

TENDENCIAS Y PROSPECTIVA DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA EN BIBLIOTECOLOGÍA Y ESTUDIOS DE LA INFORMACIÓN

Patricia Hernández Salazar
Coordinadora



Z669.8
T463

Tendencias y prospectiva de la investigación cualitativa en bibliotecología y estudios de la información / coordinadora Patricia Hernández Salazar. -- Primera edición. -- Ciudad de México : Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, 2025.

xi, 274 páginas. -- (Uso de la información: procesos y medios)

ISBN: 978-607-587-160-8

1. Bibliotecología -- Métodos estadísticos. 2. Investigación cualitativa -- Tendencias. 3. Bibliotecología -- Investigación -- Estudio de casos. I. Hernández Salazar, Patricia, editor. II. Serie.

Diseño de portada: Liliana Calvo Armendáriz

Primera edición: febrero 2025

D. R. © UNIVERSIDAD NACIONAL

AUTÓNOMA DE MÉXICO

Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas
y de la Información

Circuito Interior s/n, Torre II de Humanidades,
pisos 11, 12 y 13, Ciudad Universitaria, C. P. 04510,
Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México

Esta edición y sus características son propiedad
de la Universidad Nacional Autónoma de México.
Prohibida la reproducción total o parcial por
cualquier medio sin la autorización escrita
del titular de los derechos patrimoniales.

ISBN: 978-607-587-160-8

Publicación dictaminada

Impreso y hecho en México

Tabla de contenido

Presentación	ix
 I. MODELOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS	
Comunidades virtuales: un abordaje teórico-metodológico	3
Alejandro Mercado Celis	
La interacción como eje del estudio de las personas que usan sistemas de recuperación de la información	19
Ma. Guadalupe Vega Díaz	
El interaccionismo simbólico como una forma de interpretar la relación entre los adultos mayores y las tecnologías digitales .	37
Patricia Hernández Salazar	
Enfoque multidimensional y aproximaciones	53
Egbert J. Sánchez Vanderkast	
Configuración de la participación ciudadana en entornos bibliotecarios	67
Cristina Barrios-Martínez y Aurora Cuevas-Cerveró	
Métodos visuales en el análisis del comportamiento informacional	85
Jorge Espinoza Colón	
Metodología cualitativa en trabajos de investigación en bibliotecología y estudios de la información: un primer acercamiento	105
Adriana Mata Puente y Eduardo Oliva Cruz	

El estudio de caso como método de investigación cualitativa en Bibliotecología, Archivística y Documentación	119
Johann Pirela Morillo	

II. RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS CUALITATIVOS

Teoría Fundamentada y recolección de datos	137
Selene Violeta Castillo Rojas	
Aproximaciones a la visualización de información en investigaciones cualitativas	149
Rodrigo Castaneyra Hernández	
Aspectos cualitativos que inciden en las encuestas de CinemaScore	169
Hugo Alberto Guadarrama Sánchez	
Relación entre usuarios de internet e índice de participación política en procesos democráticos directos en México	183
Alejandro Ramos Chávez	
Sistematización de la experiencia en la recolección, análisis y gestión de datos mixtos en un proyecto sobre el papel de la biblioteca en la socialización de resultados de investigación educativa con enfoque social	195
Joshua Haase, Alma Rivera, Brenda Contreras, Martha Castro y Mary Herrera	

III. ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN

La relación entre la hermenéutica analógica y los compromisos ontológicos en la ética de la investigación	217
Ariel Antonio Morán Reyes	
La brújula ética del investigador en el uso y tratamiento de datos cualitativos en contextos de diversidad	231
Araceli Mendieta Ramírez	
La ética en la investigación cualitativa: protegiendo a los participantes	249
Patricia Navarro Suástegui	
La protección de los sujetos indígenas en la investigación cualitativa de zonas rurales	263
Edith Bautista Flores	

El interaccionismo simbólico como una forma de interpretar la relación entre los adultos mayores y las tecnologías digitales

PATRICIA HERNÁNDEZ SALAZAR

Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, UNAM

INTRODUCCIÓN

El estudio de ciertos fenómenos que se presentan dentro de grupos sociales requiere de enfoques metodológicos que permitan el cabal entendimiento de los significados que le confieren a sus actuaciones ante entornos o situaciones (cosas) y de los cuales depende su comportamiento y toma de decisiones. Un ejemplo es la relación entre los adultos mayores y las tecnologías digitales, el significado e imagen que tienen de ellas, para entender las causas por las que no las usan y las motivaciones de su utilización.

