



SEMINARIO ABIERTO (DPFSCCT)
CIBERCULTURA



Periodo académico
II Semestre



Naturaleza del espacio académico
Obligatorio



Carácter del espacio académico
Teórico-Práctico



Código
2602003



Créditos
2



Horas de Trabajo
Autonomas: 2
Colaborativo: 4
Directo: 0

JUSTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO

Al hacer referencia a la Cibercultura, aun desde distintas orillas, se alude a un fenómeno socio - cultural relevante que hace parte de la historia contemporánea de la humanidad, además, integra diversas representaciones y expresiones de los sujetos, las sociedades y las organizaciones. Según lo señalan algunos investigadores, se define como un nuevo relato (en términos de Jean-François Lyotard) o expresión de un nuevo paradigma, a la vez asociado con otros hechos y fenómenos que, entre sí, se conjugan y entretajan configurando su naturaleza compleja, sistémica y universal. Tales hechos y fenómenos son entre otros: sociedad del conocimiento, revolución y alfabetización digital, globalización y / o mundialización e inteligencia colectiva. En la perspectiva de Levy (2007), la Cibercultura se constituye en un constructo social en esencia, más allá de sus formas y apariencias técnicas. Así lo señala: "Puede parecer extraño hablar de <movimiento social> a propósito de un fenómeno habitualmente considerado como <técnico>. He aquí, sin embargo, la tesis que voy a intentar sostener; la emergencia del ciberespacio es el fruto de un verdadero movimiento social, con su grupo





líder (la juventud metropolitana educada), sus palabras clave (interconexión, creación de comunidades virtuales, inteligencia colectiva) y sus aspiraciones coherentes." Página 95.

Se postula entonces la Cibercultura como un hecho social fundado en alto grado en los desarrollos, aplicaciones e incorporación masiva en los escenarios y contextos humanos (individuales y colectivos, públicos y privados, cotidianos y profesionales, familiares y laborales, etc), de las tecnologías digitales comúnmente conocidas como las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, y que por ende, ha generado transformaciones en las estructuras de pensamiento, conocimiento y comportamiento de las personas. Como lo señala Levy, sus elementos clave y estructurantes son: la interconexión, las comunidades virtuales y la inteligencia colectiva, que se formalizan y constituyen en partes interactuantes del llamado Ciberespacio. Así, el Ciberespacio constituye el lugar o lugares en donde suceden los procesos y acciones humanas propios de la Cibercultura. La interconexión, representa la opción que emerge para las personas en el sentido de poder establecer relación, comunicación e interacción en virtud y a partir del uso y empleo no restringido de las TIC, esto es, TIC a la manera de herramientas mediadoras y generadoras de tales actos de conexión. A su vez, las Comunidades Virtuales se conciben como uno de los efectos de lo anterior, en tanto las personas (consideradas grupal y colectivamente) y en razón a intereses diversos y comunes, se auto organizan, se relacionan y actúan en función de tales intereses. Adicionalmente, la Inteligencia Colectiva representa las estructuras y formas que emergen en virtud a las condiciones del Ciberespacio, en donde sujetos y grupos, organizados y auto gestionados, identifican, analizan y solucionan problemas que son de su interés abordar, compartir y aplicar.

Desde estas reflexiones, se reconoce a la Educación en general como uno de los escenarios que mayores cambios y transformaciones ha evidenciado en virtud a las condiciones, componentes y aplicaciones de la Cibercultura. Por supuesto, los cambios y transformaciones aún son en gran medida, propuestas y potencialidades que demandan formalización, consolidación y aceptación académica y social, lo cual sin duda impactará en las nociones y prácticas asociadas con la educación, las instituciones escolares, los procesos de enseñanza y aprendizaje, los materiales y medios educativos, los eventos de pensamiento, conocimiento e inteligencia, y otros aspectos que son propios de los procesos educativos. Según lo planteado, el abordaje, comprensión y desarrollo de propuestas educativas desde y a partir de la Cibercultura, constituye un lugar de reflexión – acción para la Educación en Tecnología y la Educación con Tecnología. Se postula entonces a la Cibercultura como una categoría de formación central en la Maestría en Educación en Tecnología, desde lo cual es viable la configuración de capacidades, competencias y herramientas universales de pensamiento, conocimiento y actuación (en tanto profesionales de la educación), que posibiliten la comprensión de este fenómeno socio-cultural, e igualmente viabilice la construcción de capacidades para la construcción de propuestas innovadoras, pertinentes y útiles en distintos contextos, reconociendo problemáticas y aportando soluciones que redunden y se reflejen en una educación de mayor calidad y ante todo en la formación de sujetos con nuevas





posibilidades, capacidades y competencias, personales, sociales y profesionales, esto en función de las demandas y necesidades propias de las condiciones y tiempos históricos que se construyen y reconstruyen en la actualidad.

