

MÁS ALLÁ DE LAS FRONTERAS DEL CURRÍCULO ESCOLARIZADO: LA EDUCACIÓN EN PERSONAS ADULTAS MAYORES CON LA MEDIACIÓN DE LAS TIC

JUAN ALBERTO PÉREZ ROJAS
FACULTAD DE PSICOLOGÍA, UNAM

TEMÁTICA GENERAL: CURRÍCULUM.

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es desarrollar un plan de trabajo flexible que, a partir de la implementación de tecnologías digitales, enseñanza del ajedrez y técnicas cualitativas con base en teorías psicológicas y de la educación, se propone generar una serie de materiales, experiencias y herramientas para la estimulación y fortalecimiento de las funciones cognitivas superiores (percepción, atención, memoria, lenguaje, pensamiento consciente, acciones dirigidas, sentimientos, inteligencia, etc.) en personas adultas mayores. A partir del trabajo de campo se logran reconocer las necesidades de la población-meta a la par de que se construye una conciencia colectiva sobre el impacto de las demencias en la salud y la calidad de vida de la humanidad a través de una educación no formal y popular retomando al currículo como un factor de cambio en la sociedad que debe incluir la voz los actores educativos con necesidades e intereses específicos de formación en su trayecto de vida, evitando su exclusión y anteponiendo su bienestar y desarrollo.

Como resultados importantes se encuentra la elaboración de Relatos Digitales Personales que reflejan en su contenido las necesidades que tiene un grupo de personas adultas mayores que asisten a una institución privada a realizar distintas actividades, permitiendo reconocer motivaciones, expectativas y puntos de vista acerca de su vida y de su proceso de aprendizaje. La labor de campo arroja también materiales, observaciones, procedimientos y recomendaciones para generar proyectos educativos alternativos y con un compromiso social fuerte enfocados a defender los derechos de las personas adultas mayores.

Palabras clave: alfabetización digital, tecnologías, educación popular, currículo, vejez

INTRODUCCIÓN

La concepción tradicional del currículo lo ubica sólo en el ámbito de la educación escolarizada, incorporando a la población infantil y juvenil. El tema de la educación de personas en contextos no escolarizados suele verse como un problema de educación no formal, independientemente de que hoy en día se habla de la educación a lo largo y ancho de la vida. Esto plantea la necesidad de repensar el espectro de los estudios curriculares y de la educación en la vida adulta. Alicia De Alba (1998, p. 75), dice que el currículo consiste en la síntesis de elementos culturales (conocimientos, valores, costumbres, creencias, hábitos) que conforman una propuesta político-educativa, pensada e impulsada por diversos grupos y sectores sociales cuyos intereses son diversos y contradictorios, algunos tenderán a ser dominantes o hegemónicos, y otros a oponerse y resistirse a tal dominación o hegemonía. Por ello, cuando se arriba a una propuesta curricular, ésta siempre será el resultado de mecanismos de negociación o de imposición social en relación a los distintos actores implicados.

En el caso de las Personas Adulta Mayores (PAM), su presencia como actores educativos con necesidades e intereses específicos de formación en un tramo delimitado de su trayecto de vida, suele omitirse en nuestra sociedad, quedando no sólo excluido de procesos educativos que irían en beneficio de su bienestar y desarrollo, sino sujetas a políticas limitadas y asistencialistas.

Retomando a Mariño & Cendales (2004, p.10), la situación de crisis por la que atraviesan la sociedad y la educación se ha hecho compleja, y rebasa con mucho las posibilidades de incidencia a través de la escolaridad y el currículo formal. Por ello, se ha ampliado el campo de la educación no formal: nuevos actores, nuevos escenarios, nuevas áreas de trabajo y nuevas demandas hacen de éste un mercado educativo promisorio para muchos. Se plantea que dado las PAM están en nuestra sociedad del currículo y de la educación formal, la educación como parte del engranaje social, exige un análisis de la sociedad en la cual se inscribe considerando la atención que se ofrece a determinados actores sociales. Si la educación está en función de la sociedad, de sus características y necesidades, a lo largo y ancho de la vida de los seres humanos que la conforman, no se puede pensar en un cambio de la educación sin un cambio en la sociedad; ni tampoco en cambiar la sociedad sin realizar cambios en la educación.

