

MEDIACIÓN ARTÍSTICA PARA LA MEJORA DE LOS ENTORNOS DIGITALES EN PERSONAS MAYORES: UN PROYECTO DE MEDIALAB PRADO

Artistic mediation for the improvement of digital environments in older people: Medialab Prado Project

pp:204-213

Miguel Ranilla Rodríguez

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Bellas Artes, Departamento de
Escultura y Formación Artística. .
Madrid, España

migueran@ucm.es

 <https://orcid.org/0000-0002-2052-7585>

Este trabajo está depositado en Zenodo:

DOI: <http://doi.org/10.5281/zenodo.5980057>

RESUMEN

En 2016 se desarrolla en MediaLab Prado una propuesta de mediación con gente mayor que tiene como objetivo sufragar ciertas carencias dentro del uso de la TIC y de la alfabetización digital para la vida cotidiana. Como propuesta metodológica dentro del proyecto se sostiene el uso de los juegos clásicos (cartas, adivinanzas, etc.) para generar un proceso de aprendizaje metacognitivo en un contexto intergeneracional. Analizando los resultados obtenidos, observamos la mejora que supone dentro de la propuesta de mediación este enfoque pedagógico gamificado y la efectividad del mismo como estrategia pedagógica proyectual que sirve para generar nuevos canales y medios alternativos al uso de las artes con fines transversales. Asimismo, los resultados del proyecto corroboran el uso de los contextos culturales y del uso de la cultura y las artes como ente fundamentalmente ético y socializador.

Palabras claves: MediaLab. Mayores, mediación, gamificación.

RECIBIDO: 12/07/2021

ABSTRACT

In 2016, a mediation proposal was developed with older people in MediaLab Prado, whose objectives were to cover certain deficiencies within the use of ICT and digital literacy for everyday life. As a methodological proposal within the project, the use of classical games (cards, riddles, etc.) to generate a metacognitive learning process in an intergenerational context. Analyzing the results obtained, we observe the improvement that this gamified pedagogical approach supposes within the mediation proposal and its effectiveness as a project pedagogical strategy to generate new guides and alternative means for the use of the arts with transversal purposes. Likewise, the results of the project justify the use of cultural contexts and the use of culture and the arts as a fundamentally ethical and socializing entity.

Keywords: MediaLab, Elder, mediation, gamification.

ACEPTADO:26/10/2021



INTRODUCCIÓN

MediaLab Prado es un centro cultural de la Comunidad de Madrid que funciona como espacio-laboratorio y que quiere ofrecer un servicio al ciudadano trabajando desde lo productivo-proyectual y que se fundamenta en el trabajo en grupo dentro del ámbito abierto de propuestas culturales diversas. Este modelo colaborativo quiere generar micro-comunidades de aprendizaje que buscan respuestas a problemas dentro de un marco de sociabilización y de la mejora de calidad cultural y de vida -y por tanto de la mejora de determinadas cuestiones ética y socio-culturales inherentes; y más particularmente, la de abordar necesidades o propuestas innovadoras en el espacio digital.

El proyecto de investigación -seleccionado por concurso público- y que desarrollamos durante el año 2016 fue llamado Mayores en Juego. El germen del mismo nace de la necesidad de sufragar los problemas que se producen mediante los cambios que se dan en las distintas dimensiones de la sociedad de las comunicaciones y que a su vez ha provocado numerosos cambios en nuestra sociedad (Pavón, 2002a)

Son numerosos estudios los que denuncian la falta de alfabetización digital (Pavón, 2002c). en determinados sectores de la población -en nuestro caso en un entorno urbano- y en el que sufragar dichas necesidades suponen también una mejora de calidad de vida ya que el uso que nos brindan las aplicaciones tecnológicas son una herramienta fundamental en

los países desarrollados. Según García y Sánchez, (1998b), el uso de las tecnologías permite a la gente mayor: acceder al marco informacional-informativo, relacionarse con otras personas, establecer un vínculo con la sociedad “más actualizada”, utilizar las TIC para mejorar las capacidades creativas y de un desarrollo personal de la producción creativa personal, establecer una relación con la posibilidad de crear contenidos audiovisuales.

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1.1 Tecnología y gente mayor.

La brecha entre el envejecimiento y las TIC es uno de los problemas más visibles en las sociedades occidentales (Magnusson y otros, 2004). Norris (2001) por su parte determina que solamente el 7,7 por ciento de personas españolas de edad comprendida entre los 54 y 65 utilizan internet.

