

Lee y relaciona correctamente en las diferentes categorías según ASTD & SmartForce (2002)

| Categoría de OA         | Casos                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objetos de instrucción  | Lección<br>Seminarios<br>Artículos<br>White-Papers<br>Casos de Estudio                                                                                                                         |
| Objetos de colaboración | Monitores de ejercicios<br>Foros<br>Reuniones on-line                                                                                                                                          |
| Objetos de práctica     | Simulación de software<br>Simulación de Hardware<br>Simulación de codificación<br>Simulación Conceptual<br>Simulación Modelo de negocios<br>Laboratorios on-line<br>Proyectos de investigación |
| Objetos de evaluación   | Pre-evaluación<br>Evaluación de proeficiencia<br>Test de certificación                                                                                                                         |

Chats

Simulaciones - actuacion de roles

Workshops

Test de rendimiento

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 de aprendizaje.