incluso dinero, a algo que las empresas y la publicidad les han ido metiendo pero que no tienen ninguna necesidad”</i>. • Coste económico: <i>“Un gasto de dinero cuando realmente no les es necesario”</i>.

Partiendo de estas afirmaciones podemos concluir que los tutores de los jóvenes sienten que para ellos las nuevas tecnologías son algo inevitable, incluso necesario. Necesario para su formación, incluso para su integración social. Existe la firme convicción de que es necesario, no solo garantizar a los hijos una buena educación e instrucción, sino también una gran familiaridad y competencia en el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

Por otra parte, los jóvenes no parecen identificar problemas graves relacionados con la utilización de las nuevas tecnologías, mostrándose confiados en la forma en que ellos mismos las emplean. Consideran que conocen cómo funcionan estas tecnologías, algo que incluso les identifica como grupo social, y los riesgos que pueden suponer. Tal hecho les hace sentirse especialmente seguros a la hora de navegar por Internet, comunicarse vía SMS o contactar con extraños en la red, a modo de ejemplo.

Establecido este análisis podemos empezar a trabajar de forma correcta este ámbito dentro del escultismo de forma más profunda, sin dejar de lado lo anteriormente hablado.

Ámbito, objetivos, contenidos e indicadores de evaluación

Ámbito: Educación en el consumo responsable y uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Definir qué entendemos por nuevas tecnologías y diferenciar los distintos dispositivos. • Concienciar de los pros y los contras del uso de las nuevas tecnologías y cómo afecta a nuestra vida cotidiana. • Determinar la diferencia entre uso inadecuado o parcial y uso adecuado o útil de las nuevas tecnologías. • Descubrir el potencial de las nuevas tecnologías en su uso durante la enseñanza, la vida cotidiana y cualquier tipo de formación y adquisición de información y las facilidades que esto ofrece. • Integrar de forma correcta las nuevas tecnologías en la metodología Scout. 		
Contenidos	Por etapas de progresión		
	Integración	Conceptos	<ul style="list-style-type: none"> • Hábitos de consumo • Relación entre el dinero y la calidad de vida • Ofimática • Discos duros extraíbles • Herramientas en la nube • Smartphone
		Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de los hábitos personales de consumo. • Estudio de la influencia del dinero en la calidad de vida. • Uso de diferentes aplicaciones de una suite ofimática. • Uso de un pendrive para transporte de documentos electrónicos. • Uso de las nuevas tecnologías integradas con la nube. • Uso de los Smartphones en la vida cotidiana y su potencial de interconexión con el mundo que nos rodea.
		Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Compromiso y responsabilidad en relación a sus hábitos de consumo. • Coherencia en el estilo de vida. • Interés hacia el uso de una suite ofimática. • Interés hacia el conocimiento y uso de las herramientas de la nube. • Interés en conocer el amplio abanico de posibilidades que nos ofrece un Smartphone.
		Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y analiza los hábitos de consumo personales y actúa en consecuencia. • Es coherente en su estilo de vida y sus hábitos de consumo.

		Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza una suite ofimática para crear documentos, presentaciones, llevar pequeñas contabilidades, etc. • Conoce todas las herramientas que nos ofrece la nube y su uso para crear y compartidor documentos y/o archivos varios. • Conoce todas las posibilidades que nos ofrece un Smartphone.
	Participación	Conceptos	<ul style="list-style-type: none"> • El consumismo. • La dependencia de las nuevas tecnologías. • Virus informáticos, spam y programas espías. • Los riesgos de la nube.
		Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Elección de productos según la necesidad de compra. • Análisis de los problemas asociados a la dependencia de las TICs. • Manejo de blogs y mailing informáticos. • Configuración de archivos en la nube en cuanto a privacidad y accesos compartidos.
		Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad en las compras. • Crítica con el uso abusivo de las nuevas tecnologías. • Crítica con el uso irrespetuoso de grabaciones. • Conocimiento y uso correcto de las opciones para compartir archivos en la nube.
		Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe qué cosas necesita y no se deja llevar por el consumismo desmesurado. • Utiliza las TICs que están a su disposición de manera correcta y adecuada. • Evita el abuso de las nuevas tecnologías por conocer sus consecuencias. • Evita el riesgo de posesión ajena de sus archivos mediante el correcto uso de la configuración de sitios en la nube.
	Animación	Conceptos	<ul style="list-style-type: none"> • Telefonía y videoconferencia por internet. • Conexiones wifi
		Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza llamadas a través de internet. • Utilizar wifi como método de conexión.
		Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad en la realización de llamadas por internet. • Responsabilidad en la elección de las conexiones wifi.
		Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza llamadas por internet con o sin cámara web. • Navega por internet a través de una conexión wifi.

Metodología y actividades

Baden Powell daba este consejo: *“dejad que se equivoque; a través de los errores se construye la experiencia.”*

En el escultismo se aprende a través de la experiencia y no de una enseñanza teórica: reconocemos el valor de las actividades espontáneas de los niños, niñas y jóvenes y confiamos en ellas como motor de la experiencia scout, que se convierte en un sinónimo de acción y de aventura. Para alcanzar los objetivos educativos, el escultismo propone al niño, niña o joven una serie de experiencias significativas desarrolladas a partir de sus centros de interés, que se articulan en gran medida en torno a proyectos. El niño, niña o joven es parte activa en el proceso desde la propuesta a la revisión y celebración de las acciones. De esta manera las actividades responden de manera efectiva a sus centros de interés.

Un niño, niña o joven comprenderá mejor lo que le decimos si lo puede relacionar con una experiencia que ya tiene; las experiencias se hacen significativas en gran medida gracias a la secuencia de reflexión-acción-reflexión. Este mecanismo permite obtener e interiorizar respuestas consecuentes del proceso desde su propuesta hasta su ejecución. Por esta razón desde su origen el escultismo se ha definido como una pedagogía activa, en la que se aprende de lo que se vive.

Por tanto, definiremos la metodología a seguir bajo este ámbito como un método activo, dinámico y práctico.

- Temporalización

¿Cómo vamos a introducir nuestros objetivos en la metodología de Unidad? Para ello vamos a realizar un cronograma donde situaremos el desarrollo de los objetivos a lo largo de un plan anual. Y vamos a ver el porqué de esta decisión.

Nuestro plan de contenidos se divide en las distintas etapas de progresión de un scout: integración, participación y animación. De igual forma la evolución de los contenidos también sigue un proceso evolutivo: contenidos sobre introducción e iniciación a las nuevas tecnologías, conocimiento en profundidad de esas tecnologías (pros/contras/peligros) y por último responsabilidad sobre las nuevas tecnologías y uso adecuado. La decisión de trabajarlo anualmente y no trienalmente se basa en dos motivos:

- Es complicado encontrarse un grupo de escultas, la mayoría de 1º año, con el que trabajar dichas etapas de principio a fin en un periodo de 3 años. Siempre habrá imprevistos, gente nueva, gente de todos los años, y surgirá la necesidad de trabajar varias veces el mismo objetivo para evitar la descompensación de la progresión individual de cada esculta entre rondas.
- Por otro lado, se necesita un trabajo constante y un seguimiento más asiduo de los objetivos planteados, pues unos van ligados a otros y no se puede dejar un margen temporal demasiado grande entre presentarles, por ejemplo, las tecnologías en la nube y en la próxima ronda explicarles las precauciones a la hora de trabajar con esa tecnología.

