

Alfabetización Informativa en la UASLP: un acercamiento en estudiantes de Ciencias de la Información

Information Literacy at the UASLP: an approach in Information Sciences students

Rosa María Martínez Rider*

Celia Mireles Cárdenas*

Carlos Cuevas Castro*

Resumen

La Alfabetización Informativa (AI) es una práctica que surge del desarrollo de las sociedades del conocimiento y de la información. En la dimensión educativa es fundamental para el acceso, uso, evaluación de la información y la toma de decisiones. La AI coadyuva en el desarrollo personal y profesional autónomo. El objetivo de este trabajo es presentar los resultados de una investigación exploratoria sobre el uso del Modelo Big6 en alumnos de la Escuela de Ciencias de la Información (ECI) de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP), a través de un cuestionario aplicado a una muestra de 60 estudiantes con relación a las etapas del modelo mencionado que conlleva el saber qué, el saber cómo y el poder hacer para fundamentar su quehacer. Los resultados muestran que los estudiantes utilizan un modelo orientador que promueve mejores productos de aprendizaje, que pueden mejorar las estrategias de búsqueda y uso de la información, pero que es fundamental evaluar el proceso que se sigue para mejorarlo.

Palabras clave: *Alfabetización Informativa; Estrategia Digital Nacional; Política digital; Tecnologías de Información y Comunicación.*

*Académicos de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

Correos electrónicos: rriderf@gmail.com, zelia.mireles@gmail.com, ccuevas@uaslp.mx

Artículo recibido el 10 de abril de 2015 y aceptado el 7 de septiembre de 2015.

Abstract

The Information Literacy is a practice that stems from the development of knowledge societies and information. In the educational dimension it is essential for access, use, evaluation of information and decision-making. The AI assists in the personal and professional development autonomous. The aim of this paper is to present the results of an exploratory research on the use of Big6 model students of the School of Information Sciences (ECI) of the Autonomous University of San Luis Potosi (UASLP), through a questionnaire applied to a sample of 60 students in relation to the stages mentioned model that comes from knowing what, how and being able to do to support their work. The results show that students use a guiding model that promotes better learning products that can improve search strategies and use of information, but it is important to assess the process continues to improve.

Key words: Information Literacy; National Digital Strategy; Digital policy; Information and Communication Technologies.

1. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

En el Siglo XXI, las Tecnologías de Información y Comunicación (en adelante TIC) se desarrollan con altos grados de sofisticación y forman parte imprescindible de la vida cotidiana, profesional y laboral de los seres humanos. Sin embargo, en otro escenario existen contrastes sociales porque hay quienes no tienen acceso a ellas, razón por la cual, se han derivado varias propuestas con el objeto de lograr la democratización en el acceso a la información sobre la salud, la seguridad, la transparencia y otros temas fundamentales para los ciudadanos.

Tales tecnologías se inscriben dentro de dos perspectivas que están relacionadas con distintos grados de articulación o interacción, las sociedades del conocimiento y las sociedades de la información, ambas con diferencias sustanciales desde su origen hasta sus fines y usos sociales. Burch (2005) analiza los planteamientos de éstas, y destaca que no pueden utilizarse en singular en virtud de la diversidad que existe de contextos y realidades, es decir, por la infodiversidad. Está heterogeneidad es definida

por Morales (1999:135) como “las diferencias de contenido y estilo, de formato y de procedencia, de lo efímero y de lo permanente, de lo académico y lo popular, de lo demandado por el gran público y por el especializado, de tener algo que ofrecer a las minorías que forman nuestros espacios vitales.” Los saberes, el conocimiento y la información surgen desde una historia, una cosmovisión, una ideología particular, se relacionan y coexisten dentro de la amplia gama de formas que adoptan en el multiculturalismo.

En este orden de ideas, Burch (2005) refiere que las sociedades de la información se originan desde la construcción política, la globalización, los mercados, la innovación, la economía del conocimiento y las TIC como motor de desarrollo económico. En cambio, las sociedades del conocimiento parten de una construcción social compartida, se consideran como bien público, son transformadoras, pluriculturales, incluyentes, donde las TIC se consideran como un soporte de apoyo.

