



TIC PARA PERSONAS ADULTAS MAYORES: UNA EXPERIENCIA EN EL PROGRAMA DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL DE LA DELEGACIÓN DE MAYORES DEL AYUNTAMIENTO DE CÁDIZ

Manuel Granado Palma

Ayto. de Cádiz.

manuel.granado@uca.es

Manuela Montiel Monroy

Ayto. de Cádiz.

profemanoli@hotmail.es

Javier Capa Lendínez

Ayto. de Cádiz.

Correo electrónico: jacale69@gmail.com

Granado, M., Montiel, M. Capa, J. (2017). TIC para personas adultas mayores: una experiencia en el Programa de Animación Sociocultural de la Delegación de Mayores del Ayuntamiento de Cádiz. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). *Innovación docente y uso de las TIC en educación*. Málaga: UMA Editorial.

Palabras clave:

Informática educativa, educación de adultos, participación social.

Resumen:

La brecha digital (Cabañes y Salanova, 2009) asociada a la edad, como resultado del antagonismo entre “nativo digital” e “inmigrante digital” (Prensky, 2001), no debe considerarse un factor insuperable. Ciertamente la edad puede provocar un distanciamiento del universo de las TIC, pero ni necesariamente tiene que ser así, ni tampoco es la única variable. Cuestiones sociales, culturales o económicas también pueden determinar esa brecha digital.

En esta comunicación se presenta una experiencia de trabajo de las TIC con personas mayores de sesenta años, cuyo principal objetivo es acercarlas e integrarlas en el uso de las TIC, respondiendo al principio de “envejecimiento activo” (BOJA, 2012). Con ello se les ofrecen los conocimientos, recursos y herramientas para romper esa brecha digital (Ballester, 2002).

1. LAS PERSONAS MAYORES DEL SIGLO XXI

1.1. ENVEJECIMIENTO DE LA POBLACIÓN ESPAÑOLA

La estructura por edad de la población española está cambiando en consonancia con lo que ocurre en nuestro entorno (...). El cambio es resultado de dos tendencias que discurren en paralelo: la esperanza de vida es mayor y las tasas de natalidad permanecen en niveles bajos (INE, 2012, 3).

Según la tendencia sociodemográfica, en España (INE, 2017), el estrato de población de más de sesenta años es el de mayor crecimiento, lo que supone un serio problema de envejecimiento. Este proceso ha coincidido con la tercera revolución tecnológica, la “revolución de la información”, que da paso a la “era digital”, que, como señalan Salvat y Serrano (2011), se gesta en los años setenta y se desarrolla desde principios de los ochenta.

1.2. PRINCIPIO DE ENVEJECIMIENTO ACTIVO

Esta generación de personas mayores de sesenta años (personas nacidas a mediados del siglo XX y antes) responde a unas potencialidades físicas y mentales muy superiores a las de generaciones anteriores, en las que una persona de esa edad era considerada socialmente como “abuelo” y los conceptos de “envejecimiento” o “jubilación” se asociaban a deterioro, enfermedad y decrepitud. Esta generación se identifica con el principio de “envejecimiento activo”, son personas cargadas de ilusiones, de expectativas, de intereses, de ideas, de ganas de aprender, de experimentar, de sentirse útiles en la sociedad y, sobre todo, con ganas de divertirse. Y para ello cuentan, generalmente, con el elemento más valioso para optimizar todo ello: el tiempo. De esta nueva conceptualización de la persona mayor surge el principio de “envejecimiento activo”, que adquiere su máxima dimensión en la II Asamblea Mundial del Envejecimiento Activo, con el documento “Envejecimiento Activo, un marco político”, donde se define como “el proceso de optimización de las oportunidades de salud, participación y seguridad con el fin de mejorar la calidad de vida a medida que las personas envejecen” (OMS, 2002, 79). Posteriormente, la propia Unión Europea dedicó el año 2012 como “Año Europeo del Envejecimiento Activo y la Solidaridad Intergeneracional”. En la misma línea, la OCDE (2013) presentó el documento “A Good Life in Old Age”, donde reflejaba la situación de esta población y establecía los estándares de calidad del proceso de envejecimiento activo. En el ámbito español, José M^a Vicente (2011) publica

a través del IMSERSO el Libro Blanco de Envejecimiento Activo, un trabajo para diagnosticar la situación real de las personas mayores españolas, con la pretensión de que las distintas instituciones y organismos vayan implementando políticas para aprovechar sus potencialidades.