OBJETIVOS GENERAL

Generar comprensiones y argumentos propios en relación con el fenómeno de la Cibercultura enfatizando en sus significados, sentidos, rasgos esenciales y potencialidades, en función de los contextos sociales – culturales en general y educativos - escolares en particular.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Construir pensamientos y conocimientos propios en torno de la noción de ciberespacio e igualmente en relación con las transformaciones, competencias y capacidades que genera.
- Formalizar explicaciones y argumentos respecto de las nuevas formas de gestión del conocimiento, enfatizando en los significados, alcances y características de la inteligencia colectiva, así mismo en las relaciones e implicaciones entre la Cibercultura y la educación.
- Construir reflexiones y argumentos analíticos e interpretativos acerca de los significados básicos, implicaciones y posibilidades (teóricas y prácticas) propias del arte de la Cibercultura, esto a la manera de nuevas expresividades humanas.
- Construir y formalizar postulados críticos en torno de la Cibercultura, sus expresiones, componentes y proyecciones, enfatizando tanto en los contextos y escenarios propios de la educación y la formación en general, como en la educación en tecnología y la educación con tecnología en particular.

PROPÓSITOS DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE (PFA) DEL ESPACIO ACADÉMICO

- Desarrollar competencias que posibiliten la formalización y representación de pensamientos y conocimientos propios en torno de la noción de ciberespacio, las transformaciones, las competencias y las capacidades que genera.
- Consolidar capacidades propias orientadas hacia la formalización de explicaciones y argumentos respecto de las nuevas formas de gestión del conocimiento, enfatizando en los significados, alcances y características de la inteligencia colectiva, así mismo en las relaciones e implicaciones entre la Cibercultura y la educación.
- Incentivar capacidades y habilidades para la construcción de reflexiones y argumentos analíticos e interpretativos acerca de los significados básicos, implicaciones y posibilidades (teóricas y prácticas) propias del arte de la Cibercultura, esto a la manera de nuevas expresividades humanas.





-
- Desarrollar capacidades para la construcción y formalización de postulados críticos en torno de la Cibercultura, sus expresiones, componentes y proyecciones, enfatizando tanto en los contextos y escenarios propios de la educación y la formación en general, como en la educación en tecnología y la educación con tecnología en particular.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Formalizar y representar pensamientos y conocimientos propios en torno de la noción de ciberespacio, igualmente las transformaciones, competencias y capacidades que genera.
- Expresar explicaciones y argumentos propios respecto de las nuevas formas de gestión del conocimiento, en particular, la inteligencia colectiva y las relaciones e implicaciones entre la Cibercultura y la educación.
- Construir reflexiones y argumentos analíticos e interpretativos propios del arte de la Cibercultura, esencialmente sus significados, implicaciones y posibilidades prácticas.
- Construir y formalizar postulados críticos en torno de la Cibercultura tomando en cuenta sus expresiones, componentes y proyecciones focalizando la atención tanto en los contextos y escenarios propios de la educación y la formación en general, como en la educación en tecnología y la educación con tecnología en particular.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

UNIDAD 1. CIBERCULTURA: TRANSFORMACIONES, RETOS Y PROYECCIONES.

- Cibercultura y ciberespacio. Más que neologismos, realidades emergentes.
- Transformaciones en un nuevo entorno tecnosocial.
- Nuevas competencias.

UNIDAD 2. NUEVAS FORMAS DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO.

- La inteligencia colectiva.
- Cibercultura y educación.

UNIDAD 3. EL ARTE DE LA CIBERCULTURA.

- Nuevas expresividades.
-

UNIDAD 4. CIBERCULTURA. HACIA UN BALANCE CRÍTICO.

- Crítica a la razón informática.





