

Estructura "típica" de un MOOC

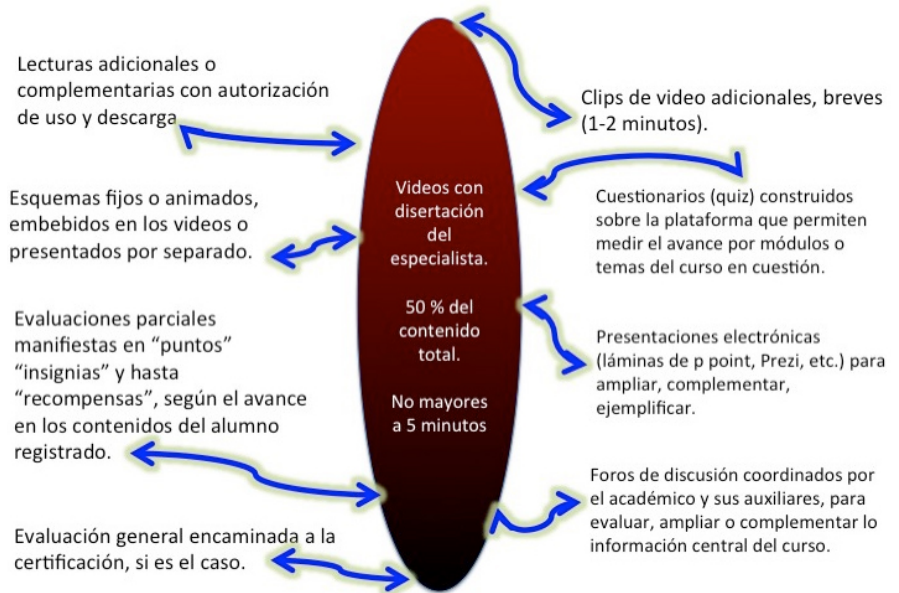


Fig. 4. Se trata de un estándar que está en proceso de aceptación. En realidad un MOOC asume características diversas, según las posibilidades que ofrezca la plataforma en cuestión y la división que sugiera o privilegie el equipo diseñador. En un futuro, se espera, se estructurará en función de los hábitos y preferencias de los usuarios. Alejandro Gallardo Cano. Basado en la observación y comparación de distintas plataformas.

El resto de los materiales suelen ser textos breves, imágenes independientes, presentaciones electrónicas y ligas a sitios en la *www* para explorar o complementar información. En los cursos relacionados con las Ciencias Sociales y las Humanidades es recurrente el uso de foros, *wikis* y redes sociales (sobre todo si el docente cuenta con un equipo que le ayuda para enfrentar la carga); en el caso de ciencias destacan los simuladores, las encuestas en línea, las evaluaciones a cuestionarios (*quiz*) y juegos interactivos sencillos.

La sencillez de la mayoría de los MOOC disponibles en muchas plataformas es sólo aparente. Conforme aumentan los usuarios y se diversifica la oferta, su producción exige cada vez mayor rigor y calidad técnica. La confección de buenos cursos abiertos gradualmente se aleja de la pura ocurrencia y la originalidad de muchos *vloggers* (contracción de *video-bloggers*) para los cuales basta

una cámara casera, alguna idea y una buena conducción.

Sin negar que existen casos notables y destacables por su sencillez, hay un trabajo importante del profesorado que no se agota con pararse frente a la cámara y desarrollar un tema como si se impartiese una clase tradicional. Es preciso preparar materiales, adaptarlos a diferentes soportes, buscar vías interactivas para que los estudiantes complementen las lecciones o realicen prácticas para reafirmar el conocimiento, etcétera. Es necesario, como llegó a decirse de los ODA (los objetos de aprendizaje), la articulación de un buen equipo de diseño instruccional para obtener resultados óptimos.

Se requiere de un guion pedagógico bien articulado y una producción multimedia de alta calidad, lo cual incrementa siempre los costos en tiempo y dinero. Es buena y deseable la participación de diseñadores,