En un estudio cuantitativo sobre la importancia del ocio como base para un envejecimiento activo y satisfactorio, dirigido por Cuenca-Amigo y San Salvador (2016), se concluye en que hay una correspondencia directa entre la importancia concedida al ocio de los mayores y el nivel de participación de éstos en actividades de ocio (envejecimiento activo), así como su sensación de bienestar general (envejecimiento satisfactorio). Beltrán (1990) ya adelantaba esta situación cuando al tratar sobre el modelo de comparación social señalaba que los procesos interpersonales de aprendizaje se potenciaban a través de la motivación. Esta preponderancia de la motivación es seguida por autores e investigaciones posteriores, como Cuenca (2011), que establece que la motivación en las personas mayores se define por ser, básicamente intrínseca, interpersonal y dependientes del sentido que les den a las actividades y trabajos que vayan a emprender.

1.3. DIMENSIÓN MOTIVACIONAL

Respecto a la dimensión motivacional, el aprendizaje de las personas mayores debe responder a sus necesidades, resultarles práctico, ser personalizado, posibilitar acción y participación, ser cooperativo, ser significativo, considerando conocimientos y experiencias para actuar desde una metodología constructivista. Por otro lado, el conocimiento no debe ser un fin en sí mismo, sino que el proceso debe ser el fin de cualquier actividad dirigida a personas mayores. Las personas mayores no suelen tener como objetivo obtener certificación, ni ampliar currículum, sino que buscan disfrutar del momento, divertirse, sentirse mejor consigo misma, mejorar su autonomía personal y encontrar un espacio que les permita seguir creciendo y abriendo nuevas puertas de conocimiento y diversión. No se trata de “aprender por aprender”, sino de “aprender para aprender”. Se trata de un “aprendizaje posibilitador, facilitador y motivador; que ofrezca oportunidades de inclusión, evolución, crecimiento personal y desarrollo social y cultural” (Cuenca, 2011, 175).

2. INTEGRACIÓN DE LAS PERSONAS MAYORES EN EL UNIVERSO DE LAS TIC

2.1. FALTA DE MOTIVACIÓN: INTRÍNSECA Y EXTRÍNSECA

Considerando la situación plasmada en el epígrafe anterior, la inclusión de este núcleo poblacional en el universo digital resultaba complicada. Y no solo por

cuestiones técnicas o formativas, sino motivacionales. Ni había motivación intrínseca, ni extrínseca. Intrínsecamente, el paso a la digitalización no era algo necesario para personas con costumbres y hábitos de comunicación analógicos muy arraigados, formando parte de su vida habitual, y cualquier otro sistema planteado desde la digitalización era incluso menospreciado. Por otro lado, tampoco había ninguna presión externa, ni laboral, ni social, ni familiar, por lo que no había ni necesidad, ni obligación externa para pasar de lo analógico a lo digital, por lo que tampoco se creaba una motivación extrínseca.

Pero, además de esa falta de motivación o necesidad para el uso de las TIC, las personas mayores se mostraban desconfiadas e incluso temerosas hacia ellas. Un miedo derivado del desconocimiento, por creer que no van a ser capaces de llegar a comprender las cuestiones técnicas, amparándose en la vaga argumentación de “yo ya estoy muy mayor para estas cosas”, lo cual degenera en una merma de autoestima; y un temor a perder su intimidad, lo que sí es lógico y real si no se ponen los mecanismos precautorios necesarios.

