



# Índice

Agradecimientos	11
Prólogo	15
Introducción	19
PARTE I	
Realidad y ficción	31
I. <i>The Matrix</i> : la ilusión de realidad	33
II. De tiempos fugaces, espacios laberínticos y pensamientos complejos en el aula del ¿futuro?	37
PARTE II	
Conocimiento y tecnologías: modelos para desarmar	43
III. El infoconocimiento	49
1. La desmitificación: Internet promueve la interactividad	49
1.1 La red como metáfora urbana	51
2. Historia y geografía de las redes electrónicas. Hacia una ruptura de la témporo-espacialidad "tradicional"	54
3. La virtualidad y la realidad como demarcaciones difusas en las redes digitales	59

3.1 La red y sus materializaciones cotidianas	60
4. Internet y los laberintos gnoseológicos	63
5. Internet en las aulas: ¿quiénes y por qué?	64
5.1 Las propuestas	64
5.2 Los/las estudiantes	66
6. Lo bueno si breve: los problemas de la sobreabundancia de información	68
7. Alicia a través del espejo. El infoconocimiento y sus implicancias profesionales	73
8. Internet desde sus derivaciones cognitivas	77
9. El infoconocimiento como categoría gnoseológica	80
<b>IV. El tecnoconocimiento</b>	<b>85</b>
1. La desmitificación: las tecnologías son meras herramientas	85
1.1 La metáfora: las tecnologías como vehículos de pensamiento	86
2. El tecnoconocimiento y el puente a las prácticas profesionales	87
2.1 Las propuestas	87
3. Contenido y mediación tecnológica: encrucijadas y visiones	89
4. El tecnoconocimiento y sus derivaciones cognitivas	93
<b>V. El conocimiento colaborativo</b>	<b>103</b>
1. La desmitificación: sin redes informáticas, no hay comunidades colaborativas	103
1.1 La metáfora: la internarratividad	105
2. Las propuestas	106
3. El conocimiento colaborativo y sus derivaciones cognitivas	111

---

<b>VI. Una nueva mirada sobre el residuo cognitivo</b>	<b>117</b>
1. La construcción de imágenes mentales. El uso del Autocad	120
2. La diferenciación secuencial en los procesos de resolución de problemas mediados tecnológicamente	123
3. El proceso de resolución de problemas	128
4. Otros caminos abiertos para el estudio del residuo cognitivo	133
<b>PARTE III</b>	
<b>Las tecnologías y las prácticas de la enseñanza</b>	<b>135</b>
<b>VII. La ilusión del conocimiento. La ruptura del conocimiento como verdad</b>	<b>139</b>
<b>VIII. Los discursos “tecnológicos”</b>	<b>147</b>
1. Introducción	147
2. La (de)construcción de los discursos tecnológicos. Etimología y horizontes de posibilidad	148
3. El <i>cyberspeak</i> y las identidades	151
4. Recurrencias discursivas y tendencias para la reflexión	155
4.1 El discurso determinista-esencialista	156
4.2 El discurso racional-eficientista	162
4.3 El discurso didáctico-tecnológico	166
<b>IX. Soportes y prácticas: ¿fuego cruzado?</b>	<b>169</b>
1. Las tecnologías como entornos interactivos y escenarios materiales, simbólicos y sociales	170
2. Casos para la enseñanza	174
2.1. Caso: simuladores en la enseñanza de las ciencias biomédicas	174
2.2 Los simuladores y la enseñanza: buenas razones	178
2.3 Caso: la enseñanza de Álgebra a través de hipertextos	187

2.4 Las narrativas hipertextuales en la enseñanza universitaria	190
2.5 El diseño de hipertextos y su hincapié en la diversidad cognitiva	192
2.6 Caso: software para la producción en el área del diseño	193
2.7 Caso: aprendiendo a instrumentar una videoconferencia	204
<b>X. La investigación actual en el campo de la tecnología educativa. Algunas perspectivas y debates actuales</b>	<b>209</b>
1. Estudios sobre los efectos que se producen en el intercambio con tecnologías en los estudios experimentales y en las derivaciones de la psicología cognitiva	211
1.1 <i>Instructional Design</i>	212
2. Las características individuales de los que aprenden con tecnologías	214
3. Estudios sobre los usos de las tecnologías en el aula	215
4. Estudios sobre el diseño de entornos e interfaces en función de los aspectos perceptivos y visuales de los usuarios	216
5. Estudios culturales sociolingüísticos en relación con la construcción de discursos sobre tecnologías y las dimensiones comunicacionales	218
6. Investigación en programación y la transferencia a actividades de aprendizaje	219
7. Estudios sobre las relaciones entre tecnologías, cultura y sociedad	220
8. Desafíos y prospectiva	220
<b>Post Scriptum</b>	<b>223</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>225</b>