Este proyecto defiende, mediante acciones dirigidas a las PAM, la educación como un derecho transversal en la vida de una persona, el cual no debe ser limitado socialmente por la edad. Como lo mencionan Mariño & Cendales (2004, p.10), la misma UNESCO habla hoy de “Educación Permanente” y “Educación durante toda la vida”. Por lo tanto, visualizamos la educación como un continuo que tiene momentos o modalidades diferentes que se van integrando en un solo proceso personal y social. Por

lo anterior, la educación que se realiza dentro y la que se realiza fuera de la escuela se relacionan entre sí: en ocasiones se complementan, otras veces se contradicen y en otras la educación no formal cumple una función compensatoria o se convierte en la única posibilidad para quienes, por razones de exclusión, no han tenido acceso a la escolaridad mínima. Los enfoques y métodos didácticos de la educación no formal y de la educación popular, incluida la animación sociocultural, resultan de interés para la educación de las PAM, pero se requiere de proyectos educativos sólidos, sustentados en la comprensión del aprendizaje adulto, en una mirada situada en el contexto donde se desenvuelven, así como atendiendo los retos que les plantea la sociedad actual.

Desde hace más de veinte años se ha mencionado la importancia que representa el tema de la vejez en nuestro país, no porque se desconozca en qué consiste dicha etapa de la vida, sino porque la población mayor de 65 años ha mostrado un incremento significativo desde la década de 1970 (Lara, Benítez & Zárate, A., 1996). Sin embargo, parece que, lejos de verse como una población con necesidades variadas, sólo representa un gran porcentaje de votos electorales y un punto de encuentro para el asistencialismo-clientelismo del gobierno en turno.

Lara et al. (1996) ya señalaban que la información epidemiológica oportuna y sistemática que brinden los diferentes sistemas de información permitirá conocer los principales riesgos y daños a la salud con el fin de establecer las necesidades y demandas de esta población, además de planear la infraestructura de los servicios de salud proponiendo medios alternativos que beneficien a las PAM ofreciendo así una mejor calidad de vida para sí mismas y sus familias, y representando un menor costo para los servicios institucionales. No obstante, el tema de la educación permanente de las PAM ha quedado relegado, y cuando mucho planteado como uso del tiempo libre con fines recreativos, lo cual es importante, pero no puede restringirse a ello.

En relación con lo anterior, esta investigación se realizó con el **objetivo** de proponer un programa educativo que recupera una serie de artefactos culturales (herramientas digitales) y actividades educativas de educación no formal y popular dirigida a una población de PAM con la intención de atender sus necesidades e intereses desde la perspectiva de educación para la vida. El programa se desarrolló con un enfoque preventivo respecto al problema del deterioro cognitivo que se presenta en esta etapa de vida, integrando experiencias conducentes a la alfabetización digital funcional, la enseñanza y práctica del ajedrez, y un conjunto de dispositivos didácticos dirigidos a PAM para reconocer sus necesidades y facilitar la cohesión grupal con el fin de crear redes de apoyo. Estas acciones socioeducativas pretenden sumarse a la lucha contra las enfermedades neurodegenerativas, entre las que destaca el sigiloso avance del Alzheimer y cuyo impacto sobre el sector salud es preocupante, además de aumentar la vulnerabilidad del tejido social. Se estima que en México

alrededor de 860,000 personas padecen la enfermedad de Alzheimer, pero para el 2050 serán 3 y medio millones, debido a las tendencias poblacionales que se avizoran (Alzheimer México, 2013), por lo se convertirá en un problema de salud pública de mayor magnitud incluso más que el cáncer o el VIH-Sida, según un informe del Instituto Nacional de Geriátrica (INGER) (Diputados, 2015).

