

Nuevo paradigma de aprendizaje tecnológico para el adulto mayor

Julio Armando López-Ramírez

¹ Universidad La Salle México, Facultad de Negocios. Ciudad de México, México

ja.lr@lasallistas.org.mx

Palabras Clave: Aprendizaje tecnológico, Adultos mayores, Aprendizaje en la tercera edad.

1 Descripción de la problemática prioritaria abordada

En la actualidad este desarrollo se ve principalmente reflejado en lo que se denomina tecnología y en la innovación tecnológica. Derivado de esto surge la sustitución de tecnología que ha sido un tema dominante en la literatura sobre innovación desde sus inicios (Adner, & Kapoor, 2016, p.2). Los descubrimientos tecnológicos han traído actualizaciones en las herramientas de comunicación, por ejemplo, del teléfono, al Smartphone. Esto tiene implicaciones en la curva de aprendizaje.

Así, la tecnología se ha vuelto el vehículo para la información, y la evaluación de la información se ha convertido en una de las principales aplicaciones tecnológicas (Ezziane, 2007, p.177). Los conocimientos tecnológicos permiten la comunicación y la conexión social, teniendo así la posibilidad de prevenir el sentimiento de aislamiento presentado en personas sin los conocimientos (Czaja, Boot, Charness, Rogers y Sharit, 2018). Este conocimiento se ha vuelto necesario para mantenerse informado y comunicado en la sociedad actual.

Una población con un bajo nivel de aceptación tecnológica es la población mayor de 60 años, en la que existe una motivación para aprender, y que al hacerlo su situación emocional y su nivel de independencia mejora, como menciona la investigación de Peek, Wouters, Van Hoof, Luijckx, Boeije y Vrijhoef (2014).

Además de lo ya mencionado, el uso de la tecnología en adultos mayores está estrechamente relacionado con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 9 (ODS 9), que se enfoca en construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y fomentar la innovación. Sin duda la tecnología, como los teléfonos inteligentes, las tabletas y las aplicaciones de mensajería, permite a los adultos mayores mantenerse conectados con sus seres queridos, incluso si están lejos. Esto promueve la inclusión social y el bienestar emocional, e incluso la inclusión digital y la actualización de conocimientos, lo que abona a la meta 9 b.

La problemática recae en como determinar que personas o poblaciones tienen la motivación para aprender sobre tecnologías para ofrecer clases o cursos.

2 Objetivo

Desarrollar una herramienta que determine si una población de personas mayores está dispuesta a aprender sobre, y utilizar, tecnologías. El fin es ligar la investigación a un proyecto de impacto

social en el que se impartirán clases de tecnologías a personas mayores en casas de retiro y centros comunitarios, y ofrecer los cursos a las personas realmente interesadas. Esto se alinea con la Meta 3 del objetivo 4 (Educación de calidad) de los ODS.

3 Propuesta de solución

Se propone una herramienta de diagnóstico sobre la disposición que tiene una población de adultos mayores para aprender sobre las nuevas tecnologías, y para utilizarlas en su vida. Se propone un instrumento de 16 reactivos que abordan los siguientes rasgos:

1. Motivación por aprender.
2. Curiosidad tecnológica.
3. Conocimiento de los beneficios.
4. Disposición al cambio.

Estos rasgos se basan en distintas investigaciones: sobre el conocimiento de los beneficios se menciona a Czaja, Boot, Charness, Rogers y Sharit (2018) que mostraron objetivamente que el conocimiento tecnológico y que el uso de herramientas digitales abre las puertas a un mayor apoyo social percibido, menor sentimiento de soledad y mayor nivel de bienestar.

La motivación es el punto más importante en los asuntos educativos, sin motivación ningún aprendizaje es posible, es la fuerza que anima a los estudiantes a enfrentarse a todas las circunstancias difíciles y desafiantes (Gopalan, Bakar, Zulkifli, Alwi, & Mat, 2017). La motivación para el aprendizaje, por la necesidad de los centros educativos de apoyar a sus alumnos para que estos desarrollen sus capacidades, cualidades y disposiciones, se ha vuelto uno de los objetivos para la educación en todos los niveles (Harlen, & Deakin Crick, 2003, p.173). Las personas mayores necesitan sentir que también contribuyen con su aprendizaje a los demás y que siguen teniendo un papel que desempeñar en la sociedad (Djoub, 2013, p.90).