El objetivo del presente capítulo es reflexionar sobre la posibilidad de utilizar el interaccionismo simbólico como una forma de identificar los significados o símbolos creados por los adultos mayores sobre la tecnología digital. Para cubrirlo se conforma de tres grandes apartados: interaccionismo simbólico; recursos digitales y adultos mayores; y símbolos y significados de la tecnología digital en adultos mayores: aproximación metodológica desde el interaccionismo simbólico. Se concluye con algunas reflexiones finales.

Esta tendencia metodológica ha sido utilizada desde la primera mitad del siglo xx en disciplinas como la psicología, la psicología social, la sociología (Blumer 1969) y la ciencia política (Gadea 2018). Vale, pues, reflexionar si es susceptible de aplicarse en el campo de la bibliotecología y los estudios de la información.

INTERACCIONISMO SIMBÓLICO

Para la bibliotecología, los estudios de la información y las disciplinas afines, el interaccionismo simbólico se plantea como un enfoque metodológico “novedoso”, sin embargo, sus primeros indicios datan de hace casi un siglo. George Herbert Mead (1863-1931), filósofo estadounidense, uno de los pioneros en establecer una forma diferente de realizar investigaciones sobre grupos sociales, consideró que el ser o el yo se construye en contacto con el mundo social; una persona, al interaccionar con otras, reconoce e intercambia símbolos significantes dentro de su vida natural y de los mundos cognitivos que comparten (Blumer 1969).

Herbert Blumer (1900-1987), psicólogo social, es quien acuña la frase en 1938, después de trabajar con las aproximaciones hechas por Mead y confirmar su importancia. Sienta las bases para su seguimiento en el libro *Symbolic Interactionism. Perspective and Method* (1969). Lo ubica como un método dentro de las ciencias empíricas, pues “respeta la naturaleza de la vida y la conducta del grupo humano” (vii), es decir, el mundo empírico del sujeto de estudio. La generación de esta perspectiva metodológica es una respuesta a la inconformidad creada por el funcionalismo,¹ teoría que surge a finales del siglo xix.

1 Tendencia teórica seguida en las ciencias sociales, establece que todos los elementos de una sociedad tienen alguna función significativa y que juegan un rol específico. En psicología se percibe como los “modos de actuar en el mundo adaptándose a la realidad y conformándolos para satisfacer las necesidades del organismo” (Ferrater Mora 2001, 1410). Inicia la idea de interacción, sólo que las entidades interactuantes son el organismo y su medio, y no los sujetos.

El interaccionismo se fundamenta en tres premisas:

La primera premisa es los seres humanos actúan sobre cosas con base en los significados que dichas cosas tienen para ellos... La segunda es que el significado de tales cosas se deriva, o surge, de la interacción social que cada uno tiene con otros individuos... La tercera es que estos significados se manejan y modifican a través de un proceso interpretativo usado por la persona al tratar con las cosas que se encuentra. (Blumer, 1969, 2)

La cosa es percibida como una entidad que incluye diversos objetos. Una clasificación convencional de las cosas es: objetos físicos, objetos sociales y objetos abstractos (Blumer 1969).

- Objetos físicos: casas, mesas, libros, etc.
- Objetos sociales: seres humanos y sus diversas categorías e instituciones que los representan.
- Objetos abstractos: ideales, lineamientos morales o éticos que guían las acciones de esos seres humanos y las diversas situaciones o actividades que conforman su vida diaria.

El significado de una cosa puede estudiarse o entenderse desde dos perspectivas complementarias; una dada por el realismo filosófico, la cosa en sí confiere sentido por su naturaleza intrínseca real; y otra, por la psicología, representa los referentes cognitivos creados en las mentes de los sujetos, emociones, sensaciones, recuerdos y actitudes; nombrados mundos cognitivos.

Ambas perspectivas se circunscriben a un ser o persona individual, el significado es: “la expresión de los elementos psicológicos existentes que se retrotraen en conexión con la percepción de la cosa [...] aislar los elementos psicológicos particulares que produce el significado [...] incluye [diversos procesos] percepción, cognición, represión, transferencia de sentimientos y asociación de ideas” (Blumer 1969, 4).

Se construye a partir de la actuación compartida entre dos o más personas, esto abona o hace crecer el significado hasta convertirse en un producto o conocimiento social compartible. Esta compartición no es

lineal, la interacción o comunicación de una imagen o un símbolo no se repite o replica en el otro tal cual está en la mente de quien lo emite, se requiere un proceso cognitivo más para completar el sentido de la cosa, la interpretación. Ésta pasa por dos acciones individuales:

1. Comunicación consigo mismo para identificar las cosas sobre las cuales actúa. Debe señalar para sí las cosas que tienen significado.
2. Toda vez que ha realizado esta comunicación, la interpretación “se convierte en una cuestión de manejar significados” (Blumer 1969, 5), de acuerdo con las situaciones que esté viviendo y sobre las que dirigirá sus acciones.