- ¿Qué hacer? Hacia una ciberciudadanía.
- Perspectivas de la educación en tecnología y la educación con tecnología.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA QUE FAVORECEN EL APRENDIZAJE

En términos pedagógicos y didácticos, las estrategias de enseñanza en este espacio formativo de la Maestría en Educación en Tecnología, se estructuran y organizan en virtud a las modalidades de trabajo definidas en las políticas institucionales de la Universidad que son: directo, colaborativo y autónomo. A partir de estas modalidades se viabiliza la formación en relación con dos dimensiones centrales: la teoría y la práctica.

La dimensión teórica, se planifica y estructura en razón al abordaje pedagógico y didáctico de las sesiones de clase virtual que se desarrollan en torno a las unidades temáticas previamente reseñadas. En sentido estricto, esta dimensión se lleva a cabo mediante las modalidades de trabajo directo y autónomo y tiene lugar mediante un conjunto organizado de sesiones de clase sincrónicas y tiempos de trabajo asincrónico por parte de los estudiantes. Se expresa en producciones y / o elaboraciones académicas de naturaleza teórica e individual construidas y formalizadas en "documentos académicos" de naturaleza descriptiva, interpretativa y propositiva.

Fundado en lo anterior, la dimensión práctica, se desarrolla en razón a lo que se denomina "experiencia en contexto". Esta se concibe como el conjunto de actos de reflexión - acción - comprensión centrados en el fenómeno de la "cibercultura" y focalizados en sujetos y contextos particulares. Las modalidades centrales de trabajo son el directo y el colaborativo. Así la experiencia en contexto se organiza y desarrolla a partir de 3 momentos que, en esencia, involucran y demandan tiempos de naturaleza asincrónica. Tales momentos son:

- **MOMENTO 1. FORMULACIÓN.** Corresponde al momento en el cual se “definen y configuran acciones, condiciones y decisiones de inicio”, propias de la experiencia en contexto, que son: organizativas, estructurales, contextuales, de sentido, entre otras."
- **MOMENTO 2. DESARROLLO.** Se concibe este momento 2 a la manera de “puesta en escena” o “aplicación” en el campo, lugar y / o contexto seleccionado, de las acciones, condiciones y decisiones, previamente definidas."
- **MOMENTO 3. SÍNTESIS.** El momento 3, es en esencia un “tiempo de reflexión interpretativa y / o construcción de sentidos” en relación con la experiencia adelantada en el marco del contexto particular abordado."





Complementariamente con la dimensión teórica, la experiencia en contexto, deriva en un conjunto de documentos académicos que dan cuenta de los resultados derivados en cada uno de sus momentos y se formaliza bajo el formato de portafolio hipermedial.

EVALUACIÓN

La evaluación académica en este espacio formativo de la Maestría, se orienta hacia la consolidación de los aprendizajes centrales dados en los estudiantes en torno de los contenidos centrales de estudio en la asignatura. Esto con la perspectiva del mejoramiento y transformación de las concepciones, habilidades y competencias construidas y aprendidas. Así, la evaluación comprende e integra las dimensiones teórica y práctica y permite establecer los logros alcanzados de manera grupal y también individual, lo que se expresa en valoraciones cualitativas y calificaciones cuantitativas. Todo lo anterior se funda en determinados principios como son:

- La autoevaluación, la heteroevaluación y la coevaluación.
- Centrada en aspectos formales y de contenido.
- De naturaleza teórica y práctica.
- Orientada a los procesos y a los resultados.
- Evaluación descriptiva, interpretativa y propositiva.
- Evaluación fundada en la experiencia previa.
- Orientada hacia el desempeño profesional y personal.

En términos formales y de organización la evaluación de este espacio académico se estructura de la siguiente manera:

- Unidad 1. Dimensión teórica. Evaluación de contenidos A -10%
- Unidad 2. Dimensión teórica. Evaluación de contenidos B -10%
- Unidad 3. Dimensión teórica. Evaluación de contenidos C -10%
- Unidad 4. Dimensión teórica. Evaluación de contenidos D -10%
- Experiencia en Contexto. Dimensión práctica - 40%
- Sustentación - 20%
- Consolidado - 100%

MEDIOS Y RECURSOS EDUCATIVOS

Los medios y recursos corresponden al conjunto de herramientas informáticas y computacionales propias del ambiente virtual definido para esta asignatura. En general corresponde a un aula virtual y en particular son el conjunto de objetos, entornos y mediaciones didácticas dispuestas en dicho ambiente.





