

*“Más parecidos a un curso tradicional mediado por la tecnología, se encuentra el otro tipo general de los MOOC: los no conectivistas.”*

del curso y posibilidades de experimentación. Los cursos diseñados de esta manera se enfocan a nichos específicos y exigen plataformas cada vez más robustas y el uso tecnologías de inmersión o de alta interactividad (*Inmersive Learning Environments*).

Aunque aún de uso muy limitado, hay una amplia variedad de dispositivos que favorecen una interactividad más rica con los sistemas informáticos y que a la vez permiten adaptar la forma en la que se presenta la información imitando las experiencias sensoriales de los fenómenos reales, muchos de los cuales evocan las historias de ciencia ficción de las novelas y las películas, pero cuya existencia es una realidad palpable. De reservado uso en la educación, es claro que la gran cantidad de usuarios es un incentivo real para la popularización de estos dispositivos. Acá algunos de ellos:

- *Lentes de realidad aumentada (datos digitales sobre la imagen que se percibe como real).*
- *Lentes de realidad virtual (el sujeto es llevado a un entorno que sólo existe en el mundo de los datos).*
- *Wearables (“vestibles”): guantes, señaladores láser, estiletes y otros dispositivos que permiten incidir en la pantalla.*
- *Sistemas de reconocimiento de gestos similares a los wearea- bles, pero que no necesitan dispositivos adicionales, sustituyen a los dispositivos no intuitivos como los joystick de los juegos electrónicos.*
- *Proyecciones holográficas que buscan sustituir las pantallas.*

- *Interfaces hápticas. que simulan sensaciones táctiles mediante vibraciones, y forman parte de los desarrollos vinculados a la noción de realidad aumentada. Los primeros ensayos muy lejanos ya, son los realizados en los años 80 del siglo pasado con el cine sensorround y perfeccionado ahora en los cines con proyección multisensorial y los juegos electrónicos como el wii de Nintendo.*
- *Interfaces brain to brain, aún en experimentación, implican la transmisión de ideas de cerebro a cerebro; en las experiencias realizadas, apenas se logra la transmisión vía electrodos de algunas sensaciones.*
- *Laboratorios virtuales y remotos. Los primeros son simuladores, como los usados prolijamente en el proyecto SEC<sup>21</sup> en México<sup>8</sup> a inicios de la década pasada. Los segundos, son laboratorios reales con posibilidades de ser manipulados a distancia por los usuarios, base del concepto Share Lab.*

Más parecidos a un curso tradicional mediado por la tecnología, se encuentra el otro tipo general de los MOOC: los *no conectivistas*, donde el alumno recibe una cantidad significativa de información secuenciada y estructurada en diversos soportes lingüísticos, a la manera de un currículo tradicional, para posteriormente ser evaluado según las evidencias de su aprovechamiento. La interacción con otros integrantes del curso, si bien es importante y se fomenta, aún no se encuentra en primer plano.

El propósito de estos cursos —que son la gran mayoría de los actual-

<sup>8</sup>Santillán Nieto, Marcela y Gallardo Cano, Alejandro: “El proyecto SEC<sup>21</sup>”, en: *Revista Tecnología y Comunicación*, junio-julio de 1999. Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, México.