

Artículo

VI Coloquio de Investigación en Comunicación
La comunicación en tiempos de incertidumbre

Alfabetización digital y otras alfabetizaciones en el proceso de enseñanza en el nivel superior

Digital literacy and other literacies in the learning process at the higher education

María Antonieta Mendoza-Flores
Universidad Autónoma de Querétaro
tony.mendozaflo@gmail.com

Cita recomendada

Mendoza-Flores, M. A. (2023). Alfabetización digital y otras alfabetizaciones en el proceso de enseñanza en el nivel superior. *Invortex*, (1), 238-244.

Resumen

Este trabajo se centra en los jóvenes universitarios que, además de tener acceso a las tecnologías, se mueven en distintos contextos para usarlas. Si bien las herramientas digitales son para los jóvenes un instrumento que utilizan en el ámbito de la socialización, de la educación y del trabajo, en un mundo digitalizado la idea de alfabetización cambia; se está experimentando una revolución en cuanto al uso y funcionamiento de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). La presente investigación busca identificar y analizar el desarrollo de competencias de alfabetización digital y otras alfabetizaciones con las que cuentan los actores de la educación superior, pertenecientes a tres universidades queretanas, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en un contexto de cultura digital. La perspectiva teórica se desarrolla desde la educomunicación y la metodología tiene como base un enfoque mixto predominantemente cualitativo que se realizó en dos fases: la primera con cuestionarios dirigidos tanto a docentes como alumnos; y la segunda fase se basa en un diseño de investigación – acción.

Palabras clave: alfabetización digital, competencias, aprendizaje significativo, educomunicación, TIC.

Abstract

This work focuses on young university students who, in addition to having access to technologies, move in different contexts to use them. Although digital tools are

an instrument for young people that they use in the field of socialization, education and work, in a digitalized world the idea of literacy changes; a revolution is being experienced in terms of the use and operation of Information and Communication Technologies (ICT). This research seeks to identify and analyze the development of digital literacy competencies and other literacies that higher education actors, belonging to three Querétaro universities, have in the teaching-learning process, in a context of digital culture. The theoretical perspective is developed from educommunication and the methodology is based on a predominantly qualitative mixed approach that was carried out in two phases: the first with questionnaires aimed at both teachers and students; and the second phase is based on an action - research design.

Keywords: digital literacy, competences, meaningful learning, educommunication, ICT.

Introducción

El desarrollo de las Tecnologías Digitales de la Información y de la Comunicación (TDIC), lo que incluye Internet, ocupa actualmente la atención de muchas áreas del conocimiento, incluidas las ciencias de la comunicación. Este interés se justifica debido a la gran cantidad de personas que cotidianamente se relacionan con las mencionadas tecnologías.

En México, la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares, ENDUTIH (INEGI, SCT e IFT, 2021) deja ver que 80.6 millones de personas, lo que equivale el 70.01% de mexicanos, utilizan Internet, ya sea a través de una computadora u otros dispositivos como el teléfono celular. Con relación a la edad de quienes utilizan las TIC, los principales usuarios son los jóvenes de 18 a 25 años de edad, (INEGI, 2021); entre los que se encuentran muchos de los estudiantes de educación superior.

Por lo anterior, este trabajo se centra en los jóvenes universitarios que, además de tener acceso a las tecnologías, se mueven en distintos contextos para usarlas. Si bien las herramientas digitales son, para los jóvenes, un instrumento que utilizan en el ámbito de la socialización, de la educación y del trabajo, en la actualidad con la cultura digital, se ha intensificado.

En un mundo digitalizado, la idea de alfabetización ha

cambiado y existen nuevas competencias y habilidades que se van desarrollando alrededor del uso de las tecnologías y su funcionamiento. Sin embargo, la falta de conectividad sigue siendo un punto al cual se le debe de poner atención, porque a pesar del crecimiento del uso de dispositivos móviles y acceso a internet, sigue existiendo una brecha de acceso. El 18° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México (AIMX, 2022) nos indica que de los jóvenes de 18 a 24 años que están desconectados, el 71.4 % lo hace porque la conectividad es cara y el 14.3% porque no tiene dispositivo.

