



**FORMATO MUESTRA ESTRUCTURA DEL ARTÍCULO
REVISTA CIENTÍFICA MIRADAS
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Título en español¹

Título en inglés

Nombre completo del autor o autores²

Resumen

Texto en Times New Roman 11 justificado, regular o sencillo, interlineado 1,5 puntos.

Palabras clave: 10 palabras clave máximo y ordenadas alfabéticamente.

Abstract

Texto en Times New Roman 11 justificado, regular o sencillo, interlineado 1,5 puntos.

Keywords: 10 palabras clave máximo y ordenadas alfabéticamente.

Títulos o subtítulos.

Texto normal, sin columnas.

Tablas.

Las tablas presentadas deben editarse de la siguiente manera:

¹ Si es un artículo resultado de investigación, debe citarse el proyecto del cual hace parte.

² Título académico, Institución a la que pertenece (pública o privada) Grupo de investigación en el que se encuentra registrado (No es obligatorio), correo electrónico. Ciudad. País.

- En primer lugar, debe señalarse “Tabla” más la numeración correspondiente en negrita.
- Bajo la numeración se debe poner el título de la tabla en versales.
- Solo se deben marcar los filetes horizontales, tal como en el ejemplo.
- Bajo la tabla debe indicarse la fuente.
- Pueden agregarse notas debajo de la tabla con el fin de eliminar repeticiones en el cuerpo de esta. Las notas pueden ser de tres tipos: notas generales, específicas y de probabilidad.

Figuras.

Si se desea añadir una figura, se debe evaluar si esta no duplica la información del documento y que ayude sustancialmente al entendimiento del mismo, de otra manera, esta no debe ser incluida.

Las figuras presentadas deben editarse de la siguiente manera:

- Bajo la figura, debe señalarse la palabra “Figura” con su numeración correspondiente, y junto con esto, el título de la misma.
- Pie: este funciona tanto a manera de explicación de la figura. Cabe mencionar que el pie debe ser una frase concisa pero descriptiva de la figura en cuestión.
- Bajo el pie debe indicarse la fuente.
- Debe tener en consideración que todo lo que no es una tabla es una figura, es decir, gráficos, imágenes, esquemas, mapas conceptuales, etc.

Referencia bibliográfica

Aguaded, J. (2001). La educación en medios de comunicación: panorama y perspectivas. Murcia: KR.

Arfuch, L. (2002). Identidades, sujetos y subjetividades. Buenos Aires: Prometeo libros.

Belli, S. y López R, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athene Digital, 14, pp 159-179.

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>

García, F. y Rajas, M. (coords.) (2011). Narrativas audiovisuales: mediación y convergencia. Madrid:

Ícono 14. Gardies, A. (1993). L’Espace au cinéma. París: Méridiens-Klincksieck.

Guiraud, P (1972). La semiología. Buenos Aires: Siglo XXI editores.

González, F. (2012). La subjetividad y su significación para el estudio de los procesos políticos: sujeto, sociedad y política. En Piedrahita E, C.,

Gros S, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (12). Disponible en: [http:// www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/557/291](http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/557/291)

Huergo, J. y Fernández, M. (2000). *Cultura escolar, cultura mediática*. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional.

Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. *Technology Review*. Disponible en: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmediastorytelling/>