Los factores políticos, económicos, culturales, el grado de desarrollo científico y tecnológico, determinan la cantidad y calidad del acceso al conocimiento y la información. Los gobiernos del mundo cuentan con políticas digitales para democratizarlos o para ejercer la censura, como son los casos de la represión contra los movimientos sociales como la Primavera Árabe o la vigilancia del uso de la Internet en países como China.

En México, el ejecutivo promulgó el 10 de junio de 2013, el Decreto de Reforma a la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en Materia de Telecomunicaciones y Competencia Económica (2013). Lo anterior dio paso a la denominada Estrategia Digital Nacional (en adelante EDN), que concibe a la digitalización como un motor de desarrollo para el país en tres categorías:

1. Economía: crecimiento del PIB, creación de empleo, innovación y productividad.
2. Sociedad: inclusión social, igualdad, calidad de vida y acceso a servicios básicos.
3. Política: desarrollo político, estado de derecho y participación; eficiencia de la administración pública (educación y salud); datos abiertos; y transparencia.

Dentro de los cinco objetivos de la EDN, que abarcan la transformación gubernamental, la economía digital, la transformación educativa, la salud universal, la innovación cívica y participación ciudadana, se destaca para este trabajo la educación de calidad, que consiste en: “Integrar las TIC al proceso educativo, tanto en la gestión educativa como en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la formación de los docentes, la difusión, la preservación de la cultura y el arte, para permitir a la población insertarse con éxito en la Sociedad de la Información y el Conocimiento” (EDN, 2013:16).

En consecuencia, el habilitador de la EDN sobre el objetivo mencionado, corresponde a la inclusión y habilidades digitales, que se asocia con el desarrollo equitativo de habilidades para operar tecnologías y servicios digitales. Se considera la cobertura social y el desarrollo de habilidades con equidad de género. En el tema de la educación, se han presentado avances en el nivel básico, con 250 proyectos de inclusión digital, dotando de equipo de cómputo a las escuelas. En cuanto al gobierno electrónico, registra trámites y servicios en proceso de digitalización y la disminución de la brecha digital, acotando que la EDN se aplica gradualmente.

Las Instituciones de Educación Superior se apoyan en programas tales como el Programa Integral de Fortalecimiento Institucional (PIFI) y el Programa de Desarrollo del Profesorado (PRODEP), para dotar de infraestructura, equipos de cómputo y conectividad al personal académico y a los estudiantes, mediante laboratorios y aulas con tecnología de punta, entre otros aspectos.

La educación superior tiene la prioridad de formar a los estudiantes con altas competencias en la llamada Alfabetización Informativa (en adelante AI) para hacer accesible el conocimiento y la información. En este sentido, los egresados de Bibliotecología tienen la responsabilidad de formar usuarios y ciudadanos frente a las vertiginosas transformaciones de las TIC, para proporcionar mediante algunas estrategias, la información precisa, oportuna y pertinente en la toma de decisiones y en la resolución de problemas. AI significa ser capaz de leer o usar el último *gadget* tecnológico y además, implica las actividades de localizar, utilizar y evaluar la información disponible, cualquiera que sea su aplicación.

Los estudiantes de Bibliotecología deben ser expertos en manejo de la información y actores clave en el proceso de formación, para enseñar a otros a navegar por la rica y compleja cantidad de información que ofrece la Red, en un entorno en constante cambio.

Por lo anteriormente expuesto, es importante que tanto alumnos, como maestros sean competentes en los dos rubros: en información y en TIC. Poseer habilidades para utilizar la tecnología, pero también aquellas que le permitan saber qué hacer con la información que se recupera con dicha tecnología y con ello, mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los escenarios de este milenio marcan la influencia y el tratamiento de la información en la sociedad y justifican las acciones de la AI desde el ámbito bibliotecario, entre las que destacan:

- La demanda de los empleadores que requiere la contratación de personas con las competencias derivadas de los aprendizajes éticos, cognitivos, estratégicos, entendidos según González (2008:131) como “la adquisición de un repertorio de recursos intelectuales, actitudinales y operativos, que hagan posible el desarrollo, consciente e intencional, de acciones orientadas hacia el logro de determinadas metas de aprendizaje; el carácter estratégico viene dado por la capacidad para saber cuál, cómo, cuándo, dónde y por qué aplicar estos recursos”. En este orden de ideas, siguiendo al mismo autor, la metacognición se relaciona con nuestros propios modos de conocer y cuánto conocemos. Además, menciona que conlleva controlar nuestra actividad y regular nuestras decisiones en cuanto a la inversión de recursos exigidos por la realización de algún esfuerzo intelectual (ídem: 133) y que desde nuestro punto de vista, se entrelazan con los aprendizajes digitales.
- Los cambios que se producen en la sociedad y en el sistema de educación superior suponen modificaciones en la formación del profesional del Siglo XXI, basada en la polivalencia y la flexibilidad dentro de una región de conocimientos, para construir nuevos objetos de estudio y mayores habilidades en el manejo de la información.

2. La Alfabetización Informativa y la educación superior

La *International Federation of Library Association* (IFLA, 2012) define la Alfabetización Informativa como aquella que “capacita a la gente de toda clase y condición para buscar, evaluar, utilizar y crear información eficazmente para conseguir sus metas personales, sociales, ocupacionales y educativas” e involucra el desempeño basado en la experticia. Es un concepto que forma parte de la educación formal e informal de un individuo, así como una demanda y una estrategia global para reducir las desigualdades sociales, educativas, económicas y tecnológicas que permean el mundo actual.

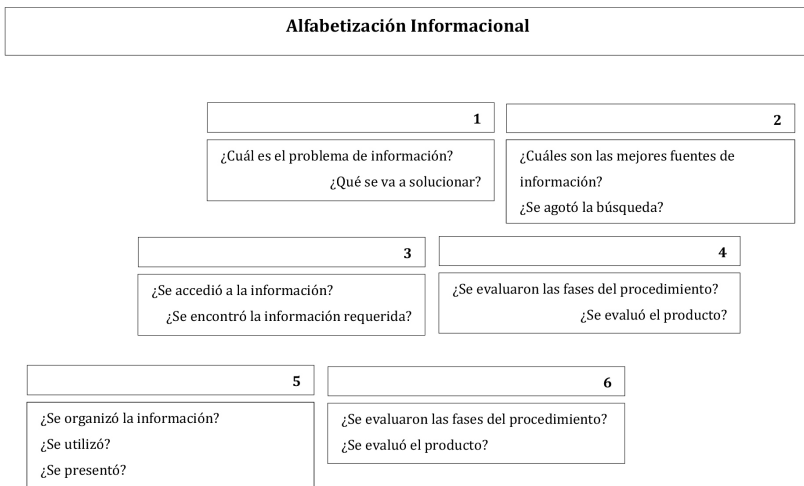
Existen varios modelos con fines de Alfabetización Informativa como son el Big6, el OSLA, el Kuhltaul o el Stripling/Pitts y se encuentran presentes en las normas de la *American Library Association* (ALA), la *Association of College and Research Libraries* (ACRL), la *American Association of School Librarians* (AASL), la *Society of College, National and University Libraries* (SCONUL) del Reino Unido, y la *Australian and New Zealand Institute for Information Literacy* (ANZIIL). En estos modelos, las competencias informativas refieren la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores con los siguientes propósitos (fig. 1):

1. Determinar el alcance de la información requerida;
2. Acceder a esta con eficacia y eficiencia;
3. Evaluar de forma crítica la información y sus fuentes;
4. Incorporar la información seleccionada a la propia base de conocimientos;
5. Utilizar la información de manera eficaz para acometer tareas específicas;
6. Comprender la problemática económica, legal y social que rodea al uso de la información, y
7. Acceder a esta y utilizarla de forma ética.

Sin embargo, es fundamental responder las preguntas que dan seguimiento a sus principios, que son más simples o más complejos según la problemática o los objetivos del aprendizaje que atienden.

El Modelo Big 6 desarrollado por Eisenberg y Berkowitz (2001) y está compuesto por seis fases, en donde cada una de ellas integra un grupo de competencias a desarrollar con la finalidad de solucionar problemas de información. Este modelo ha sido ampliamente utilizado en diversas instituciones del mundo, incluido el Sistema de Bibliotecas de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí y conlleva un razonamiento en los procesos de uso, los resultados y la evaluación para la toma de decisiones y la solución de los problemas de información.

