



# Aplicaciones móviles para personas mayores: un estudio sobre su estrategia actual

Cristina González Oñate y Carlos Fanjul Peyró

Universidad Jaume I

## RESUMEN

España es una de las sociedades occidentales con un mayor colectivo envejecido. A su vez, es un país en el que existe un alto desarrollo de las tecnologías. Esta es la doble cara de una situación resultante que ha provocado una gran brecha digital entre las personas mayores y el uso de las tecnologías de la información. Este trabajo analiza los principales hábitos de uso y consumo de las aplicaciones móviles que están destinadas a personas mayores pero, sobre todo, el nivel de conocimiento y preparación que tienen sobre las mismas. La finalidad es comprobar si la competencia mediática en materia tecnológica de nuestros mayores es la adecuada respecto a la oferta concreta actual. Para ello, se ha utilizado una metodología basada en encuestas de elaboración propia y realizadas a la población española en las que se retratan tanto el conocimiento de las principales aplicaciones para personas mayores, los hábitos de uso y consumo, así como el interés o no por parte de los mayores en la formación en nuevas tecnologías para realizar un mayor uso de este tipo de aplicaciones destinadas a ellos.

Palabras Clave: Aplicaciones móviles, conocimiento, motivación, estrategia.

## Mobile applications for the elderly: a study of their current strategy

### ABSTRACT

Spain is one of the western societies with a greater aged collective. In turn, it is a country in which there is a high development of technologies. This is the double face of a resulting situation that has caused a large digital divide between older people and the use of information technologies. This paper analyzes the main habits of use and consumption of mobile applications that are aimed at older people but, above all, the level of knowledge and preparation they have on them. The purpose is to check if the media competence in technological matters of our elders is adequate with respect to the current concrete offer. For this purpose, a methodology based on self-prepared surveys has been used and made to the Spanish population in which both the knowledge of the main applications for older people, the habits of use and consumption, as well as the interest or not in part of the majors in the formation in new technologies to realize a greater use of this type of applications destined to them.

Keywords: Mobile applications, knowledge, motivation, strategy.

**Agradecimientos:** El presente artículo se ha realizado con ayuda del proyecto de investigación titulado “El negocio publicitario en la sociedad digital: estructura de agencia, perfiles profesionales y nuevas tendencias creativas” dirigido por la profesora doctora Cristina González Oñate. Código del proyecto P1-1B2015-27, Plan de Promoción a la investigación de la Universidad Jaume I 2015-2018.

### 1. Introducción

En la actualidad, se puede afirmar que España es un país con una población envejecida y en activo. Cada vez más, observamos que los estudios indican que hay una mayor longevidad en Es-

paña debido, principalmente, a una mejora de la calidad de vida que prolonga la media de edad. Se estima que en el año 2050 el 32% de la población española estará constituida por personas mayores, lo que convertirá a España en un futuro cercano en el país más longevo del mundo. Por tanto, no se puede obviar que la población española tiene un porcentaje alto de personas mayores de 65 años.

Además, el interés por el cambio tecnológico ha venido creciendo en la última década de una manera exponencial en España: las posibilidades que brinda su desarrollo y su aplicación en diferentes ámbitos, ha generado un nuevo panorama de oportunidades, sobre todo, económicas para la industria de los medios de comunicación.

Tal y como indica [Castells \(2005\)](#), “los procesos de transformación social de la sociedad red, también afectan con profundidad a la cultura y a los hábitos de consumo”. El sistema tecnológico centrado en las denominadas Tecnologías de la Información y de la comunicación (TICs) ha posibilitado el surgimiento de una nueva economía, una nueva forma de gestión con respecto a las empresas y a los servicios públicos, pero especialmente a un nuevo sistema de medios de comunicación, una nueva cultura y nuevas formas de participación política y administrativa.