- Cronograma

A continuación veremos el desarrollo de los objetivos a lo largo de una ronda solar. Como ya hemos comentado antes, no será un trabajo puntual de una reunión concreta, si no que se iniciará a los escultas en los contenidos en una fecha determinada, y se continuará trabajando desde ahí en adelante.

Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio

Lo que vemos en este cuadro es el desarrollo temporal de cada uno de los objetivos propuestos. Vamos a detallar un poco más en el porqué de esta distribución:

1. Este objetivo trata sobre el conocimiento de las tecnologías que usamos a diario. Por tanto no es solo un objetivo de conocimiento, sino también de práctica. Documentos envíos de archivos, copias de seguridad, el día a día con el Smartphone, son cosas que se van a ir tratando a lo largo de la ronda, al principio directamente, y durante el resto de la ronda de forma transversal.
2. Este objetivo sirve de introducción al ámbito a trabajar. Se usa durante la primera parte de la ronda para que los escultas hagan un poco de reflexión, se paren a pensar en qué están usando y cómo lo están usando y debatan sobre ello. También servirá para que abran los ojos, miren a su alrededor y analicen el estado de la sociedad con respecto al consumismo y la dependencia a las tecnologías.
3. Una vez avanzada la ronda, el nivel de concienciación de los escultas será mayor, tendrán conocimiento sobre las nuevas tecnologías a nivel de usuario. En este momento es cuando hay que trabajar la parte negativa o de peligro que tiene el uso de estas herramientas.
4. Este objetivo se trata, al igual que el primero, durante toda la ronda. Realmente podemos decir que es la parte que más nos interesa trabajar y controlar a lo largo del año, pues los resultados futuros dependerán de ello. Es muy importante que se vayan acostumbrando a un uso diario correcto de la tecnología que nos rodea, pues en un futuro estará totalmente integrada en la sociedad, y resultará una ventaja para ellos el pleno conocimiento de ésta.
5. Este objetivo se trabajará al final de la ronda, cuando hayamos alcanzado un nivel de madurez de los educandos en este ámbito, necesario para el correcto desarrollo del objetivo.

Tanto el objetivo 1 como el 4 se empiezan a trabajar un mes más tarde del que empieza la ronda para dejar un margen de presentación del ámbito en cuestión (objetivo 2). En el siguiente punto de actividades detallaremos con más exactitud cómo se va a trabajar cada objetivo a lo largo de la ronda, indicando los criterios a tener en cuenta para su correcto seguimiento y cómo se va a integrar en la metodología de Unidad.

- Leyenda

OBJETIVO	CONTENIDOS INTEGRACIÓN	CONTENIDOS PARTICIPACIÓN	CONTENIDOS ANIMACIÓN
1. Definir qué entendemos por nuevas tecnologías y diferenciar los distintos dispositivos.	<ul style="list-style-type: none"> Almacenamiento físico Herramientas en la nube Smartphones 		
2. Concienciar de los pros y los contras del uso de las nuevas tecnologías y cómo afecta a nuestra vida cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> Hábitos de consumo Relación entre el dinero y la calidad de vida 	<ul style="list-style-type: none"> El consumismo La dependencia de las nuevas tecnologías 	
3. Determinar la diferencia entre uso inadecuado o parcial y uso adecuado o útil de las nuevas tecnologías.		<ul style="list-style-type: none"> Virus informáticos, spam y programas espías. Los riesgos de la nube 	
4. Descubrir el potencial de las nuevas tecnologías en su uso durante la enseñanza, la vida cotidiana y cualquier tipo de formación o adquisición de información y las facilidades que esto ofrece.	<ul style="list-style-type: none"> Ofimática Almacenamiento físico Herramientas en la nube Smartphones 		
5. Integrar de forma correcta las nuevas tecnologías en la metodología Scout.			<ul style="list-style-type: none"> Telefonía y videoconferencia por internet Conexiones Wifi

- Actividades

ACTIVIDAD 1**Objetivos**

- Concienciar de los pros y los contras del uso de las nuevas tecnologías y cómo afecta a nuestra vida cotidiana.

Contenidos

- Hábitos de consumo
- Relación entre el dinero y la calidad de vida

Temporalización

- 1h y 30 min aproximadamente

Recursos humanos

- Persona con conocimiento/dominio de la temática, que sepa iniciar y guiar el tema

Materiales

- Portátil/PC y proyector o monitor
- Fotocopias de los apartados 1 y 2

Presupuesto

- Se puede buscar prestado

Desarrollo de la actividad

• Fase 1 – Conocimiento de la sociedad

Bienvenidos al concurso *¿Puedes vivir un día sin tecnología?* A continuación leeremos una serie de afirmaciones a las que deberemos contestar con un Verdadero/Falso.

1. Ver televisión o hablar por teléfono puede implicar cambios derivados del uso de nuevas tecnologías que modifican hábitos, negocios y modos de vida tradicionales.
2. Las nuevas posibilidades tecnológicas están cambiando radicalmente hábitos de consumo, patrones de comportamiento y actividades cotidianas, a la vez que modifican estructuras de negocio y hasta planteamientos empresariales.
3. Los usuarios se han acostumbrado a disponer con gran rapidez de la última hora de lo que ocurre gracias internet móvil.
4. La posibilidad de añadir imágenes, texto y voz al crear contenidos desde dispositivos móviles hace que los usuarios y los proveedores de información se muevan en un territorio de enormes posibilidades.
5. Las tecnologías “a petición del usuario” transforman a los consumidores de televisión en dueños de su propia programación, algo que les permite prescindir de los modelos televisivos tradicionales.
6. La llamada “Generación Y” es consumidora simultánea de medios de televisión, móviles, música, servicios de mensajería instantánea, navegación por la red...
7. Las ventas de hardware, software y accesorios para videojuegos han sobrepasado claramente a las de la industria cinematográfica.
8. La posibilidad que tiene el espectador de saltarse los anuncios supone una amenaza para el negocio de la televisión y un reto para las compañías de publicidad.
9. La línea entre publicidad y contenidos es cada vez más difusa.

Todo en realidad es verdadero. La cuestión es no decirles si verdad o mentira hasta terminar las 9 afirmaciones. Con esta primera parte pretendemos hacer que los escultas identifiquen la situación tecnológica que vive la sociedad que nos rodea, y el ritmo tan grande al que evoluciona. Una vez debatido el resultado de este ejercicio, pasaremos a visualizar un corto video que resume el siguiente paso evolutivo de la sociedad consumidora y sus proveedores tecnológicos.

VIDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=PkvjBTGORS0>

• Fase 2 – ¿Soy responsable en el consumo?