Sin duda, problemáticas como esta ponen sobre la mesa otras incógnitas acerca de la enseñanza, el aprendizaje y el acceso a las TDIC. Por ejemplo, la existencia de brechas como la económica, la educativa y la digital en la vida social. Se conoce que existen muchas instituciones con carencias de infraestructura y con insuficiencias en los modelos educativos; la falta de determinados conocimientos, habilidades e incluso actitudes en su uso podría ser un primer obstáculo para poder generar una educación integral.

La educación mantiene un perfil tradicional, lo que se traduce en la necesidad de hacer cambios encaminados a alfabetizaciones que desarrollen nuevas competencias y habilidades para la vida y el desarrollo personal dentro de la cultura digital.

Marco teórico

Con el papel mediador de las tecnologías como parte de la educación, es pertinente abordar algunas de las teorías que podrían ayudar a explicar la integración de las TDIC dentro de la educación y describir cómo es el proceso cultural que se produce entre los actores de la educación en su aprendizaje.

La tecnología como parte de la cultura

Cabero Almenara (2000) con sus aportaciones para la enseñanza a partir de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, menciona que las tecnologías de comunicación son un parteaguas para los diferentes ámbitos de la vida social como lo son: la economía, las instituciones políticas, la cultura y la comunicación. La interrelación que existe entre la sociedad y las tecnologías es innegable, por ello, no trabajan de manera independiente, "ya que toda acción

tecnológica es una acción social y, por tanto, con fuertes significaciones en lo económico, político y cultural” (Cabero et al., 2000, p. 16). Sobre esta perspectiva de integración de TDIC a la sociedad, Livingstone (2011) observa que las herramientas digitales presentan desafíos importantes para quienes los usan, ya que se necesita de una actualización continua de las habilidades y conocimientos debido a su vertiginoso desarrollo.

¿Qué son entonces las tecnologías digitales, cuál es su verdadero significado? La gran mayoría de los autores tratan de una manera homogénea a las TDIC: únicamente como una herramienta tecnológica. Entonces, resulta interesante destacar las competencias y habilidades que se pueden aprender a partir de su uso, el reconocimiento de diferentes formas de adoptar a las tecnologías digitales para su uso en la vida y la cultura: como un recurso didáctico, como un objeto de estudio y también como un instrumento. Por tanto, hace falta explotar la importancia que las TDIC tienen actualmente en la vida cotidiana y en la sociedad, entonces, estas diferentes categorizaciones ayudarán a trabajar en conjunto y detonar las diferentes utilidades de las tecnologías.

Es pertinente hablar de las consecuencias que trae todo cambio a una sociedad en sus prácticas sociales. Las TDIC están generando un cambio en la educación, uno de los más sobresalientes es el uso de las herramientas y el conocimiento que puede dejar en el estudiante: la reflexión queda entonces en el impacto que estas pueden depositar en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, estos cambios y consecuencias no llegan a impactar a toda la sociedad debido a las desigualdades existentes en el mundo.

¿Qué pasa entonces con los estudiantes que viven dentro de la brecha digital? Se habla de nuevos aprendizajes, de nuevas habilidades, pero no se habla de lo que no están viviendo quienes se encuentran dentro de la brecha digital y, por ende, en términos educativos: de la brecha cognitiva. A través de los años, el conocimiento y sobre todo las prácticas dentro de ella, han encontrado diversas formas para seguir llegando a los estudiantes, entonces se puede hablar no solamente de *nuevas tecnologías*, sino de *nuevas formas de generar conocimiento* que integren o no las tecnologías, como formas inclusivas y participativas, con una mirada hacia el uso correcto de la información y el conocimiento. Lo digital, las nuevas tecnologías, se viven a partir de la cultura y los cambios se van generando a partir del uso de las TDIC, pero no por su uso exclusivo; el conocimiento llega con o sin

tecnología, lo que hay que refrescar son las metodologías en la educación.

El acceso económico como puente al acceso cultural

Bourdieu habla acerca del capital cultural como una circunstancia que se presenta para evidenciar las diferencias en los efectos escolares que presentan los alumnos de diferentes clases sociales. El autor menciona “[...] los beneficios específicos que los niños de distintas clases y fracciones de clase pueden obtener del mercado escolar, en relación con la distribución del capital cultural entre clases y fracciones de clase” (1984, p. 11).

