**INFORMÁTICA EDUCATIVA I**

**MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL**

1. En esta actividad se desarrollará un material didáctico digital que sirva de apoyo a la enseñanza de su disciplina.
2. El producto está pensado como un material de autoaprendizaje, que no cuenta con la presencia del profesor en el momento, es decir, debe ser autoexplicativo y fácil de operar por el estudiante. Puede contener desarrollo de contenidos, actividades, ejercicios explicados y ejercicios propuestos con solucionario, pautas de autoevaluación, animaciones explicativas, diagramas, videos, esquemas, mapas conceptuales, glosarios de términos, links a sitios relacionados, etc.
3. Se trata de un material con estructura hipermedial[[1]](#footnote-1) cuyo contenido es propio de su área de especialidad y directamente relacionado con algún contenido mínimo obligatorio. Ejemplo: sistema respiratorio, estilos narrativos, razón aurea, revolución industrial, los mapuches, etc.
4. La cobertura de contenido debe ser equivalente a una o dos sesiones de 90 minutos como máximo.
5. Se puede confeccionar en Power Point, como sitio Web o como blogspot.
6. Los grupos de trabajo son de dos, tres o cuatro estudiantes y pueden ser mono o multi disciplinarios.
7. Se dispondrá para su confección de los días 29 de octubre, 3 de noviembre y 10 de noviembre. Este último día se hará una primera presentación del material al curso con un estado de avance no inferior al 60%. Para ello se dispondrá de 15 minutos por grupo.
8. Después de esa fecha se dispondrá de la sesión del 17 de noviembre para terminar el trabajo y entregarlo con todas las sugerencias y aportes realizados por el curso en la presentación.

1. **Hipermedio**: material informativo digital navegable cuyo contenido -texto, imagen o sonido- está organizado relacionalmente en pequeñas módulos de información que se acceden a través de enlaces prediseñados por los autores. [↑](#footnote-ref-1)