2.2. LA REVOLUCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Sin embargo, la situación se vuelca cuando ese proceso de digitalización se convierte en una revolución frenética que termina invadiendo todos los sectores de la sociedad, sobre todo a partir de la década de los noventa. No se trata de un hecho puntual, ni pasajero, sino que se está viviendo la tercera revolución tecnológica, la revolución de la información, que “adopta como elemento básico de desarrollo tecnológico la información, poniendo el énfasis no en los productos sino en los procesos” (Barroso, Cabero y Romero, 2002, 320).

Esta revolución provoca que muchas de estas personas mayores que despreciaron o infravaloraron el proceso digitalizador, empezaran a correr el riesgo del aislamiento tecnológico-social, incluso de quedarse en un submundo de marginalidad social. La inclusión en las TIC de las personas mayores resulta determinante para evitar un aislamiento social, tanto a nivel informativo, como comunicativo, administrativo, de ocio y entretenimiento (Macías y Manresa, 2013). En un contexto de máxima intercomunicación resulta inevitable la alfabetización mediática digital y multimodal, no limitándose solo al manejo de ordenadores. Las personas mayores son vulnerables ante los medios, pues desconocen, en gran medida, su funcionamiento y se convierten en consumidores pasivos, en analfabetos funcionales (Santibáñez, Renés y Ramírez, 2012). En este sentido, como describen Román, Almansa y Cruz (2016) en un estudio sobre los adultos mayores frente a las TIC, también es significativa la consideración económica y cultural, pues en los mayores de cincuenta y cinco años existe una relación directa entre el nivel de ingresos y de competencias mediáticas. Pero la sociedad digital avanza a un ritmo que no

basta con una preparación o formación puntual, sino que es necesario un constante proceso de reciclaje para no quedarse anquilosado, pues la vigencia de los productos y recursos tecnológicos es efímera. Para las personas de estas generaciones el proceso de digitalización les resulta muy complicado y el continuo bombardeo de novedades les termina hastiando hasta el rechazo. Se genera así una “brecha digital” (Cabañes y Salanova, 2009) que complica la integración social, siendo la edad uno de los principales desencadenantes.

Es un estado en el que parece que los procesos espacio-temporales quedan subyugados a la comunicación digital, entrando en una dinámica dominada por la cultura de la inmediatez (Granado, 2017). No parece que la información sea lo más valioso, sino el tiempo para poder atenderla, procesarla y disfrutarla (Rifkin, 2000). Todo tiene que ser ya, parece que solo es válida la información inmediata, la de hace unos minutos resulta caduca (March, 2012). Situación parecida resulta en los procesos de comunicación, favorecidos por las redes sociales, donde también se espera la inmediatez, generándose un exceso de información y comunicación, que no siempre es positivo, pues más información no implica más conocimiento, ni más comunicación mayor socialización. Todos los códigos de información y comunicación tienden a la digitalización, de manera que se crea lo que Cabero y Llorente (2009) llaman “convergencia tecnológica”, la cual se percibe en ámbitos, sociales, económicos, culturales y educativos, favoreciendo una forma única de manejar las fuentes de información, una mayor flexibilización y libertad en la incorporación de nuevos servicios, una mayor cercanía para el procesamiento de la información y una mayor fiabilidad en la transmisión y acceso de la información. Resulta así una sociedad más integradora, colaborativa y democrática, posibilitando la ruptura de desigualdades y brechas (Roig, 2009).

2.3. GESTACIÓN MOTIVACIONAL: INTRÍNSECA Y EXTRÍNSECA

De la falta de cualquier tipo de motivación se fue gestando una motivación extrínseca, sobre todo social y familiar; pero también una motivación intrínseca por la integración, por estar inmerso en la realidad social y no quedar excluido de ella por “analfabetismo digital”. Y por una necesidad de relación, de ahí la ampliación del concepto de TIC a TRIC (Garrido, 2016).

Esa motivación extrínseca se termina convirtiendo en intrínseca cuando se genera un interés por dominar y adaptarse al universo digital, pues con ello se consigue sacar beneficio real a todas esas aplicaciones y servicios digitalizados. Esta conversión resulta tremendamente favorecedora de la autoestima y la conciencia de utilidad social. Por otro lado, se convierte en una herramienta de seguridad personal y de conexión continua, tanto con familiares, como con servicios e instituciones, así como de integración y conexión social. Los objetivos

son esencialmente prácticos, que puedan sacarle partido directamente en su vida diaria, en su rutina. Y de aquí la labor y obligación de las instituciones para favorecer y dar respuesta a esta realidad.