Según Pavón (2002b), uno de los problemas del uso de las TIC y de su alfabetización no es otro que el del problema del rápido cambio de formato que sufren los entornos virtuales en períodos cortos de tiempo; esta constante actualización, sea de contenido como de formato desorienta a los usuarios generando una “obsolescencia en la alfabetización digital” en períodos cortos de tiempo. Dicho de otro modo, nos debemos actualizar cada vez más rápido para poder interactuar con los entornos virtuales.

Atendiendo a los datos registrados por Zimmer y Chapell, (1999a), la gente mayor no está interesada en los avances tecnológicos. Menos de un 15% de esta población española dice



estar interesada en utilizarlos o en siquiera aprender algo relacionado. No obstante, estudios posteriores (Pino y otros, 2015) revelan que la mayor parte de las personas mayores disponen de correo electrónico e incluso utiliza aplicaciones relacionadas con la comunicación y utilizan en mayor o menor medida los ordenadores sea con fines informativos. Este estudio indica también que surge a día de hoy -y cada vez más- que el del uso de sistemas de comunicación mejoran la relación intergeneracional (Zimmer y Chapell, 1999b); al respecto White y otros (2002) afirman que los medios comunicacionales mejoran los problemas de aislamiento social en gente mayor.

Una de las causas de este impacto digital como modelo relacional y funcional tiene que ver con la “optimización” de la interacción con la “hiperrealidad”; es decir, a medida que nos visualizamos y observamos como esa cultura de la virtualidad real produce una modificación de las relaciones experienciales que incrementan la tendencia por generar un modelo social relacional basado en la producción de modos de sociabilización y no tanto en modelos de conducta (Castells, 2001). Esto ha incrementado uno de los problemas que arrastraba la sociedad en su crisis de individualización (Beck, 2012) y por ende de soledad. Así por tanto podemos afirmar que el no poseer medios para la interacción social produce un tipo de aislamiento; por lo que entonces podemos deducir que las personas mayores que nos puedan manejar determinadas herramientas digitales que generan conectividad y comunicación producen aislamiento. La virtualización es un hecho palpable en la sociedad, y su genera entornos relacionales en donde familiares, amigos, etc. puede mejorar ciertos problemas de “aislamiento social” (García y Sánchez, 1998a).

1.2. La mediación como espacio social: lazos de una pedagogía social

Sin duda la trayectoria histórica de la mediación artística y cultural pasa por muchos entornos de acción que pueden ir desde contextos culturales (centros culturales, museos, galerías, etc.) a espacios de acción dentro de una gran cantidad de instituciones (hospitales, cárceles, circos, etc.) pero, hilando con el apartado anterior, en el siguiente apartado hablaremos de las características particulares de desempeñan determinadas propuestas de mediación en centros culturales y que tienen poseen una función social que tiene que ver son la socialización.

Por tanto, en términos generales hablaríamos de la mediación cultural como aquel espacio de intervención social y educativa que se genera a través de proyectos artísticos y culturales con grupos que necesitan de una determinada ayuda social y cultural (Moreno, 2016a).

Asimismo, dentro de la mediación cultural podemos establecer diversas pautas pedagógicas para la transformación social, teniendo en cuenta que no todos los tipos de actuaciones quieren resolver conflictos, sino que a veces se basan en generarlos para después buscar soluciones para el mismo. Es por ello que el acto mediador se basa en:

1. Mediación basada en los derechos de la humanidad y la diversidad.
2. La mediación cultura se produce en un contexto concreto.



3. La mediación posee distintas temporalidades que dan sentido a su desarrollo como proceso mediador
4. La diversidad de opiniones es el germen del acto de mediación
5. El objeto es el medio y es lo que cobra significado central en la problematización-resolución
6. La mediación se instala en un proceso/proyecto cultural.
7. En la mediación existe una coordinación por parte de los integrantes/mediadores, produciendo unos roles determinados en el proceso mediador.