En el plano educativo y del desarrollo humano, la edad es un factor fundamental del fenómeno social denominado *brecha intergeneracional* en el que se describe una notable diferencia de conocimientos en distintos ámbitos humanos entre generaciones; uno de los más destacados es el relacionado con las cambiantes tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). La edad también es considerada como una de las razones por las que se genera una *brecha digital*, otro fenómeno social denominado así para denotar ciertas características sociales que producen una desigualdad de conocimientos y acceso a las TIC. Por ello se planteó como **hipótesis de trabajo** que la utilización de herramientas educativas digitales y la práctica del ajedrez, acompañadas de una alfabetización digital básica y técnicas cualitativas de indagación, son de gran apoyo para un proceso enseñanza-aprendizaje dentro de una educación no formal con PAM. Los propósitos centrales fueron favorecer la estimulación de las funciones cognitivas superiores para la prevención de los procesos neurodegenerativos y la creación de redes de apoyo entre los participantes en el programa, con la finalidad de disminuir la exclusión y aislamiento existente en la población-meta. A continuación, se expone el diseño y desarrollo del programa de atención a la población de las PAM contemplada.

Diseño y desarrollo del programa “Ajedrez sin Alzheimer” dirigido a PAM

Tipo de estudio y participantes

Se realizó una investigación de corte cualitativo, empírico y exploratorio en un grupo intencional no aleatorio, que voluntariamente desearon participar en un taller sobre Ajedrez y sobre el uso de las TIC. Se trata de un estudio de casos múltiple e intrínseco (Stake, 2005), en el que participaron 20 personas, todas ellas adultas mayores. El programa se realizó en la Fundación Héctor Vélez y de la Rosa, I.A.P. (FHVR), ubicada en la colonia San Andrés Tetepilco, Delegación Iztapalapa, Ciudad de México. Se trata de un centro gerontológico de desarrollo y educación que atiende población de nivel socioeconómico medio bajo. Es una Institución de Asistencia Privada que trabaja desde 1995 y cuyos requisitos de ingreso relevantes para este estudio son:

- Ser mayor de 55 años.
- Valerse por sí mismo, física y mentalmente.
- Asistir voluntariamente.

La institución otorgó los permisos, facilidades y espacio requerido para la realización del estudio y programa propuesto por el autor de esta ponencia, dado que consideraron que era de mucho interés para la atención de las necesidades de la población.

Preguntas de investigación

Las siguientes **preguntas de investigación** fueron el punto de partida y están dirigidas a la población de PAM:

- 1) ¿Qué motivaciones hay para aprender nuevas tecnologías?
- 2) ¿Qué necesidades presenta la población que se puedan minimizar o satisfacer a partir del uso adecuado de la tecnología?
- 3) ¿Cuáles son las dificultades para una alfabetización digital?
- 4) ¿Qué elementos son importantes para una intervención óptima en el campo de la prevención del deterioro cognitivo?
- 5) ¿Cuáles son las estrategias más adecuadas para la enseñanza del ajedrez y su uso funcional en la estimulación cognitiva y de interacción social?

Fundamentación y etapas del desarrollo del programa

En una primera fase, se realizaron una serie de entrevistas y registros de desarrollo neuropsicológico con los participantes, así como para identificar sus necesidades, experiencias previas e intereses educativos. Esto permitió plantear el foco y diseño del programa educativo, así como identificar los enfoques curriculares y didácticos pertinentes.

Entre las variadas maneras de comprender y asumir la educación, la Educación Popular (EP) es una corriente de pensamiento, una manera intencionada de hacer educación desde los intereses de los sectores populares y una forma de contribuir a los procesos de transformación social. Según Fernando de la Riva (citado en Bustillos & Vargas, 1999, p.12), el objetivo último de la EP consiste en contribuir a la construcción de una sociedad sustantivamente democrática, en la que la capacidad y la posibilidad de intervenir y participar en la orientación de los cambios sociales y en la toma de decisiones sea un elemento sustantivo; en la que todos los hombres y mujeres, todos los pueblos, puedan alcanzar el máximo grado posible de desarrollo humano y puedan contribuir, en condiciones de igualdad, a la construcción de un mundo mejor, más solidario, más cooperativo, en una mejor y mayor armonía con la naturaleza.