La tecnología es una herramienta que permite desarrollar propuestas diferenciales y está inmersa en nuestro día a día como usuarios y personas. La Sociedad Digital propone un modelo en el que la comunicación converge a través de las multipantallas otorgando la oportunidad de un *feedback* que ha modificado las relaciones entre los individuos. Con las TICs, nos encontramos con un sistema comunicativo donde todos los usuarios que participan pueden ocupar la situación de emisores (creadores y consumidores, los *crossusers*) mediante la creación de contenidos y, especialmente, mediante la participación ([Romero & Gil, 2008](#)). Es esta participación la que convierte al proceso de inserción de la Red en los hogares del ciudadano del siglo XXI, y la utilización de otros recursos digitales móviles, en una auténtica revolución social ([Barroso, 2012](#)). Además, propone un modelo revolucionario, simétrico y, en principio, idílico en el que la comunicación llega a todos los estratos sociales otorgando la oportunidad de un *feedback*.

Según un estudio reciente elaborado por la agencia de publicidad multinacional McCann Erickson y denominado “Truth about Age” las predicciones sobre las actitudes y el comportamiento humano basadas en la edad, son cada día menos fiables, por lo que es un buen momento para reflexionar sobre la definición de envejecimiento y estudiar las actitudes, creencias y comportamientos hacia un concepto de edad más amplio. Según este estudio, las personas no cumplen con las expectativas tradicionalmente asociadas a su edad. Por ejemplo, los españoles son menos proclives a pensar constantemente en la vejez, sólo el 32% lo hace. Uno de cada dos españoles espera con ansias su próximo cumpleaños, casi el doble del índice de los franceses donde solo uno de cada cuatro espera ansioso el suyo. Al 66% de los españoles mayores de 65 años les preocupa morir solos, no temen a la muerte pero sí a la soledad.

Sin embargo, en la actualidad los datos siguen confirmando que las nuevas tecnologías están asociadas a la edad de una manera cuantitativa y cuyo ítem numérico supone el límite en la denominada brecha digital. Según el Instituto Nacional de Estadística y, en concreto, en su encuesta anual sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en los hogares, la edad es un factor importante en el uso de las nuevas tecnologías. El rango de edad entre 16 y 24 años es el sector que más hace uso de estas nuevas tecnologías llegando a niveles de casi el 100%, mientras que el sector de la tercera edad (Entre 65 y 74 años) apenas llega al 30% respecto al uso de internet. Sí que es cierto que respecto al uso del móvil se obtiene un elevado porcentaje, un 78,6%. Observando un rango de edad medio, entre 35 y 44 años, la utilización de internet y las nuevas tecnologías sigue teniendo un porcentaje elevado al igual que el uso del teléfono móvil, manejan porcentajes entorno al 85%.

Por otro lado, es importante resaltar que el uso y consumo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación son también más utilizadas no sólo entre la población joven, sino entre los más mayores, aunque de una manera mucho más paulatina. El ritmo de aprendizaje, adecuación y hábito de consumo constituyen las principales barreras por parte de la población envejecida cuando hablamos de uso de las tecnologías. Las TICs no deben entenderse con barreras en función de la edad.

Actualmente no hay ningún elemento que limite el uso de las tecnologías en función de la edad, sino simplemente existe una necesidad de adecuación a la hora de la enseñanza de las mismas.

## 2. Tecnología y personas mayores

La evolución de la tecnología ha llevado cada vez más a la innovación de los móviles y con ello de las aplicaciones móviles. Con el paso del tiempo, se pasó de tener un dispositivo móvil simplemente para llamar y recibir llamadas o mensajes de texto a un dispositivo el cual empezaba a tener integrados calendarios, alarmas, juegos sencillos. De esta percepción del móvil queda poco, ya que actualmente existen miles de aplicaciones móviles para todo tipo de funciones, ya sea sobre diversión (juegos para todas las edades), para estar en contacto con amigos a través de redes sociales (Facebook, Instagram...), sobre deporte, alimentación o incluso salud.

El mundo de las aplicaciones móviles ha ido evolucionando conforme los hábitos de consumo lo demandaban. Y es que el actual estilo de vida definido por la movilidad y la falta de tiempo hace que el móvil sea importante a la hora de ir de un lado a otro. La sociedad en la que vivimos está constantemente conectada a internet y el móvil es, en gran parte, protagonista de ello. El mercado de las Apps está en plena expansión puesto que es relativamente reciente. Además muestra una gran cantidad de ingresos en los últimos años y no ha llegado a estancarse ningún año, siempre mostrando una evolución continua.