Figura 1. La Alfabetización Informativa en el proceso de aprender a aprender



Fuente: Elaboración propia con base en Eisenberg, Michael y Berkowitz, Robert (2003).

En la educación, la AI tiene como finalidad la generación y la aplicación de nuevos aprendizajes para no formar únicamente agentes de desarrollo económico, sino seres humanos con calidad de vida, lo cual implica un análisis del camino que permite identificar las tareas que requieren atención y las que se deben redefinir o modificar en el proceso educativo.

La AI es sinónimo de innovación, de sentido y significado en su

aplicación, de contribuir a la mejora o resolver las necesidades de información. Aunque son muchos los retos y los desafíos, la educación es

Al respecto, Uribe (2008) destaca su carácter holístico, pues se basa en el saber, la extensión y la construcción del conocimiento, el uso de las TIC, el manejo de las fuentes y el control de información, lo que en términos de Habermas va más allá de la razón instrumental, pues su uso tiene una finalidad más amplia que la simple técnica en el proceso educativo, porque implica una serie de valores y actitudes que se manifiestan socialmente. La visión crítica de Habermas establece que existen elementos ideológicos y de consenso que dan apertura a la crítica y al cambio en la perspectiva educativa. Es aquí donde la AI ofrece oportunidades al coadyuvar en la construcción de criterios, posturas y perspectivas derivadas de la utilización de la información.

De acuerdo con Monfasani y Curzel (2006), un programa de AI debe considerar las siguientes variables:

- Tipo de usuarios que llegan a la institución (profesores, alumnos, investigadores, etc.)
- La conveniencia de efectuar un estudio de usuarios para determinar los perfiles de interés.
- Orientar la formación para utilizar la estrategia más conveniente en cada situación.
- Definir el momento en que se debe realizar.
- Seleccionar los contenidos que se van a aplicar.
- Asignar el espacio para llevar a cabo las sesiones.
- Elegir los medios que se usarán.
- Difundir el programa (dentro y fuera de la organización).

En la dimensión docente, Cebrián (2003) plantea la utilidad de la tecnología en la enseñanza y los beneficios que obtendrá el alumno de acuerdo al contenido de la materia y las competencias transversales que desarrollará. No obstante, señala que la adquisición tecnológica se acompaña de un proyecto para coadyuvar en la mejora educativa, pues su inserción tiene una finalidad puntual en el aprendizaje.

Esto involucra la capacidad de escribir, comprender la lectura, clasificar,

organizar, planificar, discernir, fundamentar, argumentar, criticar, razonar y producir en el ámbito del aprendizaje. Las competencias que se promueven en la búsqueda, la selección, el uso y la evaluación de los resultados, a través de los modelos relacionados con la AI, refuerzan estas habilidades. En el aprendizaje, Vega (2010) hace hincapié en determinar el tipo de conocimiento que se desea compartir, el grado de conexión e identidad que existe entre los miembros de la comunidad y la integración en el intercambio de conocimiento y trabajo. Hernández Salazar (2012:4) señala que la AI es fundamental “para lograr que cualquier sujeto que precise información sea capaz de manejarla” para toda la vida.

Los componentes básicos del diseño de una experiencia de aprendizaje que incorpora las tecnologías son los siguientes (fig. 2):

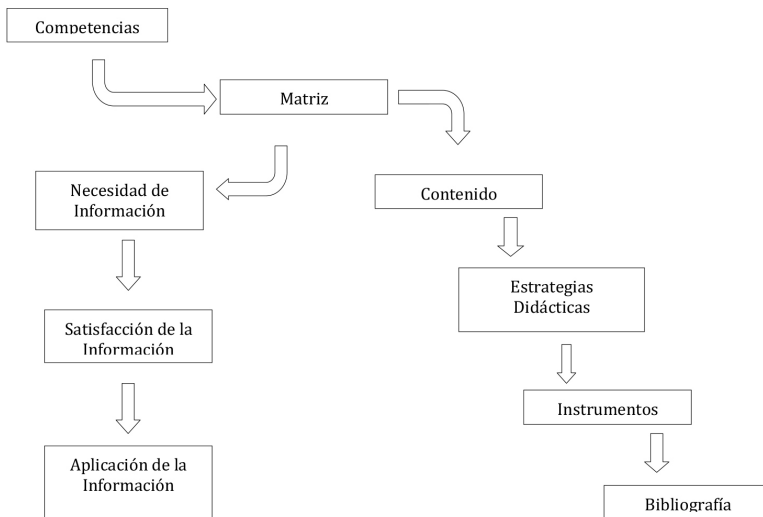
1. Los objetivos educativos que se pretenden lograr o las competencias a desarrollar, en función del modelo educativo que se utilice.
2. La naturaleza de los contenidos de aprendizaje que se alcanzarán.
3. La metodología que involucra el procedimiento y los resultados que se obtendrán.
4. Los recursos tecnológicos que se incluirán como medios de aprendizaje.
5. La evaluación para determinar los logros alcanzados o el grado de desarrollo de la competencia.

La evaluación implica dos aspectos:

1. El alcance de las etapas del proceso marcado en un programa.
2. El seguimiento del profesor en la valoración formativa de los estudiantes para detectar los logros, los avances y las dificultades de aprendizaje para realimentarlo, incluyendo una autoevaluación de los alumnos con el objeto de que identifiquen las etapas que le son sencillas o complicadas.

La AI soluciona las necesidades de información como parte del proceso de aprender a aprender. Para conocer cómo se da este proceso en los estudiantes se realizó un estudio exploratorio en los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Información (ECI) de la UASLP y los resultados se presentan a continuación.

Figura 2. Elementos de la experiencia de aprendizaje



Fuente: Elaboración propia.

3. Metodología

En la última semana de noviembre de 2014, se aplicó un cuestionario de nueve preguntas a los estudiantes de primer ingreso de las licenciaturas en Gestión de la Información y en Gestión Documental y Archivística en el semestre de agosto – diciembre de 2014, con el objetivo de detectar el desarrollo de competencias informacionales. Con los datos obtenidos de la Coordinación de Control Escolar de la ECI, se tomó una muestra de 60 estudiantes, de una población total de 114 alumnos, lo que brinda un 52 % de la población total y un intervalo de confianza 8.75 de la muestra.

Se tomó como base el Modelo Big6, que es práctico y brinda claridad en las distintas etapas en que se aplica. Con el mismo, el estudiante identifica los logros y las dificultades durante el proceso y lo asocia con los programas de formación de usuarios y fomento de las habilidades y competencias

informativas por parte del Sistema de Bibliotecas de la UASLP. El cuestionario se estructuró conforme a las fases de la Alfabetización Informativa (tabla 1).

Tabla 1. Fases de la AI en el Modelo Big6 y su relación con los procesos de aprendizaje

Modelo Big6	Pregunta del cuestionario	Finalidad de la AI
Identificar el problema de información.	1. ¿Las TIC te apoyan en la elaboración de las actividades y las tareas indicadas por el profesor?	Claridad en la tarea de aprendizaje.
Determinar las estrategias de búsqueda.	2. Cuando realizas una búsqueda ¿sabes exactamente qué información necesitas?	Elegir las fuentes pertinentes.
Localización y acceso a las fuentes de información.	3. ¿Te son útiles las fuentes que localizas? 4. ¿Clasificas la información que localizas	Encontrar las fuentes y la información.
Uso de la Información.	5. ¿Utilizas toda la información que encuentras?	Analizar la relevancia de la información.
Presentación de la información.	6. ¿Aportas información nueva o diferente después de realizar el proceso de búsqueda de información?	Sistematizar la información.
Evaluación de la información.	7. ¿Evalúas en qué etapa del Modelo encuentras más dificultades para la utilización de la información? 8. ¿Tus actividades y tareas se han beneficiado con el uso del Modelo Big6? 9. ¿Combinas el uso de las TIC con fuentes impresas?	Calidad del producto de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia.

La AI tiene una estrecha relación con las TIC para llevar a cabo las experiencias de aprendizaje, debido a las ventajas que ofrece en los procesos educativos, ya que proporcionan la oportunidad de acceder a una gama de fuentes y recursos de información.

4. Resultados

1. Con relación al apoyo que ofrece el Modelo Big6 en cuanto a la elaboración de productos de aprendizaje derivados de las herramientas didácticas se encontró que los temas determinan la necesidad de información y la clarificación de la tarea. Sin

embargo, el uso variado que los alumnos realizan de las TIC para las diferentes actividades de aprendizaje, marcan una tendencia en las presentaciones presenciales. Sin embargo, se observa que en gran parte de los alumnos la aplicación de las tecnologías con un enfoque de competencias, como son el estudio de casos, el análisis y resolución de problemas y los proyectos, no existe.

2. En relación con la fase dos, es decir, sobre las estrategias de búsqueda, los estudiantes refieren que en el Internet y las redes sociales existe mucha información. Localizan fuentes de información generales, les cuesta trabajo acotar información especializada y emanada de la academia. Aunque la UASLP proporciona el acceso a bases de datos especializadas, los estudiantes buscan en buscadores como Google.

3. Correspondiente a la etapa tres, los estudiantes comentan que aplican la filtración, clasificación y análisis de la información contenida en el Internet, pero es relevante que 30% considere que requiere de mayor conocimiento en el manejo de las fuentes en Internet y en su localización.

4. Referente a la misma etapa tres, la forma en que los alumnos organizan la información encontrada en bibliografías, en archivos o en otras formas es casi nula, lo que representaría que no conocen las formas correctas de citar las fuentes consultadas en los trabajos de clase que presentan. Expresan que en ocasiones tiene demasiada información y no alcanzan a discriminar la que utilizarán.

5. La fase cuatro del modelo indica que el uso de la Red va incrementando la utilización de información con fines académicos entre la comunidad estudiantil. Un pequeño porcentaje saca el provecho máximo de ésta para apoyar su aprendizaje.

6. Como resultado de la utilización de la información, respondieron que al momento de realizar el proceso dan algo más en sus productos de aprendizaje y discusiones en clases o foros.

7. Los estudiantes refieren que solo obtienen los resultados, pero que no se han preocupado por revisar cómo valoran el proceso de aplicación del Big6. Tampoco cuáles son las etapas que les representaron más facilidad o dificultad de aplicación. Solo les interesan los resultados. Lo anterior impide generar opciones y alternativas del proceso.

8. Todos los alumnos expresaron que sí han mejorado su aprendizaje con el uso del Modelo Big6, porque sustentan sus actividades y tareas con fuentes que todos pueden consultar y corroborar.

9. Los resultados muestran que los estudiantes prefieren los soportes digitales. Los alumnos expresan que utilizan las fuentes impresas dictadas por el docente por obligación, pero que temas similares los localizan en soportes digitales.

5. Discusión de los resultados

De los resultados anteriores se concluye que las TIC son un apoyo académico. La mayoría de los estudiantes sólo usa las TIC para realizar para sus diseños y presentaciones en *Power Point*. Se refleja que están aprendiendo a usar estas herramientas en el camino, pero con un sentido educativo y mediante la práctica. Esto les obliga a tener orden, a estructurar estrategias de búsqueda de información que mejoren sus productos de aprendizaje y aunque al final desechan la información que no les apoyó en actividades concretas, ésta les podría ser valiosa en otros momentos del aprendizaje. Por tanto es positivo que combinen las fuentes de información en varios soportes, aunque en principio solo sea por obligación.

De esto se precisa la necesidad de formular propuestas de aprendizaje concretas que se fundamenten en la Alfabetización Informativa y que se les dé seguimiento con la asesoría académica y la tutoría adecuada. Estas propuestas deben de considerar el desarrollo de productos de aprendizaje utilizando los principios de la Alfabetización Informativa, tomando como base el uso racional de las plataformas de tecnologías de aprendizaje, como es el manejo de paquetería básica: Word, Excel, Power Point, Access, Outlook, Internet, Redes sociales.

Como alumnos de primer ingreso, los resultados muestran una amplia

gama de oportunidades para incidir en los estudiantes a través de los programas de AI durante su trayectoria académica. Proceso en dónde la labor del docente como facilitador es determinante para el logro de los resultados propuestos.