- ¿Te has comprado algo alguna vez que luego no has utilizado? (Sí/No)
- ¿Has pagado algo más caro porque era de marca? (Sí/No)
- ¿Has comprado algo cuando podrías haber esperado a las rebajas cuando no era urgente tenerlo? (Sí/No)

Este breve ejercicio de reflexión nos sirve para pasar al debate individual. Anteriormente hemos hablado del estado de la sociedad en este ámbito. Ahora es el turno de autoanalizarse. ¿Son los escultas consumidores responsables?

Indicadores de evaluación

- Conoce y analiza los hábitos de consumo personales y actúa en consecuencia.
- Es coherente en su estilo de vida y sus hábitos de consumo.

ACTIVIDAD 2**Objetivos**

- Definir qué entendemos por nuevas tecnologías y diferenciar los distintos dispositivos.

Contenidos

- Almacenamiento físico
- Herramientas en la nube
- Smartphones

Temporalización

- 1h y 30 min

Recursos humanos

- Persona con conocimiento de la materia, que sepa resolver cuestiones de tipo hardware.

Materiales

- Portátil/PC y proyector o monitor
- Algunas unidades de almacenamiento para mostrar

Presupuesto

- Se puede buscar prestado

Desarrollo de la actividad

El objetivo de esta actividad es mostrarle a los escultas los distintos dispositivos del mercado que más se usan, qué los diferencian, características principales y usos. Para ello vamos a dividir la actividad en 3 partes.

- **Fase 1 – Las unidades de almacenamiento físico**

De esta parte nos interesa que los escultas conozcan las principales características de los dispositivos de almacenamiento tales como velocidad de lectura/escritura o capacidad de almacenamiento. Pero se lo vamos a mostrar de forma activa, es decir, les daremos los nombres por un lado y las características por otro en papelitos. Ellos deberán unir cada pieza con las características que ellos creen convenientes y luego se pondrán en común.

DISPOSITIVO	CARACTERÍSTICAS
HDD (Hard Disk Drive)	<ul style="list-style-type: none"> • Necesita piezas mecánicas para funcionar, pues sus discos magnéticos giran internamente • Gran capacidad de almacenamiento (los más asequibles entre 2 y 4 TB) • Consumo energético mayor • Modelo standard 100MB/s lectura/escritura
SSD (Solid State Drive)	<ul style="list-style-type: none"> • Funciona como una memoria flash • Capacidad relacionada con el precio (asequibles de 128, 256 y 512 GB, para el sector profesional hasta 2TB) • Consumo energético menor • Modelo standard 250MB/s lectura/escritura
Memorias USB	<ul style="list-style-type: none"> • Son compatibles con cualquier sistema que ofrezca un puerto USB. • Su capacidad de almacenamiento oscila entre 1 y 128 GB. • La velocidad R/W de un USB 3.0 es el triple de un USB 2.0

Tarjeta de memoria Flash	<ul style="list-style-type: none"> • Su uso está más extendido en dispositivos móviles, reproductores MP3, cámaras digitales y videoconsolas. • Su capacidad más comercializada es de 2, 4 y 8 GB, pudiendo llegar también a 128 GB. • El número que aparece en la parte superior rodeado por un círculo indica la calidad de los archivos que puede almacenar.
--------------------------	--

Al completar la relación entre ítems y características mostraremos los dispositivos mencionados para que observen algunas de las cosas vistas de forma activa. En caso de no disponer de ellos, se mostrarán imágenes.

• Fase 2 – Los Smartphones

Esta parte será más de debate. Iniciaremos los scouter el tema planteando la siguiente cuestión: “Si te dieran a elegir un móvil gratis, ¿cuál escogerías y por qué? Durante el desarrollo del debate nos iremos dando cuenta si su elección es más por causa comercial, de fama o porque realmente conozcan las características de los móviles.

Partiendo de que el ponente tiene conocimientos sobre la materia, se iniciará una comparativa entre los “gama alta” de las grandes compañías y los móviles de otras marcas que hacen una buena competencia a nivel de dispositivo por un coste menor.

En la comparativa incluiremos cuales son los móviles más vendidos, las principales características que los definen, diferencias entre ellos y terminales similares con menores costes.

• Fase 3 – Principales herramientas en la nube

La última parte de la actividad la dedicaremos a mostrar los principales sitios web que nos ofrecen almacenamiento en la nube y sus características principales.

SITIO WEB	CARACTERÍSTICAS
Dropbox	<ul style="list-style-type: none"> • 2 GB de almacenamiento gratuito ampliables a 16 GB mediante sistema de recomendaciones. • Sincronización de archivos con sistema de escritorio. • Compatibilidad con todos los SO y dispositivos móviles.
Google Drive	<ul style="list-style-type: none"> • 15 GB de almacenamiento gratuito. • Incluye tanto almacenamiento como edición de documentos Google Docs. • Integración absoluta con otros servicios de Google.
SkyDrive	<ul style="list-style-type: none"> • 7 GB de almacenamiento gratuito. • Incluye tanto almacenamiento como edición de documentos Office. • Integración con Windows 8.
iCloud	<ul style="list-style-type: none"> • 5 GB de almacenamiento gratuito. • Límite de 250MB de tamaño de archivos. • Integración completa con sistemas Apple.
Mega	<ul style="list-style-type: none"> • 50 GB de almacenamiento gratuito. • Archivos cifrados con clave personal.

Indicadores de evaluación

- Conoce los distintos dispositivos físicos de almacenamiento y su uso.
- Conoce todas las herramientas que nos ofrece la nube y su uso para crear y compartidor documentos y/o archivos varios.
- Conoce todas las posibilidades que nos ofrece un Smartphone.

ACTIVIDAD 3

Objetivos

- Descubrir el potencial de las nuevas tecnologías en su uso durante la enseñanza, la vida cotidiana y cualquier tipo de formación o adquisición de información y las facilidades que esto ofrece.

Contenidos

- Ofimática
- Herramientas en la nube

Temporalización

- 2 horas

Recursos humanos

- Persona cualificada con conocimiento medio/avanzado de las suites de Office y sus equivalentes en la nube.

Materiales

- Portátil/PC y proyector o monitor
- Mínimo un portátil o pc por cada 2 escultas (sería más fácil que lo trajeran de su casa, en caso de ser insuficiente se puede contemplar la cesión de alguna sala TIC del barrio o similares)

Presupuesto

- El material se puede pedir prestado o las instalaciones. En caso de tener que, como última opción, acudir a un cibercafé, el presupuesto sería unos 2€ por cabeza.

Desarrollo de la actividad

Anteriormente hemos trabajado actividades enfocadas al conocimiento de herramientas tales como dispositivos de almacenamiento físico, webs de almacenamiento en la nube y Smartphones. El siguiente paso será profundizar en su funcionamiento de una forma práctica y resolver cualquier duda que surja con respecto al tema.

Conduciremos la actividad con el siguiente recorrido:

- ✓ Ofimática a nivel de escritorio
- ✓ Equivalente en web tipo Google Docs
- ✓ Ventajas e inconvenientes entre ambos métodos
- ✓ Recomendaciones sobre guardado de documentos y copias de seguridad

- **Fase 1 – Ofimática de escritorio**

Es conveniente empezar informando de las distintas suites de ofimática que hay en el mercado y las que más se usan, como pueden ser el Office de Microsoft y el OpenOffice de Linux (software de pago) o la LibreOffice (software gratuito).