La curiosidad es un poderoso motivador del comportamiento al iniciar acciones dirigidas a explorar el propio entorno para resolver la incertidumbre y dar a conocer lo nuevo (Arnone, Small, Chauncey, & McKenna, 2011, p.181), es lo que hace que el alumno estudie fuera del horario de clases y cumpla con sus tareas sin que estas parezcan pesadas.

El último punto es la disposición al cambio, esta determina la voluntad de las personas mayores para sustituir lo que utilizan en la actualidad por nuevas herramientas tecnológicas, para comenzar a generarse hábitos y a aplicar los posibles aprendizajes obtenidos.

La herramienta presentará primero una serie de preguntas de datos generales (edad, sexo, grado de estudios obtenido) y la pregunta de si son económicamente activos (empleado, dueño de negocio o empresa, pensionado, sin ingresos propios, otro). Después se presentará el cuestionario como una serie de afirmaciones a las que el encuestado deberá de responder su nivel de aceptación de las mismas (1. Totalmente en desacuerdo, 2. En desacuerdo, 3. Indiferente, 4. De acuerdo, 5. Totalmente de acuerdo). La suma de los resultados determinaría la disposición de un adulto mayor de aprender tecnologías, siendo la mayor suma una mayor disposición. Las afirmaciones incluidas son las siguientes:

1. Me gusta tomar retos y aprender cosas nuevas.
2. Me gusta aprender y tomar consejos de las personas más jóvenes que yo, porque sé que tienen mucho que aportar.

3. Creo que las herramientas tecnológicas (como los teléfonos inteligentes, las laptops y los relojes inteligentes) son muy interesantes y me gustaría saber más.
4. La tecnología facilita la vida de las personas y nos evita de problemas.
5. Si pudiera, me gustaría saber más sobre las distintas utilidades de los teléfonos inteligentes.
6. Siento que para utilizar de algunas de estas nuevas tecnologías tengo que pedir ayuda, pero no me gusta ser inoportuno.
7. Creo que sabiendo utilizar el internet desde mi celular puedo aprender a hacer muchas cosas que me podrían ayudar en mi vida cotidiana.
8. Estaría dispuesto/a a encontrar en internet una nueva fuente de información para noticias y cosas de mi interés.
9. Creo que en la vida nunca dejamos de aprender, y es importante hacerlo, aunque a veces pueda resultar difícil.
10. La gente cercana a mí en general sabe utilizar más de las nuevas tecnologías que yo, y me gustaría saber más, como ellos.
11. Me gustaría saber utilizar las herramientas como mi celular para comunicarme mejor con mis familiares y seres queridos, como con video llamadas o compartiendo cosas de mi interés a seres queridos en redes sociales.
12. Creo que hay muchas utilidades en las tecnologías que aún no conozco, pero que me podrían servir de mucho.
13. Se me hace muy interesante lo que las personas pueden hacer desde su celular o desde una computadora.
14. Se puede hacer casi cualquier cosa con la ayuda de un teléfono inteligente.
15. Cambiaría mis hábitos si significara una vida más fácil, mejor comunicación con mis seres queridos y mayor aprovechamiento de mis habilidades.
16. Me considero como alguien que puede aportar mucho a la sociedad y que puedo lograrlo con el uso de las tecnologías.

Los puntos medidos por reactivo son los siguientes:

1. Motivación por aprender: 2, 6, 12, 16
2. Curiosidad tecnológica: 3, 5, 13, 10
3. Conocimiento de los beneficios: 4, 7, 11, 14
4. Disposición al cambio: 1, 8, 9, 15

4 Discusión de resultados e impactos obtenidos

Al momento de la investigación, se realizó una prueba piloto con 50 personas mayores en la Ciudad de México, debido a que el proyecto mencionado en el objetivo, en el que se aplica la herramienta, aún no estaba comenzado, por consiguiente, aún no se tenía acceso directo a la población pensada. El promedio de los resultados fue de 66.7, en general, existe una disposición por aprender tecnologías. El promedio más bajo fue el de nivel de motivación, algunas personas consideraban que ya no podrían aprender de tecnologías, o ya no era de su interés, aún con esto, hay muchas personas motivadas para aprender. Curiosidad tuvo el promedio más alto, la mayoría encontraba los conceptos bastante interesantes y les gustaría saber más. Los resultados por cada pregunta se presentan en la Figura 1.