Entonces, ¿quién no tiene acceso a las vivencias y usos de las tecnologías, no tiene acceso a la cultura? Podría ser que no tenga acceso a las habilidades que se desarrollan a partir de su uso, pero esto no sería un indicador de que los alumnos no están teniendo un aprendizaje. Si bien es real que las tecnologías digitales son una herramienta que facilitan y acercan el conocimiento, también es real que el principal uso que los jóvenes le dan a estas herramientas es lúdico; lo que debería de crecer en los alumnos (con acceso o no a internet) es el interés y ganas de aprender. Así entonces, Bourdieu (1984) afirma que, para poseer este capital cultural, es suficiente con tener el capital económico para contar con herramientas, hacer uso de ellas y apropiárselas.

Sería una buena oportunidad pensar en las escuelas y las instituciones como un canal que provea de este capital cultural a aquellos que no tienen el acceso a las TDIC por cuestiones económicas. Entonces, si se voltea la mirada hacia las instituciones, hay que poner también en la mira a los gobiernos y sus políticas públicas para que no dejen desprotegidas a las escuelas y cuenten con las herramientas digitales pertinentes para que cada alumno, cada joven que no tenga las posibilidades en su propio ambiente, encuentre en su escuela una pequeña representación de la cultura digital, que aunque parece que las instituciones cuentan con computadoras, no son las más funcionales, y algunas escuelas no cuentan ni siquiera con acceso a internet.

En esta sociedad actual en la que cada vez más los usuarios de las TDIC se apropian en mucha o poca proporción, se encuentra una forma de representar la realidad a partir de su existencia. Los jóvenes en la actualidad van

encontrando formas de tener acceso a la tecnología y hacer uso de ella. Aunque se cuenten con diversos niveles de uso por accesibilidad, la cultura digital se hace más presente en la sociedad, a muy pequeños pasos.

En la actualidad las TDIC son parte de la vida cotidiana de jóvenes y niños, desafortunadamente el acceso a las tecnologías y, por ende, a la cultura alrededor de ellas depende muchas veces de la situación económica de cada región o país, y esto se ve reflejado en poca o gran medida en la apropiación de los mismos medios como una herramienta que puede ayudar a desarrollar diferentes capacidades y habilidades, no solo para la vida educativa, sino para la social.

El acceso limitado sigue siendo una realidad, a pesar del crecimiento tan acelerado del uso de las tecnologías digitales que lleva consigo la cultura digital. También es cierto que su uso va ligado a la situación económica, no obstante, el conocimiento participativo sería un buen método para que las habilidades y las experiencias alrededor de las TDIC se vayan extendiendo en mayor medida, tanto dentro como fuera del aula.

Democratización de contenidos

Con respecto al acceso que se tiene a las tecnologías y por ende a la educación, Livingstone (2011) menciona que el ambiente de los medios sirve para democratizar el desarrollo de la información. La autora afirma que “nunca antes han estado tan ampliamente extendidas las herramientas para crear contenidos” (p. 33). En el mismo contexto, la autora señala que, sin una orientación crítica y democrática, el público sería considerado como un simple consumidor de información.

Aquí es donde entra el papel crítico de las TDIC: la falta de alfabetizaciones o competencias para el manejo y uso de la información. ¿Los jóvenes saben hacerlo?, ¿se les ha enseñado? Se prioriza el conocimiento sobre el uso de las máquinas y los programas; sin embargo, hace falta que se enseñe o se le ponga más atención a competencias informacionales: el manejo y uso de la información; a las competencias emocionales: reacciones ante diferentes situaciones, y las competencias críticas; al uso más eficaz y consciente de la información. Al momento de desarrollar y alimentar estas competencias se genera un diálogo entre los usuarios de la red y las TDIC y un conocimiento colectivo.

Hablando de los contenidos democráticos, Aparici et al. (2010) mencionan que la web 2.0 es un parteaguas para los

que navegan en el ciberespacio, desarrollando una relación entre iguales y un diálogo, que si bien son prácticas que se evidencian en la red, de igual manera pueden desarrollarse en los salones de clase para un mejor aprendizaje. No es cuestión tecnológica, menciona Aparici et al., sino una extensión de la pedagogía y las metodologías.

Sería interesante entonces, retomar algunas de las prácticas que dentro de la web e internet se desarrollan para apropiárselas como parte de la educación y sobre todo que los usuarios de la red y las tecnologías retomem estas prácticas para la vida diaria.