En otras palabras, un proceso que posee una formulaciones inherentemente artísticas, sea desde el punto de vista del producto a desarrollar sea desde la estructura creativa/formativa que se sigue para poder desarrollar el proceso de mediación, en que la participación activa y directa de los interesados se transforma en un espacio de la cultura que quiere fomentar una mejora de calidad de vida, de autonomía cultural y de consecución de valores para la paz y la ética -en relación al aspecto pragmático de la mediación- (Peter, 2019a). La mediación artística se comprende como dispositivo de intervención social y su propósito no es simplemente ofrecer una “actuación educativa” de lo ya hecho en los espacios culturales sino más bien establecer nuevas formas de pensar la relación entre arte, sociedad, público e institución museística (Peter, 2019b), es la manera de hibridar lo social, lo pedagógico y lo artísti-

co en un contexto cultural.

Visto desde este prisma en que la mediación se erige como espacio que hibrida una nueva forma de arte-social-contemporáneo y que se contrapone a otras propuestas previas como fueron la animación sociocultural, la educación artística y la educación popular (Moreno, 2010), además posee la capacidad/cualidad de rebatir la hegemonía de la producción cultural del museo y el espacio cultural desde nuevas formas de reflexionar el arte, la sociedad y la estéticas relacionales que quieren ofrecen dichos contextos. (Bourriaud, 2006).

Es, por tanto, que la mediación, quiere enfocar su modo de actuación desde un “espacio democrático” en que exista un compartir entre los participantes y que tiene como fin encontrar una reflexión, perspectiva, aplicación o usabilidad diferentes, y en donde los observadores componen y el mediador ejerce de detonante (Peter, 2019). Por tanto, mediación como metodología a través de la cultura, sitúa a los participantes en un punto inicial en donde no se posee una autonomía personal (sea cultural, toma de conciencia/identitaria, inclusión social, etc.) y es por ello que en la planificación de los talleres o propuestas deben venir dados por tres vías fundamentales: (Moreno, 2016b):

1. Los mediadores son los encargados de determinar la estructura de la propuesta y los distintos pasos que se darán dentro de la misma.
2. Los mediadores y participantes acuerdan mutuas decisiones,



sean total o parcialmente dentro del proceso.

3. Los participantes son los encargados de orientar los contenidos.

Concluyentemente podemos afirmar que la mediación atiende a unos intereses que son generados por una necesidad social y cultural y con ello la idea del porqué el proyecto Mayores en Juego nace de confrontar una necesidad, la alfabetización digital de personas mayores, y de otra necesidad paralela, producir lugares de encuentro y socialización intergeneracionales.

A continuación, en el siguiente apartado veremos el método que este proceso mediador ha utilizado basado en el juego -más particularmente, del uso de los juegos aprendidos/reconocidos por los mayores: brisca, gallinita ciega, buscar parejas, etc.- como estructura mental para producir fórmulas metacognitivas que mejoren el aprendizaje significativo.

2. METODOLOGÍA

2.1 Metodología gamificada y visual thinking

El proceso pedagógico establecido para el proyecto buscaba un aprendizaje significativo mediante la metacognición; definida por Flavell, (1978) como el conocimiento sobre el conocimiento. Ésta, hace referencia a tres campos primordiales: la persona, la tarea y las estrategias. Interviene por tanto el proceso de conocer en donde prueba y error son el germen de la motivación-ludificada (Atkinson,

1981).

Es por ello que el uso de la gamificación en dicho proyecto queda justificada en tanto en cuanto todo proceso de gamificación, la toma de decisiones y el error funcionan como los elementos motivadores que suplantán la tarea, con un fin pedagógico, y a la estrategia, con un uso de las reglas de un juego con un objetivo (Lee y Hammer, 2011). Es decir, el proceso motivacional lúdico (ludopático) es la herramienta que nos sirve de fórmula, por un lado, para motivar desde el juego y por otro lado para sabiendo/conociendo las normas del juego generar un aprendizaje significativo modificando los contenidos de ese juego; en otras palabras, si conocemos el modo de jugar y lo sustituimos con nuevos contenidos manteniendo esa estructura de juego, trabajaremos distintas perspectivas dentro de la metacognición (Alonso, 2015).

Para el diseño de esta propuesta de mediación se han tenido en cuenta tres aspectos fundamentales: alfabetización digital, socialización/compartir y intercambio intergeneracional que describimos a continuación:

Alfabetización digital: Elaboramos un modelo pedagógico basado en el aprendizaje visual y el gramatical del entorno virtual de modo que se establecieron distintos niveles de consecución: una gramática, una sintaxis y una narrativa; teniendo en cuenta esta estructuración, funcionan como base en donde se van a transformar los contenidos de los juegos-conocidos por los participantes mayores para que conserven la estructura de



juego, pero no el contenido de los mismos.