Dentro de esta intención de delimitar el sentido del interaccionismo simbólico, falta entender cabalmente qué es un símbolo. Se trata de una convención o significado que representa una entidad dentro de un contexto social, y puede variar de acuerdo con los actores que conforman los grupos sociales.

Blumer no define de manera puntual el interaccionismo simbólico, principalmente lo caracteriza, genera premisas, y descarta lo que no es. Se presentan aquí los elementos que permiten conceptualizarlo:

Esencia. Es un enfoque metodológico. Características:

1. Concibe a la sociedad humana como personas que viven.
2. Esta vida es un proceso de actividad continua en la que los actores desarrollan líneas de acción dentro del mundo real y la multitud de situaciones que se les presentan.

Objetivo. Determina que los seres humanos:

1. Actúan sobre cosas de distinta naturaleza y tienen la capacidad de concederles significados, primero desde el propio ser.
2. Comparten sus acciones sobre las cosas y sus significados (símbolos) con otros, mediante una interacción constante al interior de los grupos sociales y la sociedad en general.

3. Interpretan de acuerdo con sus propias identificaciones de significados de las cosas; los símbolos comunicados son producto de la interacción.
4. Establecen el significado de las líneas de acciones de los demás, ajustan las suyas y actúan en consecuencia.

Este enfoque finca sus bases en la perspectiva metodológica cualitativa, promueve el acercamiento a los individuos para entenderlos dentro de sus mundos reales e identificar los significados que le dan a los objetos (físicos, sociales y abstractos) y a las situaciones que viven de manera cotidiana.

Un grupo social susceptible de ser estudiado desde el interaccionismo simbólico es el conformado por los adultos mayores. Ellos crean significados desde sus mundos y circunstancias de vida, determinadas por transformaciones en sus funciones biológicas, psicológicas, económicas y sociales. Estas transformaciones les requieren resignificar constantemente sus formas de actuar para lograr los objetivos que persiguen, ser resilientes y adaptarse a los cambios que el entorno les marca. Es de especial interés el entorno tecnológico, pues evoluciona de forma continua, lo que conlleva un proceso de formación y reformulación de símbolos significantes para entender las tecnologías digitales y aprender a utilizarlas.

La significación la hacen desde dos escenarios, dentro de los grupos conformados por sus contemporáneos; y la percepción que de ellos tienen los otros grupos etarios, quienes observan sus comportamientos ante estas tecnologías y critican el no uso por su falta de interés, motivación y habilidades para explotarlas.

RECURSOS DIGITALES Y ADULTOS MAYORES

Una cantidad significativa de autores han afirmado que la relación entre las tecnologías y los adultos mayores no ha tenido grandes avances (Cotten *et al.* 2016; Ebardo y Suárez 2021). Aquellos que defienden que las usan, acotan que no explotan todas las posibilidades para aumentar su calidad de vida, sólo las que consideran que los apoyan en la realización de sus actividades habituales o

les resuelven problemas que los aquejan. Son relativamente pocos los mayores que las explotan de forma exhaustiva y adecuada.

A pesar de los beneficios que podrían traerles en diferentes aspectos de sus vidas, existen aquellos que las usan poco o nada. Como beneficios se destacan los siguientes: solucionar o disminuir problemas relacionados con el control de su salud (solicitud de citas, recepción de resultados, prevención, seguimiento y monitoreo de sus enfermedades); agilizar la administración de sus pagos de servicios (luz, agua, predial) y trámites bancarios; adquisición de bienes (muebles e inmuebles; perecederos e imperecederos); acceso a eventos culturales y de ocio; actualización en temas de interés; buscar y recuperar información para ellos o para compartirla en sus redes sociales (tanto cara a cara como virtuales).

La poca o nula utilización se debe a diversas causas (Olphert, Damodaran y May 2005; Hardill y Olphert 2012; Aytuna y Çapraz 2018; Menéndez Álvarez-Dardet, Lorence Lara y Pérez-Padilla 2020). Se presentan las más referidas (ver Figura 1):

Figura 1. Principales causas para el no uso de tecnologías digitales en adultos mayores



Fuente: Elaboración propia.