Se debería insistir en poner real atención en la importancia del trabajo colaborativo y que se invite al diálogo y a la participación. El uso de las tecnologías de información y comunicación son un excelente pretexto para comenzar a generar contenido para todos. Es interesante poner sobre la mesa las posibilidades que las tecnologías ofrecen para un libre acceso, las barreras que se pueden eliminar con profesores y alumnos, una educación más flexible y el valor que da este tipo de educación para la vida y ampliar y mejorar el aprendizaje para la vida.

Educación para los medios

La educomunicación parece una apuesta integradora. A partir del uso de las tecnologías y los medios digitales, su práctica podría ayudar a que estas herramientas de la cultura digital sean más participativas e incluyentes, además de que invita al diálogo como una forma de construcción de conocimiento. Uno de los principales representantes de la educomunicación es Aparici, quien la define como una experiencia de la comunicación y la educación, cuya práctica está basada en la participación y el diálogo, que no necesitan a las tecnologías específicamente, sino que requieren de un cambio de actitudes y de concepciones (2010). En este mismo sentido, Freire (1986) relacionaba el diálogo como el elemento central para problematizar el conocimiento, partiendo de que el diálogo no es una simple plática o conversación, sino una forma de cuestionar el conocimiento que ya existe.

En esta línea, mientras que Aparici define la educomunicación como una experiencia de comunicación y educación basada en la participación y el diálogo, Buckingham define la educación para los medios “como el proceso de enseñar y aprender acerca de los medios” (2008, p.187). Según el

autor, es una actividad analítica y creativa que permite a los jóvenes contar con los recursos críticos para comprender los medios que influyen en su diario vivir, además de que les da la capacidad de producir sus propios contenidos y convertirse en colaboradores activos de los medios y no ser solo consumidores.

Las tecnologías nos están dando una gran apertura a la información y acceso ilimitado a conocimientos, sin embargo, la educación a la cual nos estamos enfrentando actualmente nos debería dar espacios para la reflexión y prepararnos para cada día. Además de convertirnos en consumidores críticos, se espera que la experiencia de su uso deje la puerta abierta para poder generar contenidos de valor para la sociedad y así poder sentir que se aporta a la cultura y que, jóvenes o usuarios, además de críticos, se sientan partícipes de la voz de la sociedad.

Parte de la apuesta, es que la cultura digital sea un impulso para tener navegantes en internet y usuarios de las TDIC creativos y principalmente, que comprendan a las tecnologías, para así poder asegurar una educación distinta que se mueva a partir de los valores del conocimiento dialógico, democratizador y crítico.

Alfabetizaciones y competencias para la vida

Con respecto a los jóvenes y las alfabetizaciones, Aparici establece que “la sociedad de la información exige la puesta en marcha de otras concepciones sobre una «alfabetización» que no se limite a la lectoescritura, sino que considere todas las formas y lenguajes de la comunicación” (Aparici, 2010, p.20). A la par del crecimiento de las tecnologías, se va dando el crecimiento de nuevas aptitudes y competencias en aquellos que tienen acceso a las tecnologías digitales, sin embargo, el aprendizaje u obtención de estas nuevas aptitudes se va dando generalmente en un autoaprendizaje. El uso más integral y consciente de algunas tecnologías debería ser primordial al momento de interactuar con las TDIC.

El *Currículo para Profesores sobre Alfabetización Mediática e Informativa* (AMI) de la UNESCO nos habla acerca de la alfabetización mediática e informativa, de la función de los medios y de las bibliotecas, entre otros proveedores de información en las *sociedades democráticas*, de las circunstancias en que los medios y proveedores de

información realizan estas funciones y de cómo evaluar el ejercicio de estas funciones y su contenido (2011).

Entonces, se habla de algunas habilidades que se van sumando a la vida cotidiana y al uso de las tecnologías digitales, son competencias que se integran a la alfabetización, ese concepto que tenemos de hace tiempo que refiere al simple hecho de saber leer y escribir. Las tecnologías van dejando nuevas formas de interactuar con la información, con los medios, con el lado crítico de consumir y crear información, además de permitir la exploración de espacios que poco a poco se van tomando en cuenta como lo son los aspectos emocionales.

La alfabetización en la educación

Uno de los beneficios de poner atención en las competencias y alfabetizaciones es generar una manera distinta de enseñar y aprender, se tiene que reconocer que el uso de las TDIC provee a los usuarios de capacidades distintas para el aprendizaje y la obtención de conocimiento. Si bien es cierto que no por el simple uso de las tecnologías digitales se obtienen conocimientos críticos, lo que sí es cierto es que se podría enfatizar en los elementos que hacen que las tecnologías sean herramientas para el uso comprometido y productivo de las mismas.

Las tecnologías digitales son parte ya de la cultura y la vida cotidiana, y podrían enseñar habilidades para la vida, para el conocimiento, para la autogestión emocional y así, acercarnos cada vez a una sociedad activa. Pero ¿cuál es la apuesta? El trabajo es darle a los estudiantes las guías y argumentos para criticar la misma tecnología y sus usos. Las TDIC no son una forma llana de hacer llegar información, hay que considerar sus diversos usos y explotarlos, así se podría hacer un puente de un mero uso instrumental a uno productivo y activo.

La alfabetización es un proceso para adquirir, además de conocimientos, habilidades para la vida y para convivir en un entorno democrático. El conocer los medios por los cuales se está aprendiendo, implica una práctica más completa y consciente de lo que se enseña y se construye a través del diálogo y la participación. La esperanza que nos regalan las competencias en torno a lo digital es que pueden ser unas grandes aliadas en la educación, para colocar en un espacio y lugar diferente a las tecnologías, que provean

de una posición activa, participante y generadora de sujetos que lleven a cabo su ciudadanía y su vida cotidiana, más consciente de su entorno y sus necesidades.

Comprensión Crítica. Una mirada más allá de las Alfabetizaciones

Como se observa, la apuesta de la alfabetización es dar herramientas para el uso crítico y participativo de las TDIC, no solo para beneficio de la educación, sino también para la vida. Los autores invitan a pensar en una alfabetización que logre, además de dar habilidades, proveer de elementos democráticos para llegar a la información y conocimiento de la cultura, educación y el contexto que nos rodea.

No solo enseñar para hacer un uso crítico, sino que todo uso, además de reflexivo, sea productivo, es decir que se sepan utilizar para no ser únicamente consumidores, sino también creadores de contenido, y a partir de esto, hacer partícipes a los usuarios de cada una de las plataformas, páginas y programas utilizados; que sientan que de una u otra forma, su voz está siendo escuchada y valorada, esto puede generar un ejercicio de pertenencia. Entonces, el hacer un uso crítico de las tecnologías y hacer a los estudiantes parte de sus propias producciones, empodera sus capacidades y conocimientos, además de que los puede alentar a generar más material creativo para compartir.

Más allá de poder encontrar nuevas y diversas formas de adquirir conocimientos, es descubrir, reconocer y explotar habilidades críticas y participativas en las tecnologías digitales de comunicación y se podría descubrir que la alfabetización es una acción y un paso hacia la educación transformadora y liberadora.

Pregunta de investigación

¿Cuáles son y cómo se desarrollan las competencias de alfabetización digital y otras alfabetizaciones con las que cuentan los actores de la educación superior, pertenecientes a tres universidades queretanas con diferente perfil sociodemográfico, frente a su proceso de enseñanza aprendizaje en un contexto de cultura digital?

Metodología

Un enfoque metodológico mixto para la descripción y análisis de competencias

Esta investigación tiene como base un enfoque mixto predominantemente cualitativo y consta de dos etapas. La primera etapa que tiene una preponderancia cuantitativa y busca obtener información general que permite definir a detalle una segunda etapa cualitativa, que se conforma como el modelo dominante.

Se justifica, entonces, el enfoque mixto frente a los objetivos de investigación; de los cuales, un par buscan conocer qué tecnologías digitales suelen utilizar los actores de la educación superior, estudiantes y docentes, además de saber cuál es el uso que hacen de éstas en su quehacer diario; para ello se echa mano de la perspectiva cuantitativa. Por otro lado, se emplea la perspectiva cualitativa para saber si existen espacios para desarrollar competencias digitales –tanto dentro del aula como fuera de ella–, identificar las necesidades de alfabetización digital y otras alfabetizaciones de los docentes y estudiantes de la educación, reconocer qué tanto tales competencias se enmarcan en un aprendizaje significativo y/o crítico –en el contexto del quehacer universitario de los actores–, además de desarrollar una propuesta que se encamine a fortalecer el desarrollo de alfabetizaciones y competencias digitales en tales actores.

En el marco de un enfoque de investigación mixto, se elige un muestreo no probabilístico para ambas etapas a partir de una triangulación. En la primera etapa se definen los casos de estudio y en la segunda los informantes de cada caso.

La primera fase se lleva a cabo desde la perspectiva mixta, predominantemente cuantitativa. El instrumento de recolección de datos es el cuestionario o encuesta, que incluye preguntas cerradas y abiertas y se realizó tanto a docentes como a estudiantes.

La segunda fase, con la cual se acentúa la etapa cualitativa, se basa en un diseño de investigación-acción que tiene como meta resolver problemas cotidianos y mejorar algunas prácticas específicas, además de generar información que de pauta para la toma de decisiones de procesos y proyectos de los participantes mismos (Hernández Sampieri et al., 2010).

Resultados preliminares

Los casos de estudio en esta investigación se integran por tres grupos de estudiantes universitarios pertenecientes a tres programas de educación superior universitaria, además de docentes que laboran dentro de estas instituciones. Los primeros hallazgos dejan ver de manera muy general, que, si bien la gran parte de los docentes cuenta con equipo de cómputo y conexión a internet en la institución, siguen existiendo instituciones sin las herramientas necesarias, como un equipo de cómputo para poder trabajar y desarrollar plenamente el trabajo docente. Hablando del recurso de internet, sigue siendo un recurso que no se asegura al 100% en las escuelas para su aprovechamiento como herramienta didáctica. En el caso específico de los estudiantes la mayoría cuenta con una computadora de uso personal y un dispositivo móvil, los cuales los acerca a tener competencias digitales para un mejor aprendizaje dentro y fuera del aula, sin embargo, los jóvenes dejaron ver la inquietud por saber utilizar de forma crítica y responsable, las tecnologías digitales que tienen a su alcance.

Conclusiones

Es interesante reconocer que a pesar de que las TDIC y el internet se utilizan de manera diaria y frecuente, los jóvenes no conocen como tal, el nombre de *alfabetizaciones*, sin embargo, al momento de explicarles qué implica cada una de ellas y cuáles habilidades se van desarrollando dentro de ellas, los jóvenes estudiantes pueden reconocer que sí tienen ciertas competencias que se van sumando a los usos diarios de las TDIC, no solo para su desarrollo educativo, sino para sumar habilidades para la vida. Por otro lado, a partir del taller dialógico, se pudo rescatar, que los jóvenes le dan más peso y valor a lo emocional y a la importancia que tiene el pensamiento crítico para el desarrollo del ser humano dentro de esta cultura digital.

Referencias

AIMX. (2021). *17° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México*. <https://www.asociaciondeinternet.mx/estudios/habitos-de-internet>

- Aparici, R., Crovi, D., Ferrés, J., Gabels, J., García Matilla, A., Gutiérrez Martín, A., Huergo, J., Kaplún, M., De Oliveira, I., Orozco, G., Osuna, S., Prieto Castillo, D., Quiroz Velasco, M.T., Scolari, C. y Valderrama, C. (2010). *Educación: Más allá del 2.0*. Gedisa Editores.
- Bourdieu, P. (1984). Los tres estados del capital cultural. *Sociológica*, 5, 11–17.
- Buckingham, D. (2008). *Más Allá De La Tecnología: Aprendizaje Infantil En La Era De La Cultura Digital*. Ediciones Manantial
- Cabero, J., Juan, A., Leiva Olivencia, J., Moreno Martínez, N. M., Barroso, J., Eloy, O., y Meneses, L. (n.d.). *Desarrollar la Competencia Digital*. Ediciones OCTAEDRO
- Freire, P. (1986). *La educación como práctica de la libertad*. 35a. ed.. México: Siglo XXI.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill.
- INEGI. (2020). *Encuesta para la Medición del Impacto COVID-19. INEGI 2*, 1–53.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía, Secretaría de Comunicaciones y Transportes, e Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2021). *Endutih 2020. Comunicación Social*, 2.
- Livingstone, S. (2011). Concepciones convergentes sobre alfabetización: Perspectiva democrática y crítica. *Infoamérica: Iberoamerican Communication Review*, 5, 25–37. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4278810&info=resumen&idioma=ENG>
- UNESCO. (2011). *Currículo de Alfabetización Mediática e Informacional de la UNESCO para profesores desde la perspectiva de la Estructura de la Información TT*. UNESCO.