PRÁCTICAS ACADÉMICAS - SALIDAS DE CAMPO

Las prácticas académicas o salidas de campo corresponden para el caso de esta asignatura, a las actividades de naturaleza sincrónica y / o presencial que se llevan a cabo por parte de los grupos de estudiantes, en la perspectiva del cumplimiento de los objetivos propios de la experiencia en contexto en el marco de los tres momentos antes reseñados. Tales prácticas son:

- Observación y análisis participante de procesos escolares en instituciones educativas relativos a la educación en tecnología o a la educación con tecnología.
- Entrevistas e interacciones con actores y comunidades clave en entornos de trabajo educativo relevantes.
- Participación institucional en eventos y / o procesos académicos de interés relacionados con la experiencia en contexto.
- Reconocimiento y análisis de textos, documentos, objetos y / o situaciones asociadas con la experiencia en contexto.

BIBLIOGRAFÍA

Básicas:

- Casacuberta, D., & Andújar, D. G. (2003). Creación colectiva: en Internet el creador es el público. Barcelona: Gedisa.
- "Fumero, A., Roca, G., & Sáez Vacas, F. (2007). Web 2.0. Madrid: Fundación Orange. Recuperado de: <https://tallerht.wordpress.com/wp-content/uploads/2008/10/to-o-sobre-la-web-20-fundacion-orange.pdf> [Agosto 8 de 2024]."
- Levy, P. (2004). Inteligencia Colectiva. Organización Panamericana de la Salud.
- Lévy, P. (2007). Cibercultura: informe al Consejo de Europa (Vol. 16). Anthropos Editorial.
- Piscitelli, A. (2009). Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación
- De Kerckhove, D., & Rowland, W. (1999). Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web. Barcelona: Gedisa.
- Maldonado, T. (1998). Crítica de la razón informática. Barcelona. Paidós.
- Scolari, C. (2009). Desfasados. las formas de conocimiento que estamos perdiendo, recuperando y ganando. En: Revista Versión, número 22, UAM, México, 2009 ,pp. 163-185."
- Virilio, P., & Benegas, N. (1998). Estética de la desaparición. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Virilio, P. (1989). La máquina de visión. Madrid. Cátedra.





- Vizcarra, F., & Ovalle, L. P. (2011). Ciberculturas: el estado actual de la investigación y el análisis. Cuadernos de información, (28), 33.

Complementarias:

- Hermann Acosta, A. (2011). Pedagogía del ciberespacio: hacia la construcción de un conocimiento colectivo en la sociedad red. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9394/1/Pedagogia%20del%20ciberespacio.pdf> [Agosto 8 de 2024].
- Agustina, N. Q. (2021, January). The Genealogy of Digital Literacy. In 4th International Conference on Sustainable Innovation 2020–Social, Humanity, and Education (ICoSIHESS 2020) (pp. 352-356). Atlantis Press. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?cluster=560341522113330147&hl=es&as_sdt=0,5. [Agosto 8 de 2024].
- Brito, G. D. S., & Costa, M. L. F. (2020). Presentation-Digital culture and education: challenges and possibilities. *Educar em Revista*, 36, e76482. Recuperado de: <https://www.scielo.br/j/er/a/9mMf8kMd5kZntDYFV965v3n/?lang=en>. [Agosto 8 de 2024].
- Broncano, F. (2012). Humanismo ciborg. A favor de unas nuevas humanidades más allá de los límites disciplinares. *Revista Educación y Pedagogía*, (62), 103-116. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4161061>. [Agosto 8 de 2024].
- Burbules, N. C. (2014). Los significados de “aprendizaje ubicuo”. *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 22, 1-10. Reuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2750/275031898130.pdf> [Agosto 8 de 2024].
- Conte, E. (2020). Perspectivas da performance docente à luz das tecnologias digitais. *Educar em Revista*, 36, e62506. Recuperado de: <https://www.scielo.br/j/er/a/zFqWPrmTBN7GSL435J3JhTJ/?lang=pt>. [Agosto 8 de 2024].
- Contreras, F. R. (2017). El renacimiento del humanismo en las ciberculturas: una aproximación desde el arte. *Alpha (Osorno)*, (45), 91-103. Recuperado de: <https://www.scielo.cl/pdf/alpha/n45/0718-2201-alpha-45-00091.pdf> [Agosto 8 de 2024].
- Cuartas-Restrepo, J. M. (2017). Humanidades digitales, dejarlas ser. *Revista Colombiana de educación*, (72), 65-78. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n72/n72a03.pdf> [Agosto 8 de 2024].
- Dussel I. (2010). Aprender y enseñar en la cultura digital. VII Foro Latinoamericano de Educación/Experiencias y aplicaciones en el aula. Aprender y enseñar con nuevas tecnologías. Documento Básico/-Fundación Santillana oei. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003074.pdf> [Agosto 8 de 2024].
- Echeverri Ortiz, A. J. (2011). Narrativas digitales: el arte de la narración en la cibercultura. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/71420059.pdf>. [Agosto 8 de 2024].





-
- Ferreiro, E. (2011). Alfabetización digital: ¿De qué estamos hablando?. *Educação e Pesquisa*, 37, 423-438. Recuperado de: <https://www.scielo.br/j/ep/a/nSbRq3D7TVBZhwST75mjzF/>. [Agosto 8 de 2024].
 - Godoy Morote, N. (2014). Retos del sistema educativo actual frente a la nueva y emergente era digital. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/61446595.pdf>. [Agosto 8 de 2024].
 - González, G. (2018). CIBERHUMANISMUS: Una ética para el habitante de la sociedad tecnológica. Recuperado de: <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bits-treams/b34d09f1-7076-41e7-acfe-1a2b72224c81/content>. [Agosto 8 de 2024].
 - Gros, B. (2001). De la cibernética clásica a la cibercultura: herramientas conceptuales desde donde mirar el mundo cambiante. *Education in the knowledge society (EKS)*, 2(1). Recuperado de: <https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/14152/14560>. [Agosto 8 de 2024].
 - Leite, A. M., Aleixo, F., da Silva, R. F., Demarchi, A., Malveira, R. R., & Omim, S. A CIBERCULTURA EO RETORNO A CASA: COMUNICAÇÃO E ARTE NUM MUNDO PORVIR. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Sebastian-Wiedemann/publication/367265482_LA_CASA-DIAGRAMA_Aprendizajes_infra-ordinarios_y_mas-que-humanos_en-tiempos_de_confinamiento/links/63c9530dd9fb5967c2ecb308/LA-CASA-DIAGRAMA-Aprendizajes-infra-ordinarios-y-mas-que-humanos-en-tiempos-de-confinamiento.pdf. [Agosto 8 de 2024].
 - Lemos, A. (2018). Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. *Razón y palabra*, 22(1_100), 107-133. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=LE-MOS%2C+Andr%C3%A9.+%282018%29.+Cibercultura+y+movilidad%3B+una+era+de+conexi%C3%B3n&btnG=. [Agosto 8 de 2024].
 - Merejo, A. (2021). El sujeto cibernético como artífice del cibernmundo. *Eikasía Revista de Filosofía*, (103), 39-57. Recuperado de: <https://www.revistadefilosofia.org/index.php/ERF/article/view/138/151>. [Agosto 8 de 2024].
 - Mörschbacher, B., & Weymar, L. B. C. (2021). Arte digital na cibercultura: Contextualização e debates atuais. *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, 01-16. Recuperado de: <https://seer.fundarte.rs.gov.br/RevistadaFundarte/article/view/908>. [Agosto 8 de 2024].
 - Quintana Ramírez, A. (2020). Conectividad, hipermedialidad y multimodalidad: De la cultura digital al espacio escolar. *Colombian Applied Linguistics* 22(2), 207-220. Recuperado de: <http://www.scielo.org-co/pdf/calj/v22n2/0123-4641-calj-22-02-00207.pdf>. [Agosto 8 de 2024].
 - Rodríguez Ruiz, J. A. (2012). ¿ Es la ciberliteratura un arte de la cibercultura? Deseos, derrames y cacofonías como parámetros para un ejercicio compartista fundamental. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?lookup=0&q=RODR%C3%8DGUEZ,+Jaime.+%282013%29.+%2C%2BFEs+la+ciberliteratura+un+arte+de+la+cibercultura.+Deseos,+derrames+y+cacofon%C3%ADas&hl=es&as_sdt=0,5. [Agosto 8 de 2024]."
-





