

Categoría de OA	Casos	
Objetos de instrucción	Lección Seminarios Artículos White-Papers Casos de Estudio	Chats Simulaciones - actuacion de roles
Objetos de colaboración	Monitores de ejercicios Foros Reuniones on-line	Workshops
Objetos de práctica	Simulación de software Simulación de Hardware Simulación de codificación Simulación Conceptual Simulación Modelo de negocios Laboratorios on-line Proyectos de investigación	Test de rendimiento
Objetos de evaluación	Pre-evaluación Evaluación de proeficiencia Test de certificación	 LIVEWORKSHEETS

Lee y selecciona los tipos de objetos según Wiley (2002):

- Son objetos que no pueden ser subdivididos pues están en su estado atómico, por ejemplo una fotografía de un pianista.
- Son objetos que pueden ser combinados o ensamblados con un número pequeño de objetos en una relación directa, por ejemplo un objeto de video, acompañado de un objeto de audio.
- Son objetos que pueden ser combinados o ensamblados con cualquier otro objeto sin restricción alguna. Por ejemplo una página web que contenga fotos, objetos de audio y objetos texto.
- Este tipo de objetos presentan un nivel de complejidad alto, un ejemplo podría tener un applet de Java que fuera dibujando las nota musicales en un pentagrama.
- Este tipo de objetos son los encargados de instruir y proveer prácticas, por ejemplo enseñar música para y al mismo tiempo entregar ejercicios de práctica musical, para permitir una dinámica entre el profesor y los estudiantes.

 **LIVEWORKSHEETS**