Tras la introducción empezaremos con la parte práctica. Usaremos la suite de Microsoft por ser la más usada y la que más verán los escultas en su día a día. Empezamos con Word. En esta parte les pasaremos un texto para que ellos den formato, practiquen con las opciones de Fuente, Párrafo y Estilos.

- **Texto**

Lorem Ipsum (Este sería el título)

"Neque porro quisquam est qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit..." (Este sería el subtítulo)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec eu rhoncus sapien. Donec eget volutpat arcu. Vivamus non erat vitae arcu ultricies mollis. Donec justo arcu, lacinia eget elementum sed, malesuada a leo. Donec volutpat sodales massa ut sagittis. Etiam iaculis eget odio sit amet egestas. Quisque viverra tellus id massa iaculis, in tincidunt arcu adipiscing. Suspendisse potenti. Morbi arcu elit, pretium ac dapibus sit amet, pellentesque in ligula.

Cras sed velit ut quam tempor lobortis. Sed a ullamcorper neque, ut venenatis risus. In accumsan, risus at lacinia ultricies, ipsum augue aliquam ipsum, id bibendum quam mi tincidunt risus. Nulla orci dui, congue vitae nunc sed, volutpat hendrerit elit. Aliquam dictum massa vitae erat laoreet scelerisque eget et est. Aliquam erat volutpat. Nulla condimentum odio lorem, quis cursus mauris aliquet eget. Donec tristique interdum ante eu pharetra. Praesent metus purus, consequat id adipiscing nec, blandit at lectus. Duis id vestibulum quam, cursus tempor ipsum.

Cras sed turpis sit amet eros rutrum blandit. Duis dapibus elit nec ornare tempor. Sed tincidunt nulla eros, vitae tincidunt quam interdum a. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam at nisi non nunc varius commodo. Quisque id scelerisque risus. Vivamus ornare pretium gravida.

Una vez den formato al texto, pasaremos a diseñar una portada y un índice, con la ayuda de las herramientas que nos ofrece Word.

Por último practicaremos el tema de las tablas. Le damos como cabeceras “Secciones”, “Edades” y “Colores” para que creen una tabla de 3x6 y rellenen con el contenido correspondiente. Les enseñaremos diseños de tablas y herramientas básicas como combinar, añadir o eliminar celdas.

El siguiente turno es de Excel. A este le realizaremos un recorrido breve, concretando dos usos: el de organización de información y el de contabilidad sencilla.

Para el de contabilidad será escribir una lista de la compra con sus precios e intentar calcular el total sin IVA, cuanto sería el coste del IVA y la suma total.

Para organización de la información simularemos algo parecido a esta tabla con la distribución de trabajo de un capítulo de animación 3D.

										WORKING										
8	9	SCENE	description	type	cam	total frames	SET	CHARACTERS	outcomes	PROPS / FX	day ranges	SCENE	layout	animator	rough	anim	rend1	rend2	comp	
10	1		Pans to Starlout Bay	tech	mov	95	standoutBay				DAY	1	ok	juanma	OK	ok	juanma	ok	ok	ok
11	2		Exterior Space Academy Cafeteria	tech	mov	56	cafeExt	Incidentals			DAY	2	ok	juanma	OK	ok	juanma	ok	ok	ok
12	3		Hawk changes channels	oh	mov	72	cafeInt	Eagle, Robyn, Hawk, St	Standard		DAY	3	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	ok	ok
13	4		Starling, Eagle and Robyn looking at TV	oh	mov	75	cafeInt	Eagle, Robyn, Starling	Standard		DAY	4	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	ok	ok
14	5		Hawk below TV monitor	oh		80	cafeInt	Hawk	Standard		DAY	5	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	ok	ok
15	6		Starling opens to Hawk	oh		55	cafeInt	Starling, Eagle(strezo)	Standard		DAY	6	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	rs	rs
16	7		Hawk change channels faster	oh		34	cafeInt	Hawk	Standard		DAY	7	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	ok	ok
17	8		Wide view of robbers watching tv	oh		54	cafeInt	Eagle, Robyn, Hawk, St	Standard		DAY	8	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	ok	ok
18	9		Hawk change to correct channel	oh		54	cafeInt	Hawk	Standard		DAY	9	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	rs	rs
19	10		Hawk trusts upwards	oh		44	cafeInt	Eagle, Robyn, Hawk, St	Standard		DAY	10	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	ok	ok
20	11		Hawk land beside Robyn, Eagle & Starling	oh		152	cafeInt	Eagle, Robyn, Hawk, St	Standard		DAY	11	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	ok	ok
21	12		lv. graphics Cap Saturn	comp		114	cafeInt		2D Flash animation CapCosmos show		DAY	12	ok	salo	OK	ok	salo	ok	ok	ok
22	13		lv. Captain Cosmos and stoppers	comp		110	cafeInt		2D Flash animation CapCosmos show		DAY	13	ok	salo	OK	ok	salo	ok	ok	ok
23	14		lv. Captain Cosmos around Saturn	comp		24	cafeInt		2D Flash animation CapCosmos show		DAY	14	ok	salo	OK	ok	salo	ok	ok	ok
24	15		All CHs watch TV monitor	oh		228	cafeInt	Eagle, Robyn, Hawk, St	Standard	CCosmosMap	DAY	15	ok	laura#2	OK	ok	juan	ok	rs	rs
25	16		Map view	oh		203	cafeInt	Hawk, Robyn	Standard	CCosmosMap	DAY	16	ok	laura#2	OK	ok	juan	ok	ok	ok
26	17		All CHs looking at map	oh		20	cafeInt	Eagle, Robyn, Hawk, St	Standard	CCosmosMap	DAY	17	ok	laura#2	OK	ok	juan	ok	ok	ok
27	18		lv. Captain Cosmos around Saturn	tech		51	cafeInt		2D Flash animation CapCosmos show		DAY	18	ok	salo	OK	ok	salo	ok	ok	ok
28	19		lv. close on Captain Cosmos	tech		82	cafeInt		2D Flash animation CapCosmos show		DAY	19	ok	salo	OK	ok	salo	ok	ok	ok
29	20		Starling looking up at TV monitor	oh		108	cafeInt	Starling, Eagle(strezo)	Standard		DAY	20	ok	juanma	OK	ok	juan	ok	ok	ok
30	21		Hawk and Robyn watching TV monitor	oh		215	cafeInt	Robyn, Hawk	Standard		DAY	21	ok	laura#2	OK	ok	juan	ok	ok	ok
31	22		All CHs speaking each other	oh		519	cafeInt	Eagle, Robyn, Hawk, St	Standard		DAY	22	ok	laura#2	OK	ok	juan	ok	ok	ok
32	23		lv. weather data	oh		130	cafeInt	Eagle, Robyn, Hawk, St	Standard	2D Flash animation weather	DAY	23	ok	laura#2	OK	ok	juan	ok	ok	ok
33	24		Close on Starling	oh		69	cafeInt	Starling, Eagle(strezo)	Standard		DAY	24	ok	juanma	OK	ok	juan	ok	ok	ok
34	25		Robyn looking toward Starling	oh		59	cafeInt	Robyn	Standard		DAY	25	ok	laura#2	OK	ok	juan	ok	ok	ok
35	26		lv. effect of solar storm	tech		132	cafeInt		2D Flash animation solar storm		DAY	26	ok	salo	OK	ok	salo	ok	ok	rs
36	27		Robyn concerned about news of storm	oh		113	cafeInt	Robyn	Standard		DAY	27	ok	laura#1	OK	ok	juan	ok	ok	ok
37	28		Wide on Starling, Eagle, Hawk and Robyn	oh	mov	398	cafeInt	Eagle, Robyn, Hawk, St	Standard		DAY	28	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	rs	rs
38	29		Close on dejected-looking Starling	oh		103	cafeInt	Starling, Eagle	Standard		DAY	29	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	ok	ok
39	30		Eagle moves to OS	oh		36	cafeInt	Starling, Eagle	Standard		DAY	30	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	ok	ok
40	31		Close on peevish Starling	oh		50	cafeInt	Starling	Standard		DAY	31	ok	fer#5	OK	ok	juan	ok	ok	ok
41	32		Hawk, Eagle and Robyn on launchpads	tech		57	launchPad	Eagle, Robyn, Hawk	Standard		DAY	32	ok	fer#1	OK	ok	juanma	ok	ok	Ok>> enviados TGAs 1080 19/4/2013
42	33		Down angle on Eagle on launchpad	oh		44	launchPad	Eagle	Standard		DAY	33	ok	fer#1	OK	ok	juanma	ok	ok	Ok>> enviados TGAs 1080 19/4/2013
43	34		Close on Robyn's engine	tech		31	launchPad	Robyn	trns to Space		DAY	34	ok	fer#1	OK	ok	juanma	ok	ok	Ok>> enviados TGAs 1080 19/4/2013

Y por último el turno de PowerPoint. La temática será sobre algo que nos quieran contar ellos brevemente en unas 5-7 diapositivas, donde se incluya la diapositiva de portada y la de presentación del tema. Practicaremos los diferentes tipos de plantillas que nos ofrece el programa, los distintos elementos para mostrar información y los hipervínculos entre diapositivas como si de un menú se tratara.

- **Fase 2 – Equivalente Google Docs / Ventajas e inconvenientes**

Una vez hayamos visto las herramientas de ofimática, abriremos nuestras cuentas de Google y realizaremos un recorrido por Drive y las opciones que nos ofrece. Las principales opciones serían las carpetas, para mantener el orden en nuestro espacio; documentos, hojas de cálculo y presentaciones, equivalentes a Word, Excel y PowerPoint.

A primera vista nos damos cuenta que estas herramientas que trabajan directamente en la nube son más limitadas a la hora del número de opciones que nos ofrecen. Igualmente las funciones básicas siguen ahí. Son unas herramientas muy buenas para trabajos colaborativos, por sus opciones de edición compartida y su sistema de comentarios.

Otra ventaja es el hecho de tener documentos en línea con acceso desde cualquier red fija o móvil.

El principal inconveniente, a parte del menor número de opciones, es el hecho de no disponer de ellos de forma física. Una presentación o entrega sin internet sería nuestra perdición.

- **Fase 3 – Conclusiones y recomendaciones**

A modo de repaso, los escultas podrían comentarnos un poco que les parece el trabajo realizado hasta ahora, que piensan de ambas herramientas y si han interiorizado su uso.

Recomendarles que cualquier archivo o documento que generen, es bueno guardarlo con copia de seguridad. En el caso de crear algo desde la suite de escritorio, subir una copia a nuestro Google Drive para tenerlo en línea. A la inversa descargar una copia offline de los documentos generados.

Indicadores de evaluación

- Conoce todas las herramientas que nos ofrece la nube y su uso para crear y compartidor documentos y/o archivos varios.
- Utiliza una suite ofimática para crear documentos, presentaciones, llevar pequeñas contabilidades, etc.

ACTIVIDAD 4

Objetivos

- Descubrir el potencial de las nuevas tecnologías en su uso durante la enseñanza, la vida cotidiana y cualquier tipo de formación o adquisición de información y las facilidades que esto ofrece.

Contenidos

- Smartphones

Temporalización

- 1 hora

Recursos humanos

- Persona cualificada con conocimiento medio/avanzado sobre dispositivos móviles y su funcionamiento.

Materiales

- Que cada esculta se traiga su móvil. En caso de no ser Smartphone o faltar alguno se buscaran algunos para prestar

Presupuesto

- Móviles propios o prestados.

Desarrollo de la actividad

En actividades anteriores hemos hablado sobre las características de los Smartphone. En esta actividad profundizaremos sobre como exprimir al máximo las posibilidades de nuestro terminal, y darle un uso más práctico, dejando a un lado el ocio.

La dificultad de esta actividad reside en tener tan a mano apps que distraigan tales como What's App o similares. Para evitar eso, el primer paso será descargar una aplicación de control parental para este tipo de aplicaciones, que nos indicarán cuando un terminal concreto está en línea.

A continuación haremos un sondeo del uso más común que le dan los escultas a su móvil. Lo más típico y de esperar es apps tipo mensajería instantánea, fotografía, música o videojuegos.

A raíz de esto podemos empezar con lo que realmente nos interesa que conozcan. Si en anteriores actividades hemos hablado sobre las herramientas de la nube, ahora toca enseñarles la interconexión entre esas herramientas y las que posee su terminal. Normalmente se suele usar Android como sistema operativo predominante, y será este sobre el que nos basaremos de ahora en adelante. En caso de disponer del SO de Apple, se buscará contenido similar al que estemos explicando.

Nos vamos a centrar en aplicaciones relacionadas con lo visto, como por ejemplo Dropbox, Google Drive o iCloud en el caso de Apple. La primera lección que recibirán será que cualquier cambio que deseen hacer desde el móvil se verá reflejado en la web y viceversa, teniendo acceso a la ubicación y edición de sus documentos desde cualquier parte.

Una vez revisadas las apps homologas a las ya vistas anteriormente, toca profundizar un poco más en gestión del tiempo. Al estar Google integrado en el terminal, disponemos también de mayor conectividad entre móvil y web y apps tales como el calendario o la agenda. La sincronización de estos nos permite, por ejemplo, guardar copias de seguridad de nuestros contactos en la nube o disponer de ellos desde el correo de Google, como si hubiéramos guardado todos ellos en la web. O bien todas las entradas de nuestro calendario se verán reflejadas también en la aplicación web Google Calendar, donde recibiremos notificaciones vía correo, a parte de las típicas desde el móvil.

Llegados a este punto, cederemos el turno a los educandos para dudas y preguntas que les hayan surgido más allá de lo explicado. Con esto fomentaremos el debate e intentaremos guiarlos para que expresen si ven utilidad o no a dichas herramientas.

Indicadores de evaluación

- Conoce todas las posibilidades que nos ofrece un Smartphone.

ACTIVIDAD 5

Objetivos

- Concienciar de los pros y los contras del uso de las nuevas tecnologías y cómo afecta a nuestra vida cotidiana.

Contenidos

- El consumismo
- La dependencia de las nuevas tecnologías

Temporalización

- 1 hora

Recursos humanos

- Persona con conocimiento/dominio de la temática, que sepa iniciar y guiar el tema

Materiales

- Portátil/PC y proyector o monitor

Presupuesto

- Se puede buscar prestado

Desarrollo de la actividad

¿Cuál es el impacto de las tecnologías en el consumo? En esta actividad analizaremos en mayor profundidad aspectos sobre este apartado, mostrando como afecta la tecnología al consumo y en que nos puede beneficiar esto, todo con apoyo visual a modo de presentación.

- **Diapositiva 1**

El impacto de las tecnologías en el consumo

- Las Nuevas Tecnologías han desarrollado nuevos contenidos de consumo, por lo general virtuales y relacionados con el ocio y cultura, como nuevas formas de acceder a los productos y servicios.
 - ➔ **«El Ocio virtual»** El consumo en el hogar de cine, ficción y entretenimiento ha desplazado en importancia a las taquillas de cine y espectáculos. La industria del videojuego mueve más dinero que el cine y el perfil del jugador medio es superior a 30 años y un 20% es universitario.
 - ➔ **«El comercio electrónico»** La red Internet y sus posibilidades comerciales a través del comercio electrónico se está convirtiendo en la forma preferida entre los jóvenes usuarios para comprar bienes y servicios de todo tipo, por su facilidad de acceso y comodidad, además de su alta competitividad.
 - ➔ **«Nuevos bienes y servicios tecnológicos»** La telefonía móvil, el acceso a la red, los equipamientos tecnológicos, los videojuegos o la demótica en los hogares constituyen algunos ejemplos de su influencia.

Estos hechos propician la aparición de nuevos hábitos sociales y de consumo.

- **Mayor acceso a la información, mejor compra**

Que cada uno de nosotros tenga un mayor acceso a la información no hace otra cosa que mejorar nuestras habilidades de consumo, obteniendo más capacidad de elección y de negociación. Un mejor conocimiento de las características y precios de los productos ayuda al proceso de elección.

Las principales ventajas de un consumidor más informado son:

- El **ahorro de tiempo** que supone la utilización y la sencillez de las búsquedas en Internet.
- El logro de **mejores precios** debido a la transparencia existente en los precios de productos esencialmente homogéneos (especialmente en sectores como el turístico)
- Una **mayor diferenciación de los productos**, al verse obligadas las empresas a optar por estrategias, en las que el precio no es una señal válida a nivel informativo para establecer la calidad de un producto.
- Un acceso a un **mayor abanico de productos** al romperse las barreras físicas del comercio, y no ver limitada la oferta a tiendas físicas, o a limitaciones como el tamaño de la superficie del punto de venta.

Podemos añadir aquí la aparición de la figura de los **Omiconsumidores**: son aquellas personas que bucean en la red buscando información planificada antes de cada proceso de compra.

- **La aparición del social commerce**

Las comunidades virtuales condicionan enormemente la compra en la red, principalmente en mercados que reúnen ciertas peculiaridades:

- Mercado atomizado con productos y servicios **homogéneos**
- La compra del mismo **requiere de conocimientos técnicos** de cierta complejidad para un usuario medio.
-

Este tipo de conductas dependerán en gran medida del poder adquisitivo de cada individuo, ya que para una persona con renta media, este tipo de compra equivaldría a un coche, para un adolescente podría ser la compra de un Smartphone.

Dichos comportamientos acontecen en Internet y son frutos del cambio de credibilidad que han ido sufriendo las fuentes informativas a lo largo de los últimos años.



Es entendible que nos fiemos más de una amistad, un familiar o de un consumidor con necesidades similares a las nuestras, que de alguien que está interesado en que se produzca la venta. De aquí nacen comunidades de usuarios (foros y redes sociales principalmente) que, por motivos de naturaleza fundamentalmente social, tales como la mejora del propio estatus o la satisfacción que produce compartir información o conocimientos, comparten y debaten sobre sus propias experiencias con los productos o servicios que han adquirido.

Un esbozo de estos usuarios de mercados de todo el mundo (incluido el mercado español) son menores de 35 años y muy activos en las redes sociales, donde comparten sus opiniones y experiencias. Utilizan aplicaciones para móviles y confían en ellas para realizar compras y localizar productos. Este colectivo representa ya el 25% de los compradores on-line.

- **Los nativos digitales**

Si ya ha sido una auténtica revolución para las compañías adaptarse a este nuevo entorno, el gran reto llegará de la mano de la Generación Z, o los también conocidos nativos digitales (los nacidos a partir del año 1996). Los ofertantes deberán adaptarse a las exigencias de los futuros consumidores, los cuales serán aún más tecnológicos y sociales que nunca. ¿Estarán preparados?

Tras la finalizar la exposición del material abriremos paso a la opinión de los educandos para completar la exposición.

Indicadores de evaluación

- Sabe qué cosas necesita y no se deja llevar por el consumismo desmesurado.
- Utiliza las TICs que están a su disposición de manera correcta y adecuada.

ACTIVIDAD 6

Objetivos

- Determinar la diferencia entre uso inadecuado o parcial y uso adecuado o útil de las nuevas tecnologías.

Contenidos

- Virus informáticos, spam y programas espías.
- Los riesgos de la nube

Temporalización

- 1h y 30 min

Recursos humanos

- Persona con conocimiento/dominio de la temática, que sepa iniciar y guiar el tema

Materiales

- Portátil/PC y proyector o monitor (siempre será importante exponer con un apoyo visual)

Presupuesto

- Se puede buscar prestado

Desarrollo de la actividad

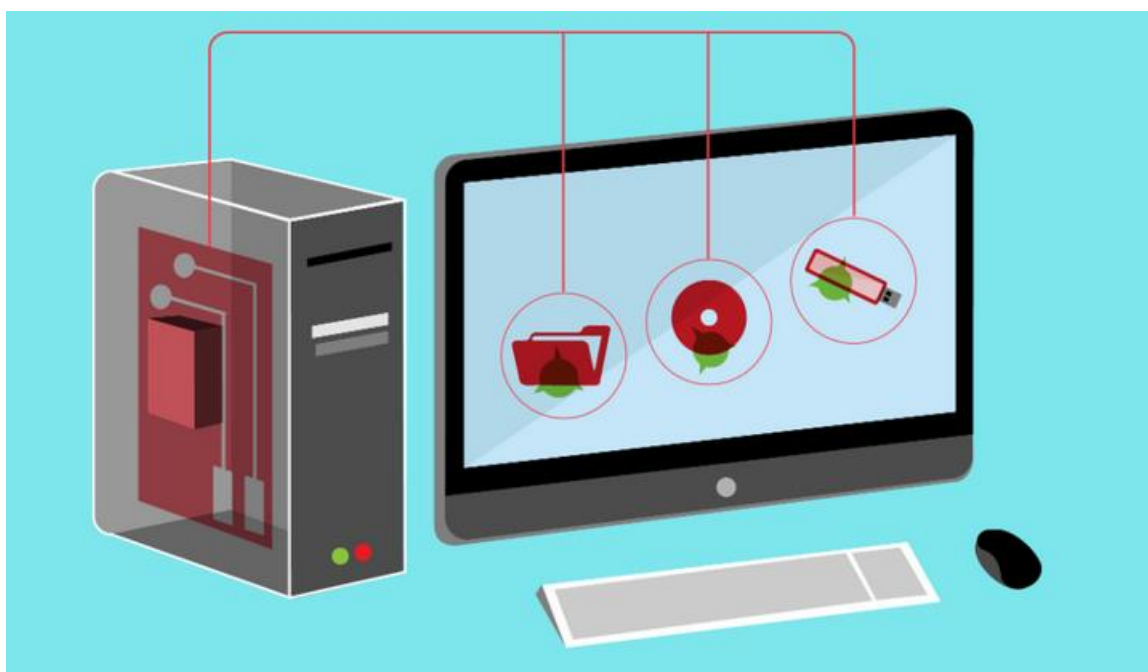
Vamos a enfocar esta actividad como una sesión de seguridad informática. Iremos exponiendo los temas e iremos preguntando a los educandos sobre cada punto.

Pero para iniciar la actividad, les mostraremos a los educandos fotos suyas de las redes sociales que previamente hayamos buscado, a ser posible las fotos que más vergüenza les pueda dar.

Confusos se preguntarán el porqué de esta intrusión en su intimidad. La respuesta es que son publicaciones que puede ver cualquiera si no hemos sido prudentes de limitar nuestras redes sociales. Incluso gente en contactos pueden hacer un uso indebido de ese material. Y si un ser humano puede, ¿qué no puede hacer un virus?

Empezamos la actividad repasando los virus informáticos, qué son, qué pueden llegar a hacer y cómo solucionarlos.

Los virus son programas informáticos que tienen como objetivo alterar funcionamiento de tu computador, sin que el usuario se dé cuenta. Estos, por lo general, infectan otros archivos del sistema con la intención de modificarlos para destruir de manera intencionada archivos o datos almacenados en tu computador. Aunque no todos son tan dañinos, existen unos un poco más inofensivos, caracterizados únicamente por ser molestos.



¿Cuáles son los métodos más típicos de infección?



- ✓ Mensajes dejados en redes sociales como Twitter o Facebook.
- ✓ Archivos adjuntos en los mensajes de correo electrónico.
- ✓ Sitios web sospechosos.
- ✓ Insertar USBs, DVDs o CDs con virus.
- ✓ Descarga de aplicaciones o programas de internet.
- ✓ Anuncios publicitarios falsos.

¿Cómo infecta un virus un ordenador?

1. El usuario instala un programa infectado en su computador, la mayoría de las veces, desconoce que el archivo tiene un virus.

2. El archivo malicioso se aloja en la memoria RAM de la computadora. Así el programa haya terminado de instalarse.
3. El virus infecta los archivos que se estén usando en ese instante.
4. Cuando se vuelve a prender el computador, el virus se carga nuevamente en la memoria RAM y toma control de algunos servicios del sistema operativo, lo que hace más fácil su replicación para contaminar cualquier archivo que se encuentre a su paso.

Para completar el tema de virus y spam se pueden poner ejemplos, como por ejemplo en bandejas de spam en los correos, o al descargar música cuando descargan archivos .exe en vez de mp3. Cualquier ejemplo o duda que surja por parte de los escultas.

¿Cómo evitar un virus? Usando antivirus. Y aquí vemos los 3 tipos de antivirus que hay:

- **Identificadores.** Este tipo de antivirus tiene objetivo identificar programas infecciosos que pueden afectar el sistema.
- **Preventores.** Estos antivirus se caracterizan por avisar antes de que se presente la infección, previniéndola.
- **Descontaminadores.** Esta clase de antivirus se especializa en descontaminar un sistema que fue infectado, a través de la eliminación de programas malignos.

El otro apartado tiene mucho que ver con la parte de las fotografías en redes sociales. Este tipo de asuntos se controlan desde las opciones de privacidad y muchos de sus usuarios las desconocen. Haremos un recorrido por estas opciones junto a los educandos e iremos explicando cuál es la función de cada una de ellas.

Por otro lado volveremos a pasear por las webs de almacenamiento en la nube. Nos centraremos en Google Drive y Dropbox y sus opciones para compartir archivos y carpetas, dando ciertos tipos de permisos. Este uso se empleará a lo largo de la ronda para crear documentos y compartirlos con el resto de la Unidad, siendo así una práctica activa.

Podemos concluir haciendo un resumen de las cosas a tener en cuenta en la nube:

1. **El acceso compartido.** Uno de los principios fundamentales del cloud público es el de tener clientes múltiples que comparten los mismos recursos informáticos. Esto aumenta el riesgo de que nuestros datos privados lleguen, accidentalmente, a manos de otros inquilinos, ya que un fallo permitiría que un intruso asumiera la identidad de otros clientes.
2. **Brechas de seguridad virtuales.** Aunque cada proveedor cloud es un gran usuario de la virtualización, esta mantiene todos los riesgos de las máquinas físicas, además de sus propias amenazas, donde se incluyen exploits de servidores virtuales: host de servidor único, invitado a invitado, anfitrión de alojamiento e invitado como anfitrión.
3. **Autenticación, autorización y control de acceso.** Obviamente, a la hora de elegir un proveedor en la nube, se tiene que tener en cuenta los controles de autenticación, autorización y acceso que tienen, pero todo ello depende mucho del proceso. Buscar la mayor productividad posible también aumenta el riesgo.
4. **Disponibilidad.** Cuando eres cliente de un proveedor de nube pública, la redundancia y la tolerancia a fallos no está bajo tu control. Todos los servicios cloud dicen tener tolerancia a fallos enormes y total disponibilidad, pero no siempre es así.
5. **Propiedad.** Se trata de un riesgo que pilla a muchos por sorpresa pero, a menudo, el cliente no es el único propietario de los datos. Muchos proveedores tienen cláusulas en sus contratos que establecen, expresamente, que los datos almacenados es del servicio de atención al cliente, no del propio cliente.

Indicadores de evaluación

- Evita el abuso de las nuevas tecnologías por conocer sus consecuencias.
- Evita el riesgo de posesión ajena de sus archivos mediante el correcto uso de la configuración de sitios en la nube.

ACTIVIDAD 7**Objetivos**

- Integrar de forma correcta las nuevas tecnologías en la metodología Scout.

Contenidos

- Telefonía y videoconferencia por internet
- Conexiones Wifi

Temporalización

- 2h

Recursos humanos

- Persona con conocimiento/dominio de la temática, que sepa iniciar y guiar el tema

Materiales

- Pc con webcam o portátil personal

Presupuesto

- Se puede buscar prestado

Desarrollo de la actividad

Esta actividad consiste en realizar una reunión del trimestre vía internet. Para que exista contenido suficiente y sea viable, esta actividad deberá realizarse en algún momento de la ronda donde los niños tengan que exponer algo de proyecto por ejemplo, o tuviera la intención de ser una reunión más sedentaria.

La herramienta a usar será Google Hangouts. Ésta herramienta nos permite, además de tener una videoconferencia múltiple, compartir las pantallas de nuestro ordenador que queramos, por ventanas o el escritorio completo. Esto nos ayudará a la hora de mostrar presentaciones en PowerPoint que hayan preparada para una presentación de ideas del proyecto o similares.

Un ejercicio a tener en cuenta será configurar una red Wifi sencilla. La mayoría sabrá como conectarse desde el móvil o el portátil a una red Wifi, pero ¿saben compartirla? Esta parte será muy sencilla. Cogemos las redes 3G/4G de nuestros Smartphone. Ajustes>Apartado de redes inalámbricas, Más opciones> Anclaje a red y zona wifi> Zona Wifi portátil. Aquí configuramos primero la red, dando una contraseña, y luego activamos la zona wifi. Con esto nuestro móvil actua como router, haciendo uso de nuestro 3G/4G para compartir una red wifi.

Indicadores de evaluación

- Realiza llamadas por internet con o sin cámara web.
- Navega por internet a través de una conexión wifi.

Evaluación

La evaluación es una actividad sistemática y continua como el mismo proceso educativo, un subsistema integrado dentro del propio sistema de la enseñanza y tiene como misión especial recoger información sobre el proceso en su conjunto para ayudar a mejorar el propio proceso, y dentro de él, los programas, las técnicas de aprendizaje, los recursos, los métodos y todos los elementos del proceso. La evaluación debe servir de ayuda para elevar la calidad del aprendizaje y aumentar el rendimiento de los educandos.

Para obtener los mejores resultados a la hora de emplear este método, debemos conocer cuáles son los aspectos a evaluar y que información consideramos necesaria para conseguir unos resultados óptimos y realizar un balance más acertado del resultado del trabajo.

Por ello vamos a dividir esta fase del proyecto en varios apartados según su contenido:

- Evaluaciones tras cada actividad
 - Evaluación con los escultas. Mediante la valoración por caritas, cartas o globos de colores. Verde/alegre bien, amarillo/normal regular o rojo/triste mal.
 - Evaluación con los scouters. Empleando el método de la observación durante las actividades y poniendo en común entre los miembros del kraal de unidad.
- Evaluaciones por etapas de progresión

GRADO DE CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS: ETAPA DE INTEGRACIÓN					
INDICADOR DE EVALUACIÓN	No ha asistido	Mal	Regular	Bien	Superado
Conoce y analiza los hábitos de consumo personales y actúa en consecuencia.					
Es coherente en su estilo de vida y sus hábitos de consumo.					
Utiliza una suite ofimática para crear documentos, presentaciones, llevar pequeñas contabilidades, etc.					
Conoce todas las herramientas que nos ofrece la nube y su uso para crear y compartidor documentos y/o archivos varios.					
Conoce todas las posibilidades que nos ofrece un Smartphone.					

Observaciones Iniciales: - - - Observaciones Semanales: - - - Observaciones Finales: - - -

GRADO DE CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS: ETAPA DE PARTICIPACIÓN					
INDICADOR DE EVALUACIÓN	No ha asistido	Mal	Regular	Bien	Superado
Sabe qué cosas necesita y no se deja llevar por el consumismo desmesurado.					
Conoce las normas de mantenimiento de los aparatos que están a su cargo y actúa en consecuencia.					
Utiliza las TICs que están a su disposición de manera correcta y adecuada.					
Evita el abuso de las nuevas tecnologías por conocer sus consecuencias.					
Evita el riesgo de posesión ajena de sus archivos mediante el correcto uso de la configuración de sitios en la nube.					
Observaciones Iniciales: - - - Observaciones Semanales: - - - Observaciones Finales: - - -					

GRADO DE CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS: ETAPA DE ANIMACIÓN					
INDICADOR DE EVALUACIÓN	No ha asistido	Mal	Regular	Bien	Superado
Realiza llamadas por internet con o sin cámara web.					
Navega por internet a través de una conexión wifi.					
Observaciones Iniciales:					
-					
-					
-					
Observaciones Semanales:					
-					
-					
-					
Observaciones Finales:					
-					
-					
-					

- Evaluaciones finales

Esta parte es un resumen de todo lo trabajado a lo largo de la ronda con respecto a los contenidos de este proyecto. Nos servimos de las evaluaciones previas realizadas, tanto por los niños como por los scouters, y la elaborada por etapas de progresión. Con estos dos ítems sobre la mesa, una evaluación final no es más que el englobar todos los resultados del proyecto, anotar una serie de conclusiones y redactar una serie de pautas que lleven al proyecto a su mejoría para un posterior trabajo.

Y con esto volveríamos al principio del camino pero con mayor experiencia. A adaptar los objetivos, contenidos e indicadores según la evaluación del camino anteriormente andado.

Conclusión

La dificultad de este proyecto reside en la velocidad de evolución que desarrolla en la sociedad el ámbito tratado. Es complicado elaborar una estrategia eficaz, o al menos con el mayor número de resultados, ya que cuando das con algo que funciona, quizás esté obsoleto. Un ejemplo es sin ir más lejos, éste ámbito tratado no hace muchos años, referido al consumo excesivo en ropa, telefonía, televisión, videojuegos. Muchas de las cosas que antes eran caprichos ahora son fundamentales para el desarrollo social y/o laboral.

Ya hemos comentado al comienzo del proyecto, que uno de los puntos complicados hace unos años, cuando empezó el boom de la tecnología, era la mentalidad de los formadores y monitores. Estaba claro que esta parte de la evolución no encajaba para nada en la vida Scout, lo cual conducía a la prohibición durante actividades, acampadas, excursiones. En cierto modo tenía algo de sentido, pero no era una mentalidad que pudiera durar mucho.

Por suerte o por desgracia, la mentalidad ha cambiado de la mano de nuevas generaciones, que están concienciados con esos bruscos cambios en la forma de vivir la vida, rodeada de tecnología. Si somos capaces de asumir esto, estaremos preparados para educar a nuestros chavales correctamente al mismo ritmo que cambia la sociedad.

Webgrafía

- Escultismo y método Scout -> **es.wikipedia.org**
- Series metodológicas – Escultas y pioneros -> **scout.es**
- Jóvenes ante las NNTT -> **redalyc.org/pdf/537/53712934004.pdf**
- Contenidos, áreas de desarrollo, ámbitos educativos y actividades scouts -> **scout.es**
- Documentos y artículos varios sobre las nuevas tecnologías
- Apuntes y conocimientos varios de estudios superiores sobre nuevas herramientas de trabajo e interconexión entre dispositivos -> **Juan Manuel Ortiz**
- Riesgos sobre la nube -> **muycloud.com/2013/03/20/riesgos-nube-no-ignorar**
- Los riesgos de navegar desde Smartphones -> **www.informatica-hoy.com.ar/software-seguridad-virus-antivirus/Los-riesgos-de-navegar-con-smartphones.php**
- Impacto de las nuevas tecnologías en los consumidores ->
http://www.il3.ub.edu/blog/?p=426 y
http://www.um.es/docencia/pguardio/documentos/T4_sis.pdf