Además, estos niveles gramaticales tienen sentido ya que están directamente correlacionados con los distintos niveles de alfabetización-competencial-digital: TPACK (TIC+TAC+TEP).

Gramática (TIC): Adivina adivinanza. Al primer nivel corresponde al nivel básico de significación en donde los participantes deben asimilar conceptos básicos de la cultura visual (disco duro, USB, terminologías digitales, etc.). Este primer estadio busca la memoria -visual thinking- como estrategia para el aprendizaje y en el que mediante el uso de cartas -diseñadas con dibujos de los conceptos básicos- pegadas en la frente de los participantes, el resto de los participantes harán preguntas entorno al “adivinar” de qué carta se trataría. Este juego deductivo busca patrones de preguntas y respuestas que confieren sentidos a imágenes determinando su utilidad.

Sintaxis (TAC): Cinquillo, tute y otros. Este segundo nivel quiere acercar a los participantes a articular los distintos grupos gramaticales anteriormente trabajados para generar estructuras que inter-conecten los distintos conceptos aprendidos. Para ello, se diseñó una baraja de cartas -descargables: <http://comunidad.medialab-prado.es>- que servía para jugar a distintos tipos de juegos de cartas, que a su vez nos ofrecía la posibilidad de permutar las combinaciones entre las cartas y por tanto, jugar entre las asociaciones que poseían los

significados de las mismas. Juegos como el cinquillo, el tute y otro servían para establecer nuevas normas de juegos y nuevas combinaciones de contenidos para posteriormente, en grupo, sacar conclusiones de dichas permutaciones.

Narrativa (TEP): Este nivel quiere mediante una propuesta basada en el visual thinking, generar un lugar del compartir. Esta dinámica reflexiva se gestaba sobre una mesa para comer conjuntamente los participantes del proyecto; en ella un mantel blanco de papel servía de espacio creativo para los participantes, que aleatoriamente anotaban/dibujaban motivos recurrentes. A través de estas “reflexiones dibujísticas” posteriormente se buscaban nexos en común que vincularan los conceptos generando rutas/navigaciones aleatorias sobre las cuales la comunidad de participantes debía dar feedback. Metadiscursos y metanarrativas.

Socialización/compartir y intercambio intergeneracional: Hemos observado como en las propuestas lúdicas del proceso de Alfabetización digital uno de los mayores intereses era generar un tipo de actividades que incentivaran el intercambio entre los participantes. La idea de utilizar juegos que fueran conocidos por los mayores a parte de querer trabajar con estructuras mentales aprendidas y de provocar nuevas relaciones en los significados tiene también la cualidad de conectar a ambos grupos de participantes, los más jóvenes (mediadores) con los mayores en un contexto intergeneracional.



2.2 Metodología de investigación

En el proyecto han coexistido dos grupos de participantes, por un lado, los mediadores: personas entre los 30 y 40 años con estudios superiores (ingenieros telecomunicaciones, diseñadores gráficos y web, artistas, educadores y asistentes sociales) y por otro lado las personas mayores procedente de los centros de mayores del distrito centro de la Comunidad de Madrid. Los Lab/taller se desarrollaron en los espacios facilitados por MediaLab Prado durante una o dos jornadas semanales en el espacio de un año.

Las herramientas que se utilizaron durante el proceso para recabar datos son las siguientes:

-Grupos de discusión: En este caso y mediante el uso de la herramienta digital: TintanPad, se utiliza como herramienta cualitativa que denota las observaciones y puestas en común durante el proceso de discusión y creación de los contenidos/resultados. A priori muestran poca profundidad tanto en las aportaciones creativas/propuestas de mediadores y participantes y, a medida que se va avanzando en el proceso creador, los intereses y especificaciones, así como las aportaciones van cobrando mayor introspección y, por tanto, se aprecia un incremento de la conceptualización tanto de la gamificación como de los elementos (gramática, sintaxis, narrativa) del proceso alfabetizador-digital. Por otro lado, en los comentarios que aparecen como un cuaderno de campo en TitanPad, se comprueba también que los par-

ticipantes hacen mayor uso de este espacio comunicacional. Por tanto, podemos deducir que este incremento participativo es significativo y por ende al uso de software relacionado con las TIC.

