**RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE**

Un recurso para el aprendizaje es cualquier documento o material que favorece o permite un aprendizaje en el estudiante. Puede ser un vídeo, un texto en formato pdf o word o en papel, etc., una presentación tipo PowerPoint, un cuestionario, un clip interactivo, una página web, una fotografía (en papel o digital) un mapa, entre muchos otros.

El concepto de "OBJETO DE APRENDIZAJE" nació para referirse a estos recursos, insistiendo en dos aspectos:

* Su carácter digital.
* La posibilidad de ser reutilizado en ambientes muy diferentes.

Los objetos de aprendizaje se colocan en bibliotecas. Pero los objetos de aprendizaje implican también una estandarización, puesto que, incluyen datos que proporcionan información sobre el contenido, el soporte, el idioma, el autor, etc. Y estos se encapsulan en un fichero que incluye todos los descriptores así como el mismo objeto.

***Materiales convencionales:***

Impresos: textos, láminas, secuencias, afiches, libros, fotocopias, periódicos, documentos, entre otros.

Tableros didácticos: pizarra, franelógrafos, entre otros.

Materiales manipulativos: recortables, cartulinas, entre otros.

Juegos: rompecabezas, domino, juegos de asociación, memorias, juegos de sobremesa, entre otros.

Materiales para observar: microscopio, lupas, entre otros.

***Materiales audiovisuales:***

Imágenes fijas proyectables: fotos, diapositivas, fotografías, entre otras.

Materiales sonoros: audio, casetes, discos, programas de radio, entre otros.

Materiales audiovisuales: montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión, entre otros.

***Nuevas tecnologías:***

Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas.

Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line.

Televisores y vídeos interactivos.