En la Figura 1 se aprecian flechas que indican la incidencia entre una clase de causas con la otra. La base de la explicación la conforman las biológicas; sus condiciones físicas de deterioro en funciones esenciales como la visión, audición y motricidad fina, representan una primera barrera, pues dificultan o impiden del todo la manipulación de los dispositivos tecnológicos de cualquier tipo, no sólo aquellos vinculados a la información y comunicación (computadoras, tabletas, teléfonos móviles), también los que apoyan su salud (sensores portátiles, móviles de salud, dispositivos de autocuidado, entre otros) y sus actividades cotidianas (internet de las cosas: manejo de electrodomésticos, botones inteligentes para controlar los objetos/dispositivos conectados como controles de luz, calefacción, televisiones inteligentes). Resultan de especial interés las limitaciones cognitivas: el procesamiento de nueva información, la asimilación y acomodo de nuevo conocimiento, y la acción de retrotraer información y conocimiento acumulado en su acervo mental se hace un poco más lenta. La suma de estas dos condiciones los lleva a una exaltación de emociones, lo que altera su comportamiento.

Los motivos tecnológicos se manifiestan de tres maneras: conectividad, es probable que no cuenten con los recursos económicos suficientes para adquirir la infraestructura requerida, no entiendan los servicios disponibles, o no exista la conexión en su área geográfica. Afirman –y con razón– que las tecnologías no están diseñadas para ellos. El último alude a la carencia de habilidades para explotarlas adecuadamente.

Finalmente están las causas de corte ideológico. Es posible inferir que se derivan de las anteriores, pues se relacionan con la decisión pensada y asumida de no utilizarlas. Se identifican tres fenómenos de rechazo tecnológico: el ocasionado porque no perciben su valor o utilidad, no cubren sus necesidades ni cumplen sus expectativas, no tienen control sobre ellas y, lo más grave, les transmiten inseguridad, pues cualquiera puede ver sus datos, y, además, no existe una comunicación cara a cara; la tecnofobia, miedo a utilizarlas; y, por último, se reitera la condición de la falta de habilidades digitales debida a la apatía por adquirir los aprendizajes necesarios. Estas tres grandes clases de causas los lleva a generar

significados de intangibilidad y poco afortunados –algunas veces distorsionados– de las tecnologías.

Un hecho contundente es que casi la totalidad de los aspectos de nuestra vida cotidiana se ve permeada por la introducción de la tecnología digital; existen procesos y actividades que ya no es posible realizar de manera analógica. Si los mayores no se adhieren a este entorno, eventualmente se sentirán aislados y excluidos de contextos sociales basados en mayor o menor medida en esta tecnología. La prevención o solución a esta eventual circunstancia es la inclusión digital (Olphert *et al.* 2005), ya sea mediante políticas gubernamentales, programas o experiencias que emanen de diferentes agentes sociales, como instituciones educativas, de investigación, de empresas públicas o privadas, cuyos actores principales seamos los profesionales e investigadores de las disciplinas bibliotecológicas y de la información.

La inclusión digital permite que cualquier persona tenga acceso a las tecnologías y servicios digitales en el lugar que desee y de manera equitativa. Los contenidos deben poseer significado para cada grupo social (United Nations 2024), y generar los conocimientos y habilidades para usarlos, controlarlos y crear contenidos. Su fin último es promover mayores oportunidades para los grupos socialmente excluidos (como los ancianos), lograr su participación, reforzar sus tomas de decisiones y mejorar su bienestar y calidad de vida.

Cotten *et al.* (2016), en un estudio realizado sobre adultos mayores que utilizan estas tecnologías, encontraron las siguientes motivaciones: “perciben que las TIC son positivas para sus relaciones personales al aumentar sus sentimientos de conexión social con la familia y los amigos [...], integrarse a las redes sociales modernas [...], ofrecen a las personas mayores la posibilidad de facilitar las relaciones significativas con sus vínculos sociales, tanto geográficamente cercanos como distantes” (168-169).

Un aspecto que está presente en la construcción de cualquier ser humano es el rol relacional que tiene dentro de un grupo social. En los mayores es una característica que se ve exponenciada por la pérdida económica al haberse jubilado o pensionado, o por haber sido retirado de su trabajo en razón de la edad.

El rol relacional puede ser un factor que determine el significado que les dan a las tecnologías. Es menester vincular la explotación de tecnologías digitales con la mejora en sus roles; esto podría ser una motivación para que las vean como un instrumento valioso y útil para realizar sus acciones naturales y reales.

SÍMBOLOS Y SIGNIFICADOS DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN ADULTOS MAYORES: APROXIMACIÓN METