

DURACIÓN Y CALENDARIO

La duración del curso será de 12 horas, en cuatro sesiones presenciales durante los días 16, 18, 23 y 25 de octubre de 2023 en horario de 16:30 a 19:30.

INSCRIPCIONES Y LISTA DE ADMITIDOS

Hasta el día 10, 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 11 de octubre, a partir de las 10:00 horas.

EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

Se expedirá certificado de 12 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 Formación Profesional,
Innovación e Inclusión Educativa
Delegación Provincial de Badajoz

JUNTA DE EXTREMADURA
Consejería de Educación, Ciencia y Formación Profesional



Centro de Profesores y Recursos de Almendralejo

Curso: "CREACIÓN DE RECURSOS INTERACTIVOS CON GENIAL.Y Y CANVA"



https://pbs.twimg.com/profile_images/1633656356896133123/VeYuYs5x_400x400.png
<https://cdn.computerhoy.com/sites/navi.axelspringer.es/public/media/image/2022/04/genially-2685393.jpg?tf=3840x>



Almendralejo, 16,18, 23 y 25 de octubre de 2023.

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación, Ciencia y Formación Profesional

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

- Conocer las ventajas de Canva Educación.
- Dominar las diferentes herramientas de edición de Canva.
- Utilizar trucos que permitan optimizar el uso de Canva.
- Crear recursos educativos como apoyo pedagógico a través de Canva. Crear videos educativos eliminando el fondo de estos.
- Aplicar las herramientas de edición de Genial.ly.
- Crear infografías, presentaciones, juegos, ... a partir de plantillas de Genial.ly.
- Diseñar juegos interactivos con plantillas externas a Genial.ly

CONTENIDOS

- Canva Educación. Herramientas de diseño de Canva.
- Trucos y consejos para un mejor uso de Canva.
- Creación de videos educativos con Canva como alternativa a la técnica Chroma Key.
- Herramientas de edición de Genial.ly.
- Creación de recursos educativos a partir de plantillas propias y externas a Genial.ly.

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

David Mora Isidoro, docente del CEIP El Pilar de Don Benito (Badajoz)

DESTINATARIOS

El curso está dirigido a los docentes de centros públicos 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 públicos de la demarcación del CPR de Almendralejo.
2. Docentes de centros públicos 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.