Páginas web

- ERIC - Education Resources Information Center
- SciELO.org
- Dialne
- BASE (Bielefeld Academic Search Engine): Inicio de Búsqueda
- Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España
- Web of Science Master Journal List - WoS MJL by Clarivate
- Academia.edu - Compartir investigación
- RefSeek - Academic Search Engine
- Inicio - Springer
- Noticias de JURN | herramienta de búsqueda de contenido de acceso abierto
- Inicio | Microsoft académicoScienceResearch.com Search
- ScienceResearch.com Search
- Directory of Open Access Journals
- Latindex
- CLASE - Búsqueda básica
- Scholarpedia
- Elsevier | An Information Analytics Business | Empowering Knowledge
- Red Iberoamerica de Innovación y Conocimiento Científico
- Search | ERIH PLUS | NSD
- European Commission : CORDIS : Search : Results page
- Inicio | indices.csic.es
- Servicios de información de EBSCO
- Finding research: UK Educational Evidence Portal
- Eurydice España - rediE - Redie-Eurydice | Ministerio de Educación y Formación Profesional
- Google Académico
- Bienvenido | JCS
- METABASE - Bienvenidos - Bibliografía en red para Centroamérica
- Octeto | Tecnología educativa
- ProQuest | Better research, better learning, better insights.
- Biblioteca de la Universidad de Alicante. Biblioteca Universitaria
- Redined Principal





- Inicio - UNESCO Biblioteca Digital
- Universidades en todo el mundo: página de inicio
- Ulrichsweb Login Page
- Recursos Científicos | FECYT
- Organización de Estados Iberoamericanos - Educacion
- Bienvenidos a Eduteka
- TDX (Tesis Doctorals en Xarxa): TDX Principal
- Scopus - Document search | Signed in

Revistas y publicaciones

- Revista Enseñanza de las Ciencias. <https://ensciencias.uab.es/>
- JTE. Journal of Technology Education. <https://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JTE/>
- International Journal of Technology and Design Education. <https://link.springer.com/journal/10798>
- Steam Journal. <https://scholarship.claremont.edu/steam/>
- Journal of Technology and Science Education. <https://www.jotse.org/index.php/jotse/index>
- BJET. British Journal of Educational Technology. <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/journal/14678535>
- AJET. Australasian Journal of Educational Technology. <https://ajet.org.au/index.php/AJET>
- ET&S. Educational Technology & Society. <https://www.j-ets.net/>
- IJEMST. International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology. <https://www.ijemst.net/index.php/ijemst>
- IJTE. International Journal of Technology in Education. <https://www.istes.org/international-journal-of-technology-in-education-ijte-9.html>
- Italian Journal of Educational Technology. <https://ijet.itd.cnr.it/index.php/td>
- OSJ. Open Science Journal. https://osjournal.org/submissions.html?gclid=Cj0KCQjwrsGC-BhD1ARIsALILBYoYUgCR6iYZ_qP6j-xyzJd_3cJwWHD5yOr2tshdRow1QG1zV_oxJ
- Open Praxis. <https://openpraxis.org/>
- Journals Scientific Research an Academic Publisher. https://www.scirp.org/journal/index?utm_campaign=826331897_46455872281&utm_source=lixiaofang&utm_medium=adwords&utm_content=kwd-319998985634&gclid=Cj0KCQjwrsGC-BhD1ARIsALILBYp0EHhoTH19OSFrHs-Sal28klFPLHro5QvcU5-D2M8aZyn84qWcwncaArD1EALw_wcB
- Digital Education Review. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/index>
- The Journal of Teaching English With Technology. <https://tewtjournal.org/>





Maestría en Educación en Tecnología

Metodología Virtual

- Designs For Learning. <https://designsforlearning.nu/>
- Online Learning Consortium. <https://onlinelearningconsortium.org/>
- IEJEE. International Electronic Journal of Elementary Education. <https://www.iejee.com/index.php/IEJEE>
- European Journal of Educational Research. <https://www.eu-jer.com/>



UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
Facultad de Ciencias y Educación