Por su parte, Bustillos & Vargas (1999, p. 13) proponen tres etapas en la educación popular, las cuales fueron retomadas para la estructura de este proyecto:

- *Etapas 1: Facilitar, en los grupos y colectivos sociales, el conocimiento o reconocimiento de su realidad social y de sus formas de actuar y desenvolverse en ella.*

Esta facilidad se construye, en un primer momento, bajo una revisión teórica (por parte del investigador) de los temas relevantes para el programa:

Núcleo sobre la vejez: situación actual de la población adulta mayor; derechos de las PAM; proyectos educativos con PAM; aportaciones de la Gerontología (Psicogerontología, Gerontología comunitaria, Gerontología educativa); enfermedad de Alzheimer;

Núcleo sobre dispositivos pedagógicos y tecnopedagógicos: ajedrez: enseñanza y beneficios para las PAM; Alzheimer y ajedrez; nuevas tecnologías y Alzheimer (Gerontecnología); diseño de WebQuest como estrategia educativa; construcción de relatos digitales personales (RDP); estrategias de la Animación Sociocultural; y otros temas que puedan ser útiles en la estimulación cognitiva y emocional de las PAM (dibujo, pintura, origami, juegos colaborativos, etc.).

Dicha revisión teórica culminó en la estructuración de un plan de trabajo situado y flexible, en el diseño de materiales didácticos, actividades escritas, experienciales y digitales (WebQuest), en un protocolo de acercamiento a la población-meta (reactivación de conocimientos previos sobre ajedrez, Alzheimer y TIC; y rastreo del estado cognitivo actual). La propuesta de trabajo contempló modificaciones a partir de las exigencias formales del escenario, de los tiempos y necesidades de los propios participantes (se negoció en asamblea con ellos), y se fue modificando y ajustando a partir de lo observado durante la praxis, de la constante autoevaluación y de la continua revisión teórica. En ello radica la flexibilidad del programa y de su desarrollo, que nunca puede verse como un currículo lineal ni rígidamente prescrito.

Toda esta organización permitió estructurar de manera lógica, la secuencia de temas que permitirán el reconocimiento y la comprensión de una realidad denominada “enfermedad de Alzheimer” junto a otras denominadas “Ajedrez” y “TIC”, todas presentes en la cotidianidad de estas PAM, pero bajo una comprensión superficial y sin mayor trascendencia en su vida, como se logró registrar en las actividades de reactivación de los conocimientos previos (Figuras 1 y 2) y en las técnicas cualitativas empleadas durante el proceso de indagación (entrevista, estimulación del recuerdo, pautas de exploración neurocognitiva).

Dados los resultados de la primera etapa, se optó por diseñar una WebQuest. Según Moreira (2004), la WebQuest se define como un modelo de aprendizaje simple y rico para propiciar el uso educativo de Internet, basado en el aprendizaje cooperativo y en procesos de investigación para aprender; incita a los alumnos a investigar, potenciar el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, contribuye a desarrollar diferentes capacidades y a transformar los conocimientos adquiridos. Se estructura en torno a una Introducción, Tareas, Procedimiento, Recursos, Evaluación y Conclusión.

Se diseñó una WebQuest en WIX.com ligada a una plataforma llamada *Educaplay* (un sitio online diseñado como herramienta para el campo educativo), lo que permitió abordar distintos temas con apoyo multimedia y realizar actividades creativas y ajustadas a la población con un registro de resultados (Figura 3).

Se consideró necesario llevar un diario de campo en el que registraron aquellos aspectos relevantes referentes al funcionamiento e impacto de las actividades en las personas participantes (interacción generada, dificultades, deficiencias, resultados), permitiendo modificaciones estratégicas en las distintas dimensiones del proyecto.

- *Etapas 2: Favorecer el desarrollo, personal y colectivo, de la capacidad de analizar, comprender y transformar esa realidad concreta.*

El trabajo intensivo con la población se visualizó bajo la metodología de la Animación Sociocultural (ASC), mediante técnicas basadas en una pedagogía participativa que tienen por finalidad promover prácticas y actividades voluntarias que, con la participación activa de la gente, se desarrollan en el seno de un grupo o comunidad determinada, y se manifiesta en los diferentes ámbitos del desarrollo de la calidad de vida (Ander-Egg, en Sárrate, 2008, p.35). De igual manera, estas acciones ofrecen al individuo la posibilidad y el deseo de convertirse en agente activo de su propio desarrollo y el desarrollo de su comunidad (Castro, como en Sárrate, 2008, p.35).