Con el desarrollo de las aplicaciones móviles y el aumento de estas, se ha pasado de aplicaciones móviles básicas a aplicaciones de todo tipo, tanto de ocio, como de finanzas, deportes, redes sociales... y como no, han surgido aplicaciones móviles destinadas a la tercera edad. Todas estas tienen como finalidad mejorar el nivel de vida y el día a día de las personas mayores o simplemente de aquellas personas que las utilicen.

Según el informe [“Dispositivos de Internet móvil y consumo de Apps en España”](#) elaborado por la empresa Statista en el año 2017, el sector de las Apps pasó del 2011 al 2012 de 8,32 billones de dólares a 18,56 billones, supuso un gran aumento en los ingresos respecto en este sector, pero en los años posteriores se daría la misma situación. Durante del 2012 y 2014 se pasó de 18,56 billones a 34,99 billones, siguiendo así una progresión en alza respecto a los ingresos. En 2015 el sector vuelve a coger fuerza y aumenta los ingresos en 10,38 billones de dólares más que el año anterior. En este último año 2017, las descargas de las aplicaciones móviles han crecido entorno un 8%, llegando a las 26.000 millones en todo el mundo. Traducido a ingresos, en este tercer trimestre del año se ha llegado a 17.000 millones, lo que supone un crecimiento anual del 28%. Según datos de este estudio, mientras la sociedad esté tan vinculada a las nuevas tecnologías, las aplicaciones móviles seguirán en un proceso de desarrollo e innovación con la finalidad de mejorar la vida de las personas y ahorrar tiempo en su día a día.

Las nuevas tecnologías han visto dificultades para implantarse en la tercera edad, ya que es un público que no ha crecido con ellas y desconoce su funcionamiento, sin embargo cada vez está más consolidado en la población mayor de 60 años. Esta brecha digital se ha reducido en los últimos años.

Según los datos de la encuesta sobre equipamiento y usos de las tecnologías de la información que elabora el INE, el acceso de las personas mayores a las nuevas tecnologías se ha incrementado en más de un 85%. Además, según este estudio, el porcentaje de mayores que acceden a internet representa un 24% en nuestro país. Destacar que el móvil es la principal vía de entrada a las TICs, principalmente a través de aplicaciones móviles.

Este avance que se ha llevado en el uso de las nuevas tecnologías ha supuesto un conjunto de ventajas en las personas mayores. Algunas de ellas son:

- Integración generacional con el resto de la sociedad.
- Mejora de la calidad de vida gracias al uso de aplicaciones específicas para la tercera edad.
- Aumenta su capacidad de información
- Comodidad en el día a día a la hora de comunicarse con sus familiares o amigos.
- Mejorar el acceso a los servicios de Administración Públicos sin necesidad de realizar colas de espera o desplazamientos.
- Control y seguimiento de su estado de salud gracias a las APP.
- En general, un aumento de su independencia y autonomía personal.

Las tecnologías de la información y comunicación (TICs) abren un campo enorme de posibilidades, tanto en difusión de información como en capacidad de conexión directa entre emisores y públicos. Sin embargo, también incluye una serie de barreras cuando el uso lo realizan personas de edad avanzada. El reciente auge y desarrollo de las nuevas tecnologías no ha permitido un continuo contacto con este colectivo; además, se sienten ajenas a la tecnología o no se encuentran cómodas ni preparadas ante ella, ya que no han recibido una formación adecuada. En muchas ocasiones se genera incluso desconfianza. En otras ocasiones, el propio servicio que ofrecen el conjunto de las nuevas tecnologías no está enfocado ni aplicado a los posibles usos concretos útiles para las personas de determinada edad.

La brecha tecnología que existe poco a poco va disminuyendo ya que cada vez son más mayores los que hacen uso de las aplicaciones móviles en su gran mayoría para mejorar su día a día. Los problemas detectados sin duda afectan a la accesibilidad, uso y adopción de esta tecnología por parte de los adultos mayores por lo que son imprescindibles herramientas que contribuyan a cerrar esta brecha.

### 3. Objetivos y método de la investigación

El principal objetivo de este trabajo reside en analizar y estudiar el conocimiento y uso que tienen las personas mayores de España sobre las aplicaciones móviles destinadas a ellos. Lo que se pretende conocer es la estrategia actual de este tipo de aplicaciones para este público con el fin de comprobar si son aprovechadas de manera adecuada por las personas mayores. Esta investigación recurre a la herramienta metodológica y cuantitativa del cuestionario porque permite estudiar un fenómeno social como un proceso dinámico y dentro de su contexto real ([Callejo, 2002](#)). Se trata de un método idóneo para generar proposiciones susceptibles a nivel social y que puedan ser contrastadas y comparadas mediante los datos cuantificables. Para llevar a cabo este estudio, se han realizado un total de 256 encuestas online. Las respuestas fueron analizadas a través del cruce y cómputo de datos estructurados de los bloques de preguntas que estaban relacionados con las siguientes variables (ítems):

- Nivel de conocimiento y usabilidad tanto de aplicaciones concretas para personas mayores como de dispositivos móviles.
- Nivel de motivación aspiracional sobre aplicaciones móviles para personas mayores.

El cuestionario contaba con un total de diez preguntas y el requisito para participar en la encuesta era tener una edad mínima de 65 años y tener nacionalidad española. Se diferenció entre género masculino o femenino por si se encontraba algún dato relevante y cuya diferencia de género era influyente o no.

A la hora de elaborar el estudio, se detectaron un total de quince aplicaciones cuya definición y propósito era ofrecer un servicio orientado de manera exclusiva a las personas mayores. Entre las aplicaciones elegidas que formaron parte de la muestra, se seleccionaron en función de cuatro principales categorías:

#### Categoría 1: Aplicaciones relacionadas con salud

- **Medisafe:** Aplicación que, a través de una llamada, mensaje o email, avisa a las personas de cuándo se debe tomar un medicamento. Otra de las funciones que posee es la notificación a los familiares de si el paciente ha tomado o no su correspondiente medicación.
- **Medicamento Accesible Plus:** Aplicación que permite consultar información sobre los medicamentos mediante la captura del código de barras presente en el empaquetado del producto.
- **Alpify:** A través de la aplicación, los mayores se pueden poner en contacto de un modo fácil y directo con los servicios de emergencias de 112.
- **Podómetro:** Aplicación vinculada con el ejercicio saludable. Con esta aplicación pueden calcular el número de pasos, la distancia recorrida y el consumo de calorías que realizan a diario.
- **Salud Responde:** Creada por la Junta de Andalucía, es una aplicación gratuita cuya función es facilitar la gestión de todas las citas médicas con los centros médicos.
- **IDiabetes:** sirve para realizar un seguimiento de los niveles de azúcar en sangre y ayuda a controlar la toma de insulina u otros medicamentos.
- **Mimov:** para personas dependientes cuyos familiares quieren saber su localización inmediata. La persona mayor dispone de un sencillo móvil con funciones muy básicas. Este sistema de teleasistencia familiar puede ser de gran ayuda para todas aquellas personas mayores que necesitan cuidado especial.
- **Prime Alert:** Aplicación para cuidadores ya que da la posibilidad de monitorizar a personas mayores. Solo disponible para Android.

#### Categoría 2: Aplicaciones relacionadas con ocio y entretenimiento

- **MemoryTrainer:** Aplicación gratuita para mayores con juegos y ejercicios que potencian la mente y permiten seguir ágiles en todo tipo de cuestiones.
- **Radios de España:** Gracias al desarrollo de esta aplicación, los mayores tienen en su móvil todas las emisoras de radio a las que pueden acceder.
- **Fit Brains Trainer:** Aplicación que incluye más de 360 ejercicios de entrenamiento que ponen a prueba capacidades como la memoria, la agilidad mental, la percepción visual y la concentración.

#### Categoría 3: Aplicaciones relacionadas con mejora en el acceso de la información

- **Big Launcher:** Aplicación que permite aumentar el tamaño del teclado y de los iconos del escritorio para que puedan manejar sus móviles más fácilmente.
- **Wiser:** Se trata de un simplificador que realiza modificaciones en el dispositivo como agrandar el tamaño de los botones, el de los contactos y el de las aplicaciones.

Además, una de sus funciones más interesantes es que próximamente se podrá conectar mediante Google para recibir asistencia remota.

- **Dragon Dictation:** aplicación dirigida a personas con dificultades a la hora de escribir o con problemas visuales. Consiste en que la persona mayor dicte el mensaje y el propio móvil lo escribe. Solo disponible para IOS.

#### Categoría 4: Aplicaciones relacionadas con familia

- **Story before bed** en esta aplicación encontramos el nexo perfecto entre niñez y tercera edad siendo ésta la aliada perfecta para el disfrute de ambos. Aquí se pone en valor el bonito hábito de contar un cuento antes de ir a dormir añadiendo una webcam de por medio. Con Story Before Bed aparecen abuelo y nieto en la pantalla leyendo el cuento elegido y, una vez finalizado la sesión puede ser guardada para poder revivirla las veces que se desee.

A partir de la selección de estas quince aplicaciones, se decidió añadir dos más para comprobar el planteamiento inicial de este trabajo. Estas dos aplicaciones elegidas fueron: Whatsapp y El tiempo.es. El motivo de añadirlos fue porque son dos aplicaciones muy populares, por lo que se quería comprobar si los encuestados conocían otro tipo de aplicaciones respecto a las que están destinadas específicamente para ellos.

Desde el inicio de esta investigación se pretendía aplicar un método cuantitativo para extraer reflexiones sobre el presente y futuro de las aplicaciones móviles en la población de mayores. Se buscaba, por tanto, recoger la percepción, hábitos de consumo, inquietudes y necesidades de estos colectivos en España ante la explosión de las nuevas tecnologías.

Así, partimos de la hipótesis de una escasa adecuación de las aplicaciones para móviles destinadas, principalmente, a personas mayores debido a un desconocimiento de su existencia y de sus principales servicios ofrecidos a este colectivo. Las personas mayores deben llegar a convencerse de las ventajas que les reportan estos nuevos servicios (Abad, 2014) y han de adquirir las habilidades necesarias para manejar las herramientas que les permitan utilizarlos (Silva, 2005), incluyendo herramientas para el cuidado y mejora de su salud (Choi & Leung, 2008). El problema reside en la existencia de un profundo desconocimiento tanto de su existencia como de las propiedades y facilidades que pueden ofrecer a este colectivo. En este trabajo no vamos a valorar la calidad de las aplicaciones sino de su estado actual respecto a este colectivo con el fin de comprobar si son o no aprovechadas o, por el contrario, necesitan una mayor estrategia de promoción

#### 4. Análisis y resultados

A continuación, se van a presentar algunos de los resultados obtenidos del análisis de los datos extraídos de las encuestas realizadas:

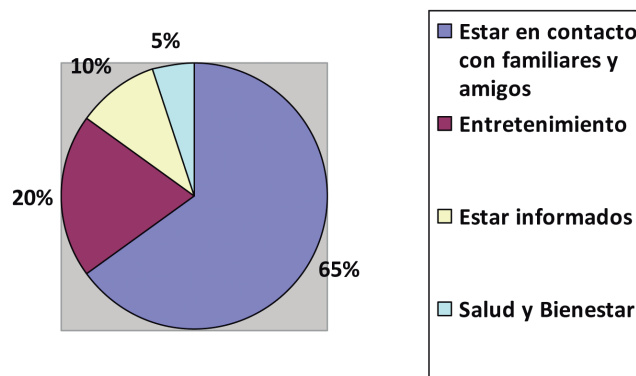
En relación al conocimiento de las diecisiete aplicaciones que formaron parte de la muestra, los encuestados españoles conocen estas tres aplicaciones: WhatsApp (56%), El tiempo.es (39%) y Radios de España (5%), es decir, las aplicaciones relacionadas con ocio y entretenimiento. Cabe señalar que las tres únicas aplicaciones que sí que conocían y que estaban relacionadas con salud fueron Podómetro (62%), IDiabetes (22%) y Salud Responde (16%). Las cinco aplicaciones que son absolutamente desconocidas para la muestra son Medicamento Accesible Plus, Alpify, Mimov, Wiser y Dragon Dictation.

Respecto al uso, cae destacar que la muestra coincide en dos de las tres aplicaciones más conocidas: WhatsApp y El tiempo.

es, en cambio, Radios de España a pesar de ser la tercera aplicación más conocida, sólo es usada en un 12%.