3. PROGRAMA DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL PARA PERSONAS MAYORES DE LA DELEGACIÓN DE MAYORES DEL AYTO. DE CÁDIZ

El Programa de Animación Sociocultural para personas mayores de sesenta años se inició en 2001 desde la Delegación de Mayores del Excmo. Ayto. de Cádiz en respuesta al art. 19 del Estatuto para Andalucía, que “consagra el derecho de las personas mayores a recibir de los poderes públicos andaluces una protección y una atención integral para la promoción de su autonomía personal y del envejecimiento activo”. Se desarrolla por Talleres, con una importante labor social, no solo por abrir o mejorar nuevos campos de conocimientos, sino por ofrecer vías de participación, socialización y diversión. El simple hecho de salir de sus casas es ya, de por sí, importante y necesario, pero si, además, lo hacen desde la motivación y la ilusión, mucho mejor. Con todo ello se potencian valores trascendentales en estas edades, como la autoestima y la sensación de utilidad, tanto a nivel personal, como social.

El Programa consta de dieciséis talleres de diferentes modalidades, como las artes plásticas (manualidades, pintura en tela, pintura al óleo, diseño y estilismo, abaniquería, talla en madera, marquetería o encuadernación), baile (baile de salón y baile folclórico), actividades físicas (tai-chi, yoga y gimnasia), teatro, patrimonio e informática y redes sociales (TIC).

4. TALLER DE TIC PARA PERSONAS MAYORES

4.1. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS

Se utiliza una metodología constructivista, basada en el aprendizaje significativo, la participación y la colaboración. Se fomenta el aprendizaje, la socialización y el intercambiando de experiencias; y se prioriza la creación de un clima agradable y divertido, a partir del cual se establezcan las cuestiones puramente técnicas. La metodología responde a los objetivos del programa, donde resulta fundamental encontrar un lugar de ocio y entretenimiento. A partir de entonces, y solo a partir de entonces, se profundiza en las cuestiones de conocimientos y habilidades propias del Taller.

El proceso evaluativo se realiza de forma continua, considerando el manejo ante el ordenador, tableta o móvil y las tareas realizadas en casa. Se valora el

esfuerzo por aprender, reforzando la autoestima. Necesitan mucha valoración positiva, ya que las personas mayores vienen con el complejo de “soy mayor para esto, torpe y estoy perdiendo la memoria”.

4.2. OBJETIVOS

Los objetivos se fundamentan en capacitar para aplicar los conocimientos en su vida personal; adquirir independencia en el uso de las redes sociales, medios de comunicación, internet, descarga y uso de aplicaciones, manejo de móviles, etc.; y desarrollar una actitud crítica y reflexiva ante las TIC.

4.3. CONTENIDOS DEL PROGRAMA

La metodología del Programa exige una relación cercana con cada persona, conociendo sus intereses y sus necesidades, lo que hace que la metodología tenga un carácter personalizado. Hay intereses diferentes, pero mayores diferencias hay respecto al nivel de conocimiento de partida, pues mientras que algunas personas llegan con un nivel cero, sin ni siquiera saber manejar el ratón, otras llegan ya iniciados en el uso de las TIC y con cierta soltura de manejo. Es por ello que la metodología requiere la estructuración de los grupos dependiendo de los niveles de conocimientos de partida de cada persona. Teniendo en cuenta la personalización de la metodología, y su concepción constructivista, hay quienes alcanzan los contenidos básicos y quienes profundizan más. Con todo ello, los contenidos globales del Programa son:

1. *Introducción a Windows: manejo básico del sistema operativo, del ratón y teclado:* conocer el entorno de Windows, manejo del ratón y del teclado, manejo de ventanas, cambiar aspecto, conocer las distintas ubicaciones y unidades del PC, carpetas: crear, mover, copiar, eliminar, recuperar elementos de la papelera de reciclaje, guardar documentos de texto en carpetas, ejercicio mover, copiar y eliminar, utilizar *pendrive*, instalar y desinstalar programas, ver capacidad de disco duro y de distintas unidades, crear una cuenta de usuario.
2. *Internet:* conocer el manejo básico del navegador, búsquedas diversas y utilidades en la red, seguridad en la Red, publicidad, etc., distintos métodos de compra en la Red, guardar páginas favoritas, pasar información a un procesador de textos, descargar imágenes.
3. *Correo electrónico:* crear una cuenta de correo, funciones básicas del correo: enviar documentos, fotos, etc. y guardar contactos y administrarlos, subir fotos a la nube y compartirlas.

4. *Móviles y tabletas*: conocer el funcionamiento básico del teléfono, descargar aplicaciones, borrar aplicaciones, administrar contactos, pasar fotos al PC, manejo WhatsApp.
5. *Redes sociales*: Facebook y Twitter.
6. *Skype*: registrarse en Skype y realizar y recibir videollamadas.
7. *Procesador de textos*: formato de texto, listas numeradas y viñetas, bordes y sombreados, imágenes, tablas, formas, creación de felicitaciones, tarjetas de presentación, agendas telefónicas, marcapáginas, etc.
8. *Presentación y edición de diapositivas*: creación de presentación con imágenes, textos, gifs, animaciones, transiciones y música, y Gimp.

5. REFERENCIAS

- Abad, L. (2014). Diseño de programas de e-inclusión para alfabetización mediática de personas mayores. *Comunicar. Revista Científica de Educomunicación*, 42(21), 173-180.
- Ballester, F. (2002). *La brecha digital: el riesgo de exclusión en la sociedad de la información*. Madrid: Fundación Retevisión Auna.
- Barroso, J., Cabero, J., y Romero, R. (2002). Las personas mayores y las nuevas tecnologías. Una acción en la sociedad de la información. *Revista Innovación Educativa*, (12), 319-337.
- Beltrán, J. (1990). *Psicología de la Educación*. Madrid: EUEDEMA.
- BOJA (2012). Decreto 72/2012, de 20 de marzo, por el que se aprueba el Estatuto de los Centros de Participación Activa para Personas Mayores.
- Cabañes, E. y Salanova, M. (2009). De lo analógico a lo digital: problemas, retos y posibilidades del cambio de paradigma. *Actas del VI Congreso de la sociedad de Lógica, Metodología y Filosofía de la Ciencia en España*. Universidad de Valencia.
- Cabero, J., y Llorente, M. C. (2009). Los medios de comunicación ante los desafíos de la convergencia, visiones desde la educación, la cultura y la ideología. En V. M. Amar (Ed.), *Educación, Ideología, Cultura y Contexto* (pp. 21-39). Cádiz: Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- Cuenca, E. (2011). Motivación hacia el aprendizaje en mayores más allá de resultados y rendimiento académico. *Revista de Psicología y Educación*, 6, 239. Recuperado 18 de mayo de 2017, a partir de http://www2.uned.es/intervencion_socioeducativa/Elena_Cuenca/Elena_Motivacion.pdf