Los resultados fueron en su mayoría positivos y con poca variación, las preguntas más fuertes, como la decisión de cambiar hábitos, y el sentimiento de ser inoportuno, eran la de mayor variación.

Un descubrimiento fue que mientras que las personas eran de edades más avanzadas era menos probable que obtuvieran un resultado alto en todos los aspectos.

5 Conclusiones y perspectivas futuras

Se comprobó la herramienta como una que arroja resultados cuantitativos para medir el nivel de disposición de una manera adecuada, pero sin duda tiene espacio para la mejora. Se podrían agregar preguntas aún más divisivas o determinantes de un verdadero compromiso y disposición. Es una herramienta útil que podría despertar curiosidad en los adultos mayores acerca de las tecnologías y sus aplicaciones en la vida diaria, se espera poder realizar una encuesta más grande para poder recopilar datos y utilizar como base para un proyecto de enseñanza de tecnologías a este segmento de la población.

6 Referencias

Adner, R., & Kapoor, R. (2016). Innovation Ecosystems and the Pace of Substitution: Re-Examining Technology S-Curves. *Strategic Management Journal*, 37 (4), 625-648. <http://dx.doi.org/10.1002/smj.2363>

Ezziane, Z. (2007). Information technology literacy: Implications on teaching and learning. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(3), 175-191. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/45663915/ets_10_3-libre.pdf?1463406906=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DOntologies_for_effective_use_of_context.pdf&Expires=1687142576&Signature=Ah1tK7M0vmiWjBQtVtyhloBSkvLY~3BNNV0yXKjK63RvIFnVaLWDa~8iqciUb4GnXs5h59sXPh7lxmRzemr5g~FSw~vRAHZLwvkhf78e9uIDzizP9L6-Uopa9bDD~VIDNhmqUIkjW0ygXEjtLOCKZRxAwFFOUSLZUu2asRbyPWS3imYAtU7Chbyge-OMTVXjr8XfFvDgOmtC8HXO0c10h3qWfGPJwmoHkg6NsPFm40xbVZFOROVDBIYUBMeAmYeWr5RHhmPhfvKfq~43WTWzUJ--YazNMkG~jBNn~LepG2FohoDMq8KnhAR25mQOFxGARWVO9d~p1EfVOXhLujM5Vw_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=180

Czaja, S. J., Boot, W. R., Charness, N., Rogers, W. A., & Sharit, J. (2018). Improving social support for older adults through technology: Findings from the PRISM randomized controlled trial. *The Gerontologist*, 58(3), 467-477.

Peek, S. T., Wouters, E. J., Van Hoof, J., Luijkx, K. G., Boeije, H. R., & Vrijhoef, H. J. (2014). Factors influencing acceptance of technology for aging in place: a systematic review. *International journal of medical informatics*, 83(4), 235-248.

Gopalan, V., Bakar, J. A. A., Zulkifli, A. N., Alwi, A., & Mat, R. C. (2017). A review of the motivation theories in learning. In *Aip conference proceedings* (Vol. 1891, No. 1, p. 020043). AIP Publishing LLC.

Harlen, W., & Deakin Crick, R. (2003). Testing and motivation for learning. *Assessment in Education: principles, policy & practice*, 10(2), 169-207.

Djoub, Z. (2013). ICT education and motivating elderly people. *Abdelhamid Ibn Badis University-Mostaganem, Algeria. Ariadna; cultura, educación y tecnología. 3RD International Conference on Elderly and New Technologies*. 1(1), 88-92.

Arnone, M. P., Small, R. V., Chauncey, S. A., & McKenna, H. P. (2011). Curiosity, interest and engagement in technology-pervasive learning environments: A new research agenda. *Educational Technology Research and Development*, 59, 181-198.

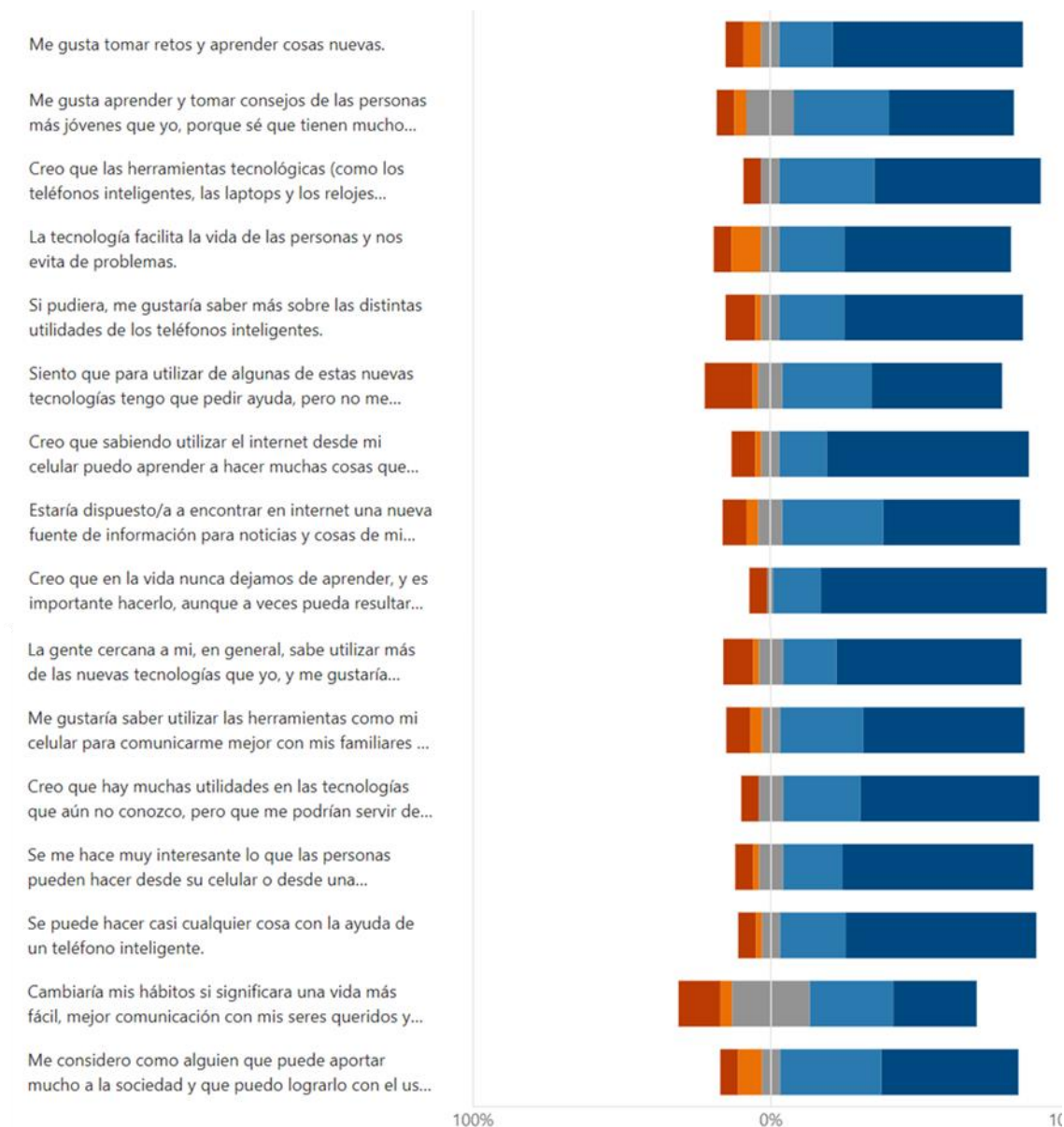


Figura 1. Tabla de porcentajes por respuesta. Fuente. Elaboración en Google Forms (2023).