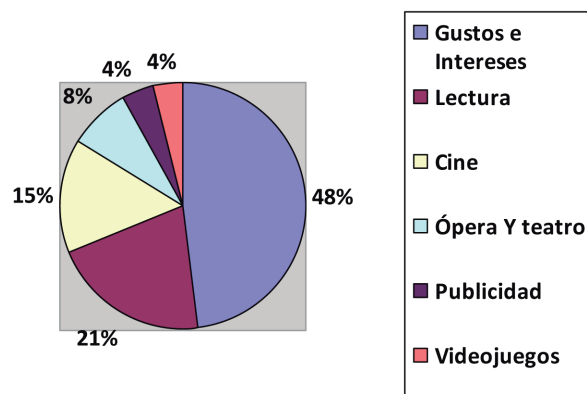
En relación a la utilidad principal de estas aplicaciones, hemos de señalar que los encuestados determinan que la principal finalidad en el uso de las aplicaciones móviles es estar en contacto con familiares y amigos (65%), entreteniéndose (20%), estar informados (10%) y en último lugar, que le proporcionen ayuda para su salud y bienestar (5%). Destaca este dato respecto a informes que indican que la salud y el bienestar es uno de los aspectos que mayor importancia le otorgan los españoles en la actualidad. Uno de los aspectos que más valora la muestra a la hora de descargarse una aplicación, es que sea útil y fácil (95%). La facilidad y la utilidad se convierten en aspectos protagonistas a la hora de determinar la elección de una aplicación respecto a la oferta.

Gráfico 1: Utilidad de las aplicaciones móviles. Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de las encuestas



En cuanto a qué tipo de aplicaciones le gustaría que las marcas le ofrecieran, debemos destacar que la mayoría de los encuestados prefieren aplicaciones de información adecuada a sus gustos e intereses (48%), seguido de aplicaciones relacionadas con la lectura (21%), cine y entretenimiento (15%), ópera y teatro (8%), sobre publicidad de productos y marcas de su interés (4%) y por último videojuegos (4%).

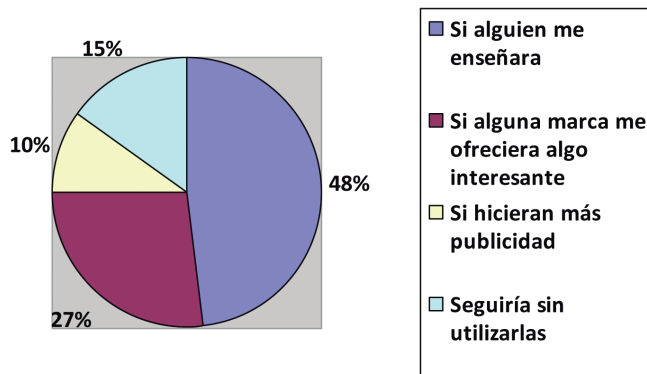
Gráfico 2: Qué tipo de aplicaciones móviles le gustaría que le ofrecieran las marcas. Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de las encuestas



Cuando se les preguntó por la principal motivación para hacer un mayor uso de aplicaciones, cabe resaltar que el 48% de la muestra afirmó que lo haría si alguien le enseñara frente a un 15% que afirma que seguiría sin utilizarlas. Cabe destacar que el 27% afirmó que se descargaría una aplicación y la usaría si una marca le ofreciera algo interesante a sus gustos y sólo un 10% si hicieran más publicidad.



Gráfico 3: *Utilizaría más las aplicaciones móviles si...* Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de las encuestas



Por último, debemos destacar que el dispositivo que más utilizan es el teléfono móvil (55%) y la mayoría lo usa por comodidad (62%) y por hábito (32%) y en horario indiferente (71%). Los españoles utilizan este dispositivo principalmente para estar informados y conectados (69%), para entretenerse (18%) y para hablar (10%). Solo el 2% afirmó haberlo utilizado para el estudio y/o formación. El siguiente dispositivo que más utilizan es el teléfono fijo (18%), seguido de la tablet (11%) y el ordenador fijo (5%).