Los resultados más tangibles en esta etapa consistieron en la elaboración de los Relatos Digitales Personales hacia la parte final y para el cierre del taller, los cuales se presentaron en una actividad ante la comunidad de la FHVR, para que los logros de las participantes fueran visibilizados y, de esta manera, generar un ambiente motivacional y de reconocimiento a los logros de los participantes. Los Relatos Digitales Personales (RDP) que consisten en la producción de una historia testimonial corta, empleando medios, programas y recursos digitales permitiendo a su autor practicar el manejo de las TIC con un propósito de creación original, a la par que propician una reflexión centrada en la representación personal, fomentando la literacidad escrita y la expresión subjetiva, mediante ciclos iterativos de pensamiento, planificación y producción creativa (Driscoll & Carliner, 2005; Gregori-Signes & Pennock Speck, 2012). Se aplicó una rúbrica para la evaluación de la calidad y pertinencia de los RDP, y se ubicaron las producciones generadas en el sitio web *Contar Historias. Relatos digitales personales* del grupo GIDDET, en la sección de relatos "Adultxs mayores y tecnología" (Figura 4).

- *Etapa 3: Impulsar la organización de grupos y colectivos, la vertebración de un tejido social capaz de actuar con autonomía en la mejora de su realidad.*

Para el desarrollo de esta tercera etapa se contempló la creación de un “Club de Ajedrez” dentro de la FHVR en el que la comunidad (personal administrativo, docentes y usuarios del centro) participaron activamente en su conducción y organización con objetivos claros hacia la concientización sobre la enfermedad del Alzheimer, dando paso a una prevención del deterioro cognitivo desde una base social. Es importante mencionar que la labor hecha en la institución FHVR durante este proyecto ha dejado abierto el funcionamiento del club, que se ha ido consolidando conforme se incorporan participantes, se dota de infraestructura e instalaciones apropiadas. Los avances contemplan la participación de los usuarios originales en el manejo básico de las piezas, la realización de algunos ejercicios en la WebQuest y la interacción con los demás asistentes.

CONCLUSIONES

Haciendo primero una descripción de los participantes, la valoración diagnóstica sobre el estado cognitivo, que incluía una pequeña entrevista acerca del uso de las tecnologías, se aplicó a 8 participantes cuya edad promedio fue 67 años, siendo la mínima de 59 y la máxima de 75. Siete de las 8 personas que participaron (el 87.5%) son del género femenino. De las 8, su escolaridad mínima es preparatoria; tres (el 37.5%) manifestaron tener una licenciatura mientras que cuatro de ellas (el 50%) expresaron que habían estudiado un secretariado o una carrera comercial (títulos válidos durante su juventud), y la mayoría recibe ingresos de pensión o jubilación (el 87.5%) señalando que no tienen un trabajo.

Los RDP son una fuente importante de información para responder las preguntas planteadas en esta investigación ya que son narraciones muy personales que nos cuentan parte de la visión hacia el futuro que tienen estas personas acompañadas de un conocimiento construido a través de su participación en el proyecto.

Sus motivaciones principales y comunes en los cuatro relatos son sociales, ya que mencionan un deseo a fortalecer su comunicación hacia su familia o amistades, algo que a su vez se convierte en una necesidad que puede ser minimizada a partir del conocimiento sobre el uso de la tecnología ya que uno de los temas recurrentes en las conversaciones surgidas a través de las técnicas cualitativas, era precisamente el tema de la soledad.

En cuanto a las dificultades encontradas para una alfabetización digital se encuentran principalmente el deterioro de algunas funciones del organismo: el oído, la vista y el movimiento motor fino. Esto a su vez es acompañado de una carga emocional negativa hacia la tecnología ya que una

experiencia contada y recurrente entre las reflexiones grupales, era la poca paciencia que mostraban sus hijos o nietos al solicitarles ayuda para resolver situaciones referentes al uso de la tecnología, esto ocasionaba una resistencia a querer utilizar los aparatos y un miedo a descomponerlos, además, ligado a esto, va la resistencia al cambio en las relaciones familiares en las que se culpa al celular, ya que muchas veces se mencionaba que a la hora de la comida ya no era el mismo ambiente de convivencia debido a que se le ponía más atención al aparato. Otro elemento importante a señalar aquí, es la accesibilidad a la tecnología, ya que no todos tenían la posibilidad de comprar un teléfono inteligente ni de contratar Internet en su casa.

Se sugiere que el trabajo cualitativo, en donde se rescatan mucho las opiniones, historias y experiencias de los participantes, además de promover la participación activa, es la base principal para el trabajo que se pretende realizar con las PAM y, a partir de las reflexiones sobre las anotaciones de diario de campo, se resalta la importancia de involucrar temas de salud (higiene, alimentación y actividad física), resiliencia ante pérdidas importantes y soledad, conocimiento de sus derechos, sexualidad y envejecimiento, autocuidado ante caídas y la creación de redes de apoyo, todos importantes para lograr una prevención óptima del deterioro cognitivo desde una base social.

En cuanto a la enseñanza del ajedrez es necesario aplicar distintas técnicas y que no se quede solo en una actividad digital. En este caso, se experimentaron con distintos métodos a partir de los materiales que estaban al alcance como: algunos tableros de ajedrez, fichas de damas españolas para señalar el movimiento de las piezas en el tablero, juego en parejas, ejercicios de análisis para comprender la captura y movimientos, vídeos, ejercicios desde *Educaplay*, elaboración de un ajedrez a partir de materiales reciclados, analogías del ajedrez con la vida, entre otras. En este punto y sustentado en la continua revisión teórica, se recomienda la utilización de obras teatrales, involucrar el origami, la pintura, el dibujo, la música, el baile y cualquier otra actividad cultural que pueda ser relacionada al ajedrez.

Como reflexión final, se considera importante no perder el análisis del currículo como un factor de cambio en la sociedad en beneficio de la calidad de vida y no solo como un método de capacitación. Esta investigación resalta la importancia de trabajar la prevención de enfermedades neurodegenerativas desde un espacio de educación popular ya que los avances médicos, a pesar de ser muy importantes, están enfocados al lucro de las farmacéuticas y hacia una descalificación de teorías científicas, refiriéndome al todavía misterioso origen del Alzheimer. Ligado a esto vienen los diferentes dispositivos tecnológicos que se han estado desarrollando para apoyar al enfermo y al cuidador, pero hay que tener en cuenta que el acceso a ellos es limitado debido a las condiciones socioeconómicas en las que se encuentra la población afectada y al desgaste que sufre el tejido social por la poca concientización que hay acerca de la enfermedad del Alzheimer.