-Encuestas: realizadas antes y después del proceso: A continuación, veremos como los resultados esclarecen que mediante el proceso ludificado de alfabetización, se produce una motivación en los participantes que posteriormente significa que ellos mismos adquieren un interés por las tecnologías y su uso.

GRUPOS DE DISCUSIÓN: TINTANPAD

Para establecer un modelo de evaluación de los resultados y teniendo en cuenta que además el proceso evaluador debe funcionar como ente pedagógico produciendo una retroalimentación constante entre los participantes y consolidando una comunidad del aprendizaje (Del Pino, 2015); a lo largo el proceso cualitativo de análisis se trabajó con la herramienta TitanPad que poseía una doble función de: a) establecer un vínculo común entre los participantes vía telemática/digital; b) crear un espacio de intercambio de opiniones que favoreciera la horizontalidad del proceso pedagógico dentro de un contexto de “aprender de los demás”. Un modelo basado en la espiral autorreflexiva: Teppa (2006) que posee los siguientes aspectos estructurales:

- Inducción
- Planificación de actividades (decisiones tomadas en grupo y dis-



cutidas en TitanPad)

- Ejecución de actividades (durante los Labs desarrollados en MediaLab)
- Reflexión de los resultados (Mediante la puesta en común en MediaLab y vía telemática: TitanPad)
- Transformación de la realidad (toma de decisiones para modificar las distintas propuestas pedagógicas y posteriormente, subiendo los materiales definitivos a un espacio web en donde se pueden descargar abiertamente).

TitanPad por tanto nos ofrece la posibilidad de crear espacios de discusión que registran la actividad/muestra cualitativa que se produce en el proceso pedagógico y creativo. Su carácter dinámico y participativo denota también otra serie de factores valorables como la motivación/participación, la metacognición mediante su argumentación, etc.

RESULTADOS

En el presente apartado destacamos los resultados obtenidos en una encuesta realizada al comienzo y final del proceso de investigación relacionado con el Tpack y el desarrollo de las competencias digitales y por tanto de la alfabetización digital:

TIC: Al inicio de nuestra propuesta, la mayor parte del total de participantes le daba miedo o no tenía interés en el uso de software, un 10% poseía correo electrónico, un 95% no utilizaba ningún tipo de software En nues-

tro estudio al comienzo, determinamos la cantidad de participantes que acabaron por tener correo electrónico fue de un 90% de una muestra de un total de 12 participantes.

TAC: Del 0% original de participantes que no conocían herramientas para utilizar con fines creacionales: finalmente un 86% investigó, hizo tutoriales, y acabaron por utilizar alguna herramienta de software. Un 55% utilizó el software con fines creativos (escribir sus memorias, etc.) y un 92 % acabaron utilizando herramientas de comunicación o red social.

TEP: Al inicio del proyecto, ninguno de los participantes poseía capacidad para poder trabajar en grupos de discusión y espacios de trabajo dentro de la red.

Finalmente 2 de los participantes crearon sus propios canales de difusión del proyecto creando sus propias webs.

CONCLUSIONES Y DIFUSIÓN

Podemos ver en este caso como el juego no solo facilita una alfabetización digital, sino que también genera un espacio afable de aprendizaje y que esto funciona como clave para la motivación y la familiarización de los contenidos digitales. Finalmente se corrobora como estos contenidos asimilados producen interés por parte de los mayores en el uso de las tecnologías y del uso de las mismas. El TitanPad nos sirve de herramienta cualitativa para constatar como los participantes han hecho uso de un entorno laboral digital.

El trabajo en espacios del proco-



mún -sea mediante vías digitales o presenciales- mejora la intergeneracionalidad y el espacio creativo. Cabe destacar como en los procesos de mediación, por un lado la negociación de las decisiones entre los participantes desemboca en procesos metacognitivos que retroalimentan el proceso de aprendizaje y esa misma retroalimentación sirve como proceso creativo; por otro, establecen un contexto en donde las personas mayores y los más jóvenes comparten un espacio vivencial-social utilizando nuevos canales y medios alternativos al uso de las artes con fines transversales y por ende, revalorizando su utilidad social.