Gráfico 4: *¿Qué dispositivo utiliza más?* Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de las encuestas

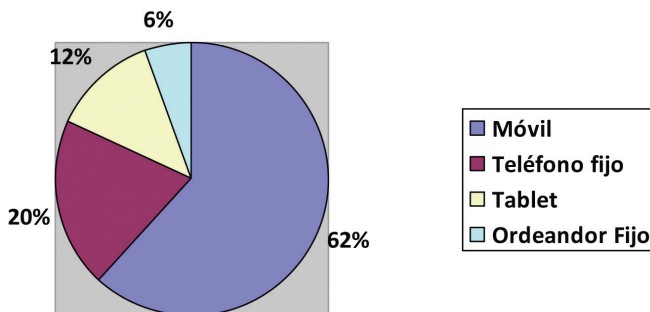
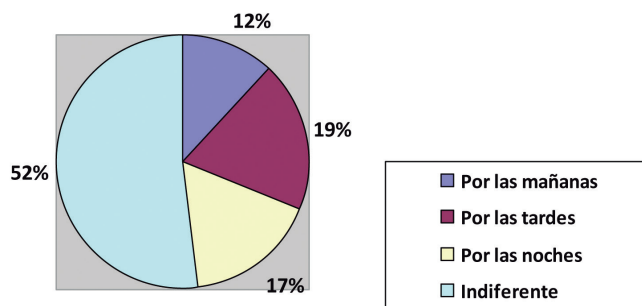


Gráfico 5: *¿Cuándo hace un mayor uso de él?* Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de las encuestas



En cuanto al momento de uso de estos dispositivos, la mayoría lo hace de manera indiferente (52%), por las mañanas un 12%, por las tardes el 19% y por las noches el 18%.

## 5. Principales conclusiones

Actualmente gran parte de las personas pertenecientes a la tercera edad están muy alejadas del mundo tecnológico. Cada

vez más personas mayores entran en este nuevo mundo para no sentirse excluidos o por simple curiosidad. La integración y la enseñanza cobran protagonismo para adecuar la tecnología a las personas mayores. Las aplicaciones proporcionan un formato sencillo para comenzar esta integración porque son de fácil manejo y se pueden instalar de manera gratuita en el teléfono móvil.

El primer paso, es hacer ver que este tipo de aplicaciones pueden ser útiles y podrían llevar a cabo una mejora en la vida de cada uno de ellos. Si son informados sobre usos como estar comunicados con familiares y amigos, recibir actualidad sobre el tiempo y las noticias y otros intereses según sus gustos, el proceso de adaptación será más sencillo.

El segundo paso es introducir a los mayores de manera gradual dentro del nuevo mundo, es decir, enseñar poco a poco aplicaciones útiles y de fácil manejo para que comprendan mejor lo que tienen entre manos. Una vez se están llevando a cabo los primeros progresos, se debe ir informando a la persona mayor de sus éxitos animando a que en un futuro éstos se sigan desarrollando.

Internet también es un lugar inseguro, y los mayores también deben ser conscientes de ello. Por ello, se les tiene que enseñar a mantener un clima de seguridad en sus búsquedas y uso de aplicaciones con el fin de que puedan hacer un uso rápido, funcional y seguro.

A nivel social, se debería ayudar a este sector a que se introdujera en las nuevas tecnologías ya que pueden resultar muy beneficiosas para la tercera edad, mejorando hábitos de vida o haciendo más fácil el día a día de las personas mayores. Como hemos visto existen muchas aplicaciones que pueden resultar muy beneficiosas tanto para las personas mayores como para sus familiares.

En las aplicaciones, los mayores pueden encontrar un vínculo estrecho con sus seres queridos, tanto los cercanos como los lejanos. También una ayuda respecto a cuestiones de salud como el control de medicamentos o como herramienta de emergencia en caso de ser necesaria, así como un entretenimiento que ayude a pasar las horas: libros, películas, música, museos, hobbies...

Según los resultados obtenidos observamos que muchas de las aplicaciones dedicadas a las personas mayores no son conocidas y ello es debido a la existencia de una gran desinformación. Existen pocas marcas/empresas que se dediquen a promocionar de manera efectiva la existencia de este tipo de aplicaciones para que puedan aprovechar todas las ventajas que las nuevas tecnologías les ofrecen. Las personas mayores necesitan un proceso de aprendizaje adecuado a su ritmo, continuado y que proporcione una mayor conexión con el mundo que les rodea. Las aplicaciones en materia de salud constituyen una herramienta eficaz para la mejora de la calidad de vida de estas personas. Si se fomenta su promoción, consideramos que serán muy bien acogidas por este público.

El discurso sobre el envejecimiento se suele centrar en la pérdida, enmarcándolo como un proceso negativo. Sin embargo, las personas mayores viven cada día más este proceso como algo enriquecedor. Las marcas tienen la oportunidad de reescribir su narrativa desarrollando nuevos lenguajes e imágenes que conecten con la población mayor. Los mayores españoles necesitan una mayor motivación para el aprendizaje. Esta falta de motivación cambia en cuanto los mayores descubren que las TIC pueden mejorar notablemente su calidad de vida.

En definitiva, nuestros mayores están cada vez más conectados y se integran de forma activa en la sociedad digital, pero aún quedan barreras generacionales y tecnológicas que deben solventarse para que puedan tener acceso a todas las ventajas que les ofrecen las nuevas tecnologías, ya sea a través de las conexiones tradicionales como el ordenador o a través del mercado de APP gratuitas para mayores.

## Bibliografía

- Abad, L. (2014). Diseño de programas de e-inclusión para alfabetización mediática de personas mayores. *Revista Comunicar*, 42, 173-180. DOI: <http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-17>
- Callejo, J. (2002). Observación, entrevista y grupo de discusión: el silencio de tres prácticas de investigación. *Revista Española de Salud Pública*, 76(5), 409-422. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S11-35-57272002000500004>
- Castells, M. (2007). *La transición en la Sociedad Red*. Barcelona: Ariel.
- Choi, K.Y., & Leung, R.S. (2008). E-Health for Older People: the Use of Technology in Health Promotion. *CyberPsychology & Behavior*, 11, 475-479.
- Ferrés, J. (2000). *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona: Paidós.
- Freixas, A. (1997). Envejecimiento y género: otras perspectivas necesarias. *Anuario de Psicología*, 73, 31-42.
- Gabardo, J.A. (2014). Los internautas españoles: quiénes son y quiénes no son. *Revista Anuncios*, 1489, 41.
- Hamelink, C.J. (2000). *The Ethics of Cyberspace*. London: Sage.
- González, C., Fanjul, C., y Cabezuelo, F. (2015). Uso, consumo y conocimiento de las nuevas tecnologías en personas mayores en Francia, Reino Unido y España. *Comunicar*, 45, 19-28. <https://doi.org/10.3916/C45-2015-02>
- Luna, H., Mendoza, R., y Álvarez, F.J. (2015). Patrones de diseño para mejorar la accesibilidad y uso de aplicaciones sociales para adultos mayores. *Revista Comunicar*, 45, 85-94. <https://doi.org/10.3916/C45-2015-09>
- Pavón, F. (2000). Tecnologías avanzadas: nuevos retos de comunicación para los mayores. *Comunicar*, 15, 133-139.
- Prieto, D. (1999). *La comunicación en la educación*. Buenos Aires: Ciccus La Crujía.
- Santamarina, C. (2004). La imagen de las personas mayores. En Giró, J. (Coord.), *Envejecimiento y sociedad. Una perspectiva pluridisciplinar*. (pp.47-76). Logroño: Universidad de La Rioja.
- Silva, M. (2005). *Educación Interactiva: enseñanza y aprendizaje presencial y on-line*. Barcelona: Gedisa.
- Estudios e Informes**
- Estudio *Dispositivos de Internet móvil y consumo de Apps en España* elaborado por la empresa Statista. Disponible en: <https://es.statista.com/estudio/32386/dispositivos-de-internet-movil-y-uso-de-aplicaciones-en-espana/>
- Estudio sobre *Equipamiento y usos de las tecnologías de la información*, elaborado por la el Instituto Nacional de Estadística. Disponible en: [http://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica\\_C&cid=1254736176741&menu=resultados&secc=1254736194579&idp=1254735976608](http://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=resultados&secc=1254736194579&idp=1254735976608)
- Estudio *Truth about Age* elaborado por la agencia de publicidad McCann Erickson. Disponible en: <http://www.mccannworldgroup.com/about/truth>