FIGURAS

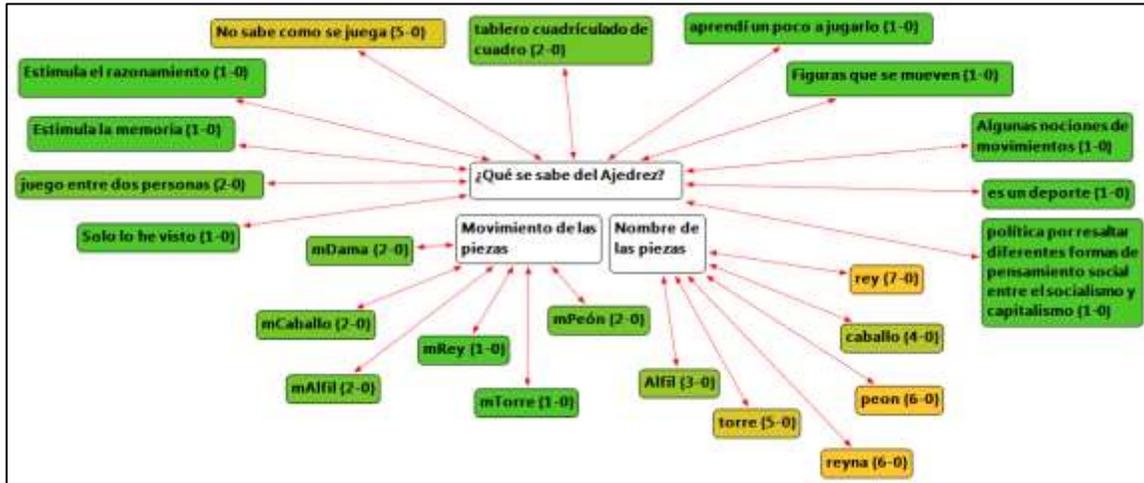


Figura 1. Conocimientos previos acerca del ajedrez. Los números entre llaves indican { Número de menciones – Relación con otros códigos }, por lo que se puede deducir que los conocimientos más difundidos en este grupo sobre el ajedrez son el nombre de las piezas, mientras que cinco personas (el 45.5%) manifiestan no saber jugar.

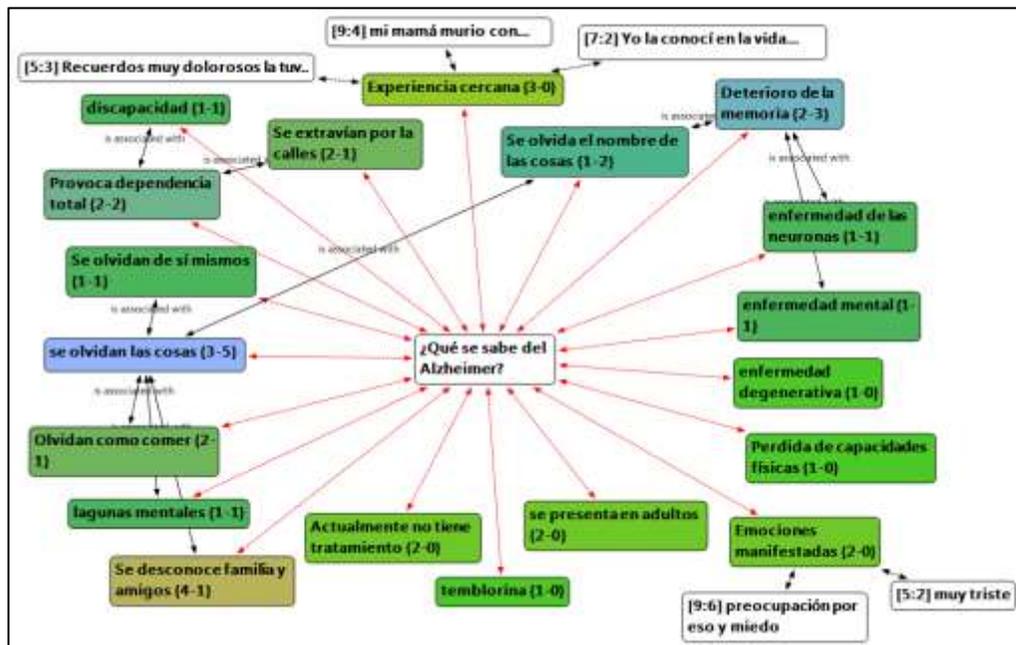


Figura 2. Conocimientos previos acerca del Alzheimer

Los números entre llaves indican { Número de menciones – Relación con otros códigos }, por lo que se puede deducir que los conocimientos más difundidos en este grupo sobre el Alzheimer es el olvido, el daño neurológico y la dependencia que sufre el enfermo. Entre este olvido característico de la enfermedad, las personas participantes expresan su interés hacia el olvido de la familia y amigos. Se encontró que dos personas (el 18.18%) manifestaron emociones y tres (el 27.27%) compartieron que ya han tenido una experiencia con algún familiar.