- Cuenca-Amigo, M., y San Salvador, R. (2016). La importancia del ocio como base para un envejecimiento activo y satisfactorio. *Revista de Psicología del Deporte*, 25(2), 79-84.
- Gabelas, J. A.; Marta, C.; Aranda, D. (2012). Por qué las TRIC y no las TIC. *Comein. Revista de los Estudios de la Ciencia de la Información y la Comunicación. Universidad Oberta de Catalunya*, 9. Recuperado 16 de mayo de 2017 a partir de <http://www.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero09/articles/Article-Dani-Aranda.html>
- Garrido, M., Busquet, J., y Munté, R. (2016). De las TIC a las TRIC. Estudio sobre el uso de las TIC y la brecha digital entre adultos y adolescentes en España. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 44-57. Recuperado 16 de mayo de 2017, a partir de <http://analisi.cat/article/view/n54-garrido-busquet-munte/garrido-busquet-munte>.
- Granado, M. (2003). La responsabilidad educativa de los medios de comunicación. En Aguaded, J.I. (Coord). *Luces del laberinto Audiovisual*, (pp. 375-378). Huelva: Universidad de Huelva, Grupo de Investigación Agora: Grupo Comunicar.
- Granado, M. (2017). Realidad y virtualidad en el marco educativo. En busca de una interacción sinérgica. *I Congreso Internacional de Ciencias Tecnológicas*. Guayaquil (Ecuador), del 10 al 12 de febrero.
- IMSERSO. Observatorio de personas mayores (2009). *Las personas mayores en España. Datos estadísticos y estatales y por Comunidades Autónomas. Informe 2008, tomo 1*. Madrid: Ministerio de Sanidad y Política Social, Secretaría General de Política Social, Instituto de Mayores y Servicios Sociales.
- INE (2012). Cifras INE. Año Europeo del Envejecimiento Activo y la Solidaridad Intergeneracional. Demografía. Boletín Informativo del Instituto Nacional de Estadística 1/5, 3.
- INE (2017). Consecuencias del envejecimiento de la población: el futuro de las pensiones. Recuperado 17 de mayo 2017 a partir de http://www.ine.es/daco/daco42/sociales/infosoc_envej.pdf
- Levy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura en la sociedad digital*. Barcelona: Anthopos.
- Llorente, C., Viñarás, M., y Sánchez, M. (2015). Mayores e Internet: la Red como fuente de oportunidades para un envejecimiento activo. *Comunicar. Revista Científica de Educomunicación*, 23(45), 29-36.

- Macías, L., y Manresa, C. (2013). Mayores y nuevas tecnologías: Motivaciones y dificultades. *Ariadna*, 1(1), 6-11. doi: <http://dx.doi.org/10.6035/Ariadna.2013.1.2>
- March, A. (2012). La digitalización de la comunicación humana: alteraciones y cambios en la percepción. *Ensayos Contemporáneos*, IX(49), 17-19.
- OCDE (2013). *A good life in old age? Monitoring and improving quality in long-term care*. Paris: OECD Publishing.
- OMS (2002). Envejecimiento activo: un marco político. *Revista Española en Geriatría y Gerontología*, 37(S2), 74-105.
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the Horizon*, MCB University Press, 9(6), Recuperado 16 de mayo de 2017 a partir de <http://files.educunab.webnode.cl/200000062-5aba35bb22/Nativos-digitales-parte1.pdf>
- Rifkin, J. (2000). *La era del acceso*. Barcelona: Paidós.
- Roig, J. (2009). Alfabetización y democratización en la Era Digital. En V.M. Amar (Ed.), *Educación, Ideología, Cultura y Contexto* (pp. 39-55). Cádiz: Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- Román, S., Almansa, A., y Cruz, R. (2016). La competencia mediática de los inmigrantes digitales. *Revista Comunicar: Revista Científica de Educomunicación*, 49(24), 101-109.
- Salvat, G., y Serrano, V. (2011). *La revolución digital y la sociedad de la Información*. Sevilla. Comunicación Social Ediciones.
- Santibáñez, J., Renés, P., y Ramírez, A. (2012). Ciudadanía y competencia audiovisual en La Rioja: Panorama actual en la tercera edad. *Icono*, 14, 10(3), 6-28. Recuperado 19 de junio a partir de <http://dx.doi.org/10.7195/ri14.v10i3.195>
- Vicente, J.M. (2011). *Envejecimiento Activo. Libro blanco*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad. Secretaría General de Política Social y Consumo. Instituto de Mayores y Servicios Sociales (IMSERSO).
- Viguera, V., y Ruiz, A. (2001) Los adultos mayores y su relación con Internet. II Congreso Virtual de Psiquiatría, Interpsiquis. Recuperado 24 de mayo a partir de <https://psicomundo.com/tiempo/educacion/cive2001.html>