Conclusiones

La Alfabetización Informativa es un proceso integral que promueve el desarrollo de habilidades para la toma de decisiones y la satisfacción de las necesidades de información. Las búsquedas de información deben tener un resultado concreto y las etapas se van perfeccionando con la experiencia. En el aprendizaje se debe fomentar el pensamiento crítico y no dejar a un lado las disciplinas del conocimiento, para sustituirlas por la mera tecnología.

La Alfabetización Informativa como parte del proceso de aprendizaje requiere también del esfuerzo y compromiso de los docentes para su éxito, ya que incluye el ser alfabetizados en información para poder enseñar esta competencia a los alumnos.

Los modelos de AI promueven la participación de especialistas en información en temas variados. Con su ayuda y asesoría poder tener acceso y hacer una discriminación adecuada de la información según la necesidad que se presente, evitando ruidos y silencios documentales. Es decir, se necesita de su apoyo para agotar las búsquedas y localizar las fuentes que están en los materiales digitalizados, y así invertir tiempo.

El proceso inmerso en el modelo Big6 conlleva además tres etapas: el *saber qué* es un problema de información, qué fuentes de información son las adecuadas, qué buscar, qué clasificar, qué organizar, qué presentar y qué modelo de evaluación se usa, acorde al tipo de problema de información que se pretende resolver.

El *saber cómo* involucra la identificación de los elementos del problema de información, cómo localizarla, cómo buscarla, cómo sistematizarla, cómo presentarla y cuáles son los indicadores con los que se evaluará el proceso. Por último, el *poder hacer* implica la claridad en la exposición del problema de información, la selección de fuentes correctas de información,

encontrarla a través de variadas estrategias, aplicarlas presentando respuestas de calidad, así como evaluar los logros y las dificultades para hacerlo mejor en la siguiente ocasión.

Bibliografía

- Burch, Sally (2005). Sociedad de la información/Sociedad del conocimiento. Disponible en: <http://www.analfatecnicos.net/archivos/76.SociedadDeLaInformacionYConocimiento-SallyBurch.pdf>, 14 de febrero de 2015.
- Cebrián, M. (2003) Enseñanza virtual para la innovación universitaria. Madrid: Narcea.
- Eisenberg, Michael y Berkowitz, Robert (2003). The Definitive Big6 Workshop Handbook (Big6 Information Literacy Skills). Santa Barbara, Cal: Linworth Publishing.
- Eisenberg, M y Berkowitz, R. (2001). Big6 Skills Overview. The Big6 Information and Skills for students achievement. Disponible en: <http://www.big6.com/2001/11/19/a-big6%e2%84%a2-skills-overview/> <http://big6.com/pages/about/big6-skills-overview.php>, 25 de febrero de 2015.
- González, Freddy Enrique (2008). Metacognición y aprendizaje estratégico. Integra educativo, 2 (2): 127-136.
- Hernández Salazar, Patricia (2012). Contexto teórico de la Alfabetización Informativa. En: Hernández Salazar, Patricia (coord.) Tendencias de la Alfabetización Informativa en Iberoamérica. México: UNAM. pp.3-46
- International Federation of Library Association (2012). La alfabetización informacional Disponible en: <http://www.ifla.org/node/7275>, 7 de julio de 2015.
- México. Gobierno de la República (2013). Estrategia Digital Nacional. Disponible en: <http://cdn.mexicodigital.gob.mx/EstrategiaDigital22DIc2014.pdf>, 22 de febrero de 2015.
- Monfasani, Rosa Emma & Marcela Fabiana Curzel (2006). Usuarios de la información: formación y desafíos. Buenos Aires: Alfagrama.
- Morales Campos, Estela (1999). La infodiversidad, los bloques regionales y la cooperación Transinformação, 11(2):135-144.

Uribe Tirado, Alejandro (2008). Diseño, implementación y evaluación de una propuesta formativa en alfabetización informacional mediante un ambiente virtual de aprendizaje a nivel universitario, caso escuela Interamericana de Bibliotecología Universidad de Antioquía. Disponible en: <http://eprints.rclis.org/12606/4/1.pdf>, 25 de junio de 2015.

Vega, Guadalupe y Quijano, Alvaro (2010). Comunidades de práctica y alfabetización informacional. *Ibersid*. (4): 93-103.