Una vez finalizado el proyecto se presenta el proceso creativo y los resultados públicamente en la conferencia: Mayores en Juego, dentro del marco de presentación de los resultados de los proyectos de MediaLab Prado: Un año en un día celebrada en MediaLab Prado el día 19 de diciembre de 2015, ofrecida también en streaming y que se subió a los espacios web: www.showmeyaya.com y www.mayoresenjuego.blogspot.com. Asimismo, otra de las vías de difusión del proyecto es la entrevista concedida al director del proyecto, Juanjo López Cediell, el 23 de febrero de 2016 en la cadena de radio Cope. También cabe citar la conferencia ofrecida por el presente autor de este artículo dentro del congreso: CSE, impulsado por la Universidad CJC, del doce de abril de 2018: Transforming Society and Culture Through Education,

REFERENCIAS

ALONSO, Catalina., GALLE-

GO, Domingo., & HONEY, Peter. (1994). *Los Estilos de Aprendizaje*. Bilbao: Editorial mensajero.

ALONSO, Montserrat. (2015). *Visual thinking y mapas para aprender a aprender. Así es más fácil. Revista Papeles Salmantinos de Educación*. Vol. 19, p. 125.

ATKINSONS, John.William. (1981). *Thematic apperceptive measurement of motivation in 1959 and 1980*. New Jersey: Editorial EN D'ydwale, G & Lens, W.

BECK, Ulrich. (2012). *La individualización: El individualismo institucionalizado y sus consecuencias sociales y políticas*. España: Editorial Paidós.

BOURRIAUD, Nicolás. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Editorial Adriana Hidalgo.

CASTELLS, Manuel. (2001). *La galaxia Internet*. Barcelona: Editorial Plaza & Janés.

DEL PINO, Javier (2015). *Evaluación docente dinámica, mediante gamificación, con una nueva aplicación en cloud de respuesta en el aula para dispositivos móviles con acceso a internet*. Proyecto de Innovación. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/28230/3/Memoria%20Proyecto%20innovacion%20docente%202014-197.pdf>

FLAVELL, John. Hurley. (1978). *Metacognitive development*. Países Bajos: Editorial Scandura & C.J. Brainerd.

GARCÍA, Jesús., & SÁNCHEZ, Antonio. (1998). *Un modelo de educación en los mayores: la interactividad*. Madrid: Editorial Dykin-



son.

JUSTE, Pino; ROSA, Margarita; CARBALLO, Soto; GENARO, Jorge; & RODRÍGUEZ, Beatriz (2015) Las personas mayores y las tic. un compromiso para reducir la brecha digital. *Revista Interuniversitaria*, (26), 337-359.

LEE, Joey y HAMMER, Jessica (2011) Gamification in Education: What, How, Why bother?. *Revista Academic Exchange Quarterly*, 2 (15), 146.

MAGNUSSON, L.; HANSON, E. & BORG, M. A. (2004). Literature Review Study of Information and Communication Technology as a Support for Frail Older People Living at Home and their Family Carers. *Revista Technology & Disability*, (16), 223-35.

MORENO, Antonia. (2010). La mediación artística: un modelo de educación artística. *Revista Iberoamericana de Educación*. (52), 1-9.

MORENO, Antonia. (2016). La mediación artística. Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario. Barcelona: Editorial Octaedro.

NORRIS, Pippa. (2001). *Digital divide: Civic engagement, information poverty, and the Internet worldwide*. Cambridge: Editorial University Press.

PAVÓN, Francisco. (2002). Las nuevas tecnologías y la informática al alcance de todos. *Revista Comunicación y Pedagogía*, (183), 28-39.

PETERS, Tomás (2019) ¿Qué es la mediación artística? Un estado

del arte de un debate en curso. *Revista Corima*. 6 (4), 171-208.

TEPPA, Sonia (2006). *Investigación Acción participativa en la praxis pedagógica diaria*. España: Editorial Académica Española.

WHITE, Halbert., MCCONNELL, Eleanor., CLIPP, Elizabeth., BRANCH, & Laurence., (2002). A randomized controlled trial of the psychosocial impact of providing internet training and access to older adults. *Revista Aging & mental health*, 6 (3), 213-221.

ZIMMER, Zachary., & CHAPPELL, Leena. (1999). Receptivity to new technology among older adults. *Revista Disability and Rehabilitation*, 5 (21), 222-230.

Miguel Ranilla Rodriguez

Doctor Cum Laude en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Es PDI Contratado Doctor del Dpto. de Escultura y Formación Artística (Sección Formación Artística). Editor de la Revista Arte, Individuo y Sociedad y profesor máster en Formación del Profesorado de ESO, Bachillerato, FP y enseñanzas de idiomas en la asignatura Procesos y métodos de los medios audiovisuales.