

DURACIÓN Y CALENDARIO

La duración del curso será de 9 horas, en tres sesiones presenciales durante los días 9, 11 y 16 de mayo de 2023 en horario de 17:00 a 20:00.

INSCRIPCIONES Y LISTA DE ADMITIDOS

Hasta el día 7 de mayo, de forma **on line**, en la página web de nuestro CPR: <http://cpralmendralejo.juntaextremadura.net> donde también se publicará la lista de admitidos el día 8 de mayo, a partir de las 10:00 horas.

EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

Se expedirá certificado de 9 horas (1 crédito) al profesorado que asista con regularidad al 85 % del tiempo de duración de la actividad, según la Orden de 31 de octubre de 2000 (DOE 4 de Noviembre)

ASESORA RESPONSABLE

Teresa de Jesús González Barroso.
Asesora T.E. del CPR de Almendralejo.
Tlf: 924017796.



Secretaría General de Educación
Dirección General de Innovación e Inclusión Educativa
Delegación Provincial de Badajoz
Unidad de Programas Educativos
Servicio de Innovación y Formación del Profesorado

JUNTA DE EXTREMADURA
Consejería de Educación y Empleo



Centro de Profesores y Recursos de Almendralejo

Curso: "CREACIÓN DE RECURSOS INTERACTIVOS CON LA APLICACIÓN GENIAL.Y"



Fuente: <https://images.app.goo.gl/mvkCJCvozvBWxLST8>



Fondo Social Europeo
Una manera de hacer Europa

Unión Europea

Almendralejo, 9,11 y 16 de mayo de 2023.

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

JUSTIFICACIÓN

Genial.ly es una herramienta online que permite crear gran diversidad de recursos interactivos: presentaciones, vídeos, imágenes, infografías, juegos, mapas, cuestionarios, e-posters y otros. Para utilizarla no es necesario tener conocimientos de programación, es muy intuitiva.

Manejar Genial.ly con cierta soltura nos ayudará a generar recursos educativos que atrapen el interés y la atención de nuestro alumnado, aportando dinamismo y suscitando su interés, tanto por los contenidos como por la participación en las tareas de clase.

Los materiales creados se pueden compartir fácilmente a través de la URL, el código de inserción y se pueden descargar en formato HTML.

OBJETIVOS

- Mejorar la competencia digital docente.
- Favorecer la enseñanza y asimilación de contenidos de una manera más eficaz.
- Aprender a utilizar la plataforma de creación de contenidos Genial.ly
- Crear recursos interactivos.
- Crear infografías, incluyendo imágenes, vídeos, sonidos, etc.
- Crear presentaciones, cuestionarios, juegos, etc.
- Crear recursos para la educación a distancia.

CONTENIDOS

- **¿Qué es Genial.ly?** Creación de cuenta.
- **Comenzar a trabajar con Genial.ly.** Características de la herramienta y sus posibilidades. Plantillas. Etapas en la creación de presentaciones y contenidos interactivos: inserción de textos, imágenes, animaciones, sonidos, recursos internos y externos...
- **Creación de otros recursos para el aula.** Creación de juegos didácticos interactivos. Imágenes interactivas. Creación de videotutoriales.

METODOLOGÍA

El desarrollo de este curso tiene un carácter eminentemente práctico, basándose en la aplicación de conceptos básicos explicados en el desarrollo de las sesiones. Se desarrollará de manera presencial en las instalaciones del CPR de Almendralejo.

PONENTES

M^a Victoria Muriel Blanco, docente del CEIP Dulce Chacón de Cáceres.

DESTINATARIOS

El curso está dirigido a los docentes de centros educativos de todos los niveles.

NÚMERO DE PARTICIPANTES Y CRITERIOS DE SELECCIÓN

Se establecerá un mínimo de 12 participantes y máximo de 18. Los criterios de selección serán:

1. Docentes de centros educativos de la demarcación del CPR de Almendralejo.
2. Docentes de centros educativos de otras demarcaciones.

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

Durante el desarrollo del curso se trabajarán los siguientes indicadores que recoge el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD):

1.2.A.1.1. Identifica las funcionalidades, condiciones de seguridad, protección de datos y privacidad, características técnicas (accesibilidad, interoperabilidad, ...) de distintas plataformas de colaboración con el fin de seleccionar una que se adecue a la finalidad con la que se desea emplear.

1.4.B.1.1. Participa en actividades de formación para el desarrollo profesional docente dirigidas por expertos, en línea o presenciales, en las que se utilicen recursos digitales para su desarrollo.

1.4.B.1.2. Participa en cursos dirigidos al desarrollo de la competencia digital docente.

2.3.A.1.3. Conoce y aplica la normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor (reproducción, distribución y comunicación pública), así como los distintos tipos de licencias y las condiciones asociadas a cada una de ellas.

3.1.A.1.3. Conoce las características básicas de distintos recursos educativos digitales y sus posibilidades de uso en la práctica docente y los utiliza en situaciones simuladas presenciales o en línea.