Figura 3. Sitio web del programa: WebQuest Ajedrez sin Alzheimer

Fuente: <http://albetooteb.wix.com/ajedrezsinalzheimerr>

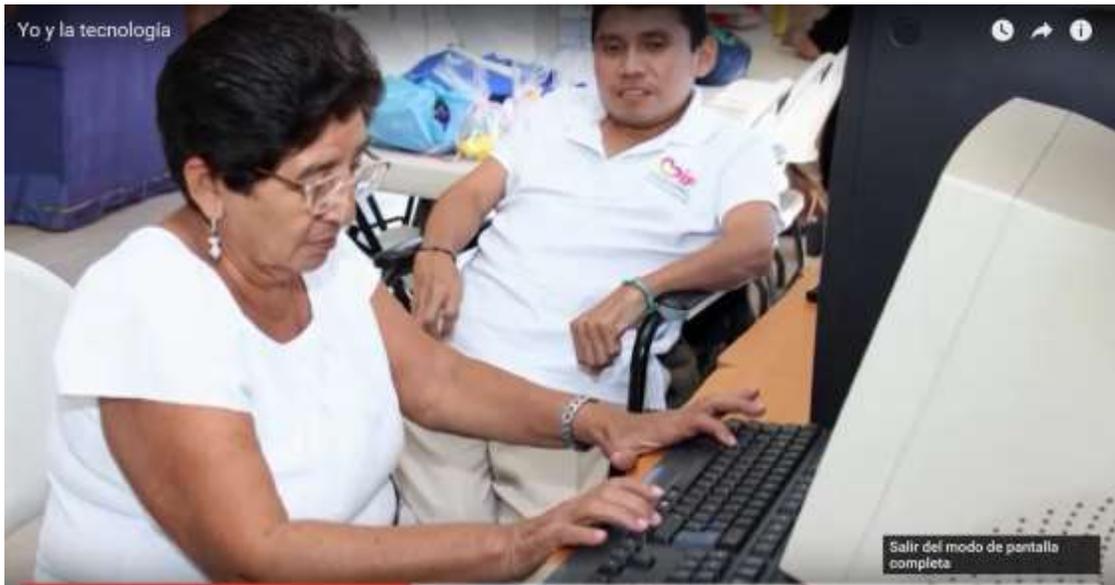


Figura 4. RDP de una participante de 79 años “Yo y la tecnología”

Fuente: <http://grupogiddet.wixsite.com/rdpgiddet/adultxsmayores>

REFERENCIAS

- Alicia de Alba (1998). *Curriculum: crisis, mito y perspectivas* (pp. 75). Argentina: Miño y Dávila.
- Alzheimer México, I.A.P. (2013). *Reporte Anual 2013*. Recuperado de http://www.alzheimermexico.org.mx/reportes/reporte_1418314695.pdf.
- Bustillos, G. & Vargas, L. (1999). *Técnicas participativas para la Educación Popular* (Tomo II, pp. 12-13) Madrid: Popular.
- Diputados, C. (2015). *Comunicación social - Boletín N°. 5450 - Incidencia de Alzheimer en México es cien veces mayor que la de cáncer de seno*. www5.diputados.gob.mx. Recuperado el 18 Marzo 2016 de <http://www5.diputados.gob.mx/index.php/esl/Comunicacion/Boletines/2015/Abril/15/5450-Incidencia-de-Alzheimer-en-Mexico-es-cien-veces-mayor-que-la-de-cancer-de-seno>.
- Driscoll, M. & Carliner, S. (2005). *Storytelling and contextually based approaches. Advanced Web-Based Training Strategies* (pp. 59-86). San Francisco, CA: John Wiley & Sons/Pfeiffer.
- Gregori-Signes, C. & Pennock-Speck, B. (2012). *Digital storytelling as a genre of mediatized self-representations: an introduction*. *Digital Education Review*, 22, En <http://greav.ub.edu/der>
- Lara, M d l A; Benítez, M G; Fernández, I H; Zárata, A; (1996). *Aspectos epidemiológicos del adulto mayor en el Instituto Mexicano del Seguro Social*. *Salud Pública de México*, (38) 448-457. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10638607>
- Mariño, G. & Cendales, L. (2004). *La educación No Formal y la Educación Popular: hacia una pedagogía del diálogo cultural* (pp. 10-15). Venezuela: Fe y Alegría.
- Moreira, M. (2004). *WebQuest una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet*. Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías. España: Universidad de la Laguna. Recuperado el 17 de Marzo 2016 de http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7374
- Sárrate, M. A. (2008). *Programas de animación sociocultural*. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperado de <http://eduso.files.wordpress.com/2008/06/animacion-sociocultural.pdf>
- Stake, R. (2005). *Investigación con estudio de casos*, (Col. Pedagogía). Madrid: Morata.