

# Academia Tecno Crimen

¡Hola! Somos cuatro estudiantes de 2º de Educación Primaria de la UGR. Para la asignatura de Recursos Didácticos y Tecnológicos aplicados a la Educación Primaria hemos creado una web además de diferentes proyectos que se encuentran dentro de ella. Este documento te servirá para entender un poco mejor cómo funciona, los apartados y los detalles. Hemos apostado por metodologías activas y por la explotación de las TICs que hemos ido aprendiendo a lo largo del cuatrimestre. Hemos procurado utilizar herramientas y recursos digitales muy diversos para la presentación de los diferentes aspectos y así dinamizar más la experiencia.

## TEMÁTICA:

Dicha web ha de tener una temática y nosotros la hemos enfocado en detectives. Somos una Academia de formación para detectives especializada en crímenes relacionados con la tecnología, Tecno Crimen. La web en sí es un escape room, existe un apartado específico dedicado a ello y repartidos por la web hay códigos QR que nos darán nuevos indicios. El porqué del nombre de la web (nemirconcet) es otro enigma que entenderás en su debido momento.

Nosotros cuatro somos los profesores (los investigadores) y nuestro objetivo es ir proponiendo apuntes a “los alumnos” de la academia para que vayan aprendiendo sobre tecnología (la pestaña **TEMARIO**) y sobre las leyes (**REGLAMENTO**). Se dispondrá de un **GLOSARIO** para el aprendizaje de nuevos términos relacionados con la tecnología y el crimen. Tendrán tareas todas las semanas y la evaluación final es la resolución de un crimen para el que necesitarán pistas (en el apartado **PISTAS**). Además, podemos observar otros dos apartados: **INVESTIGADORES** e **INFORMACIÓN Y ORGANIZACIÓN** que os describiremos a continuación.

Todo el mundo (seamos alumnos de la academia o no) puede hacer uso de la web tanto para el aprendizaje de recursos digitales y contenidos educativos como para el disfrute de la realización de un escape room virtual y gratuito.

## INICIO:

Aquí presentamos nuestras redes sociales (tiktok, twitter e instagram) y otros widgets como son: el periódico virtual donde podrán informarse de las últimas novedades, un reloj y un contador de visitas. Hemos habilitado de igual manera un espacio para que los alumnos y todo aquel que vea la web pueda dejarnos un comentario (también se encuentra en el apartado de PISTAS y TEMARIO).

Podemos observar también nuestro logo creado con Free Logo Design. Dos botones nos llevarán uno a donde estamos ahora mismo: la explicación de la web (con el vídeo final y las soluciones de las pistas) y otro al apartado PISTAS. Recomendamos encarecidamente no mirar las soluciones.

### **REGLAMENTO:**

En reglamento tenemos 9 subapartados que nos transmiten diferentes conocimientos. Encontramos:

1. Una presentación del Marco Común de Competencia Digital realizada a través de Prezi, en la página de Intef.
2. Un Genially que explica el Manual de Necesidades Específicas de Apoyo Educativo de la Junta de Andalucía.
3. El PDF del Real Decreto 902/2020 de igualdad retributiva entre hombres y mujeres (La ley de Igualdad).
4. Una infografía sobre los Niveles de Concreción Curricular usando la aplicación de Canvas.
5. Una presentación Prezi de la instrucción 8/2020 explicando los objetivos específicos de esta página web.
6. Un vídeo propio (subido a la plataforma YouTube y editado en Filmora) señalando donde se encuentran las palabras “tecnología”, “tecnológico”, “tecnológica” y “digital” dentro de la ley Orgánica 2/2006 y de la Orden ECD/65/2015.
7. Una presentación con Genially de las competencias clave de la Orden ECD/65/2015.
8. Una infografía realizada con Canvas sobre la Orden ECD/65/2015.
9. Una infografía realizada con sobre el informe Horizon 2019. En Canvas.

### **TEMARIO:**

El apartado temario, al igual que el de Reglamento, corresponde a lo que hemos ido aprendiendo a lo largo del cuatrimestre en Recursos Didácticos y Tecnológicos. En la web lo planteamos como unos temas que nuestros alumnos de la academia tendrán que aprender.

1. Realizamos un Google Meet para tener un debate sobre el documental “El dilema de las redes” de la plataforma Netflix. Además los alumnos comprobarán si están atentos a través de preguntas. Para ellos hemos utilizado la aplicación EdPuzzle.
2. Una infografía con Word del uso del móvil en clase, ventajas y desventajas.
3. Una presentación a través de Prezi de las buenas prácticas TIC.
4. Un comentario del vídeo de “El ABC de la gamificación, con Isaac J. Pérez López”. El comentario va acompañado de un vídeo que nos introduce en el tema.
5. Un Symbaloo mostrando las aplicaciones utilizadas y algunas aplicaciones educativas.
6. Una infografía realizada con Canvas de lo que son los MOOCs con un enlace para poder acceder a AbiertaUgr.

7. Un Podcast presentando el primer capítulo del libro “Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red”.
8. Una infografía realizada con Canvas sobre lo que son las Edupills. Animamos a los alumnos a realizar algunas de ellas al igual que nosotros lo hemos hecho.
9. Un esquema sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje creado con Mindmaster.
10. Un pequeño cuestionario hecho con SurveyMonkey para comprobar que se ha entendido el artículo sobre Twine de la revista Edutec.
11. Una presentación hecha con Genially de lo que es Flipped Classroom.
12. Un comentario y una recomendación de un vídeo sobre la charla TED: “Cómo conocer a alguien en 30 segundos”.
13. Un acceso rápido a tres aplicaciones para realizar podcasts.
14. Recomendación de diferentes webs con recursos educativos para la inclusión. Puedes acceder directamente a ellas.
15. Acceso rápido al Instagram de tres influencers educativos.
16. Recomendación de tres canales de Youtube educativos.
17. Un comentario sobre lo que aportan los juegos educativos y la recomendación de algunos de ellos.
18. Recomendación de diferentes páginas para vivir realidades virtuales.
19. A partir del vídeo de Richard Stallman hemos escrito un comentario sobre las creative commons.
20. Podemos observar la realización de una tarea integrada con temática detectives.

En muchos de los títulos podrás clicar y te llevará directamente al glosario donde obtendrás la definición.

### PISTAS:

Hemos aprovechado las diferentes prácticas que nos iban explicando en los seminarios para enfocarlos en la temática de nuestra web. En esta sección se encuentran las pistas para resolver la investigación. Aquí podrás conocer cómo acceder a cada pista.

- **Pista 1:** En esta pista hemos realizado un vídeo que hemos subido a nuestro canal de YouTube utilizando un Stopmotion. (PRÁCTICA 3)
- **Pista 2:** Pulsando en la imagen te llevará a una pestaña con un juego realizado desde Educaplay. (PRÁCTICA 4)
- **Pista 3:** En esta pista aparece un vídeo publicado en nuestro canal creado mediante Filmora y en él aparece un Time-lapse. (PRÁCTICA 5)
- **Pista 4:** Si se pulsa en la fotografía se accede a un vídeo publicado en nuestro canal de YouTube donde utilizamos la aplicación Quiver. (PRÁCTICA 7)
- **Pista 5:** Aquí hemos realizado un Croma mediante la red social de Tik Tok. (PRÁCTICA 9)
- **Pista 6:** Podemos observar un cómic realizado en PixTon. (PRÁCTICA 10)

- **Pista 7:** Esta pista te llevará a un classroom donde podrás realizar muchas actividades y en especial conocer la contraseña para el documento final de la pista nº 10. Encima de la imagen aparece el código para acceder a la clase.
- **Pista 8:** Consiste en un vídeo de TikTok en el que aparece un indicio para la investigación. También hemos aprovechado para explicar lo que es el Mobile learning. (PRÁCTICA 2)
- **Pista 9:** Al clicar en la imagen podrás jugar a Kahoot. De igual manera, evaluamos conocimiento relacionado con la criminología. (PRÁCTICA 8)
- **Pista 10:** Aquí se te abrirá una nueva página donde podrás acceder a un documento final, el cual requiere de una contraseña que se obtendrá en la pista nº7. En este documento aparece una explicación sobre todo lo que ha ocurrido en la web y con ello se habrá descubierto el crimen. También podrás acceder al código final, el cual también tiene contraseña y es necesario para el documento final.

### GLOSARIO:

En este apartado, encontrarás vocabulario específico de la asignatura. También hemos querido añadir vocabulario relacionado con la temática de nuestra web. Muchos de los títulos del Temario, del Reglamento y de las Pistas te llevan directamente al Glosario para que puedas consultarlo en caso de que tengas dudas con la definición de la palabra.

Al clicar en aquellas palabras que estén subrayadas se abrirá otra pestaña que te llevará directamente a la página oficial de la palabra descrita, por ejemplo al clicar en la palabra ADIDE, podrás acceder a la Asociación de Inspectores de Educación.

### INVESTIGADORES:

1. En esta pestaña aparecen todos los componentes del grupo (los “profesores” de la academia) con su nombre completo, una fotografía de cada uno y una breve descripción.
2. Si se clica en cada nombre podrás acceder al perfil de LinkedIn propio de cada investigador.
3. En este mismo apartado en la barra de la izquierda podrás acceder a las insignias (Moocs) que han realizado algunos investigadores. Hay que clicar en cada insignia para ver el certificado de cada una.

### INFORMACIÓN Y ORGANIZACIÓN:

1. En esta sección aparece un PDF con el diploma que podrás obtener si consigues todas las pistas y resuelves el crimen.
2. Puedes encontrar la programación de la academia en los meses de enero, febrero, marzo, abril y mayo de 2021 con las respectivas tareas de los diferentes apartados de la web.
3. Aparece un apartado de contacto y la ubicación de nuestra academia para las personas interesadas y con dudas.

MUCHAS GRACIAS POR  
LEERNOS Y ESPEREMOS QUE  
DISFRUTES Y APRENDAS  
MUCHO DE LA WEB A LA QUE  
TANTO ESFUERZO LE HEMOS  
DEDICADO. SI TIENES  
ALGUNA DUDA NO DUDES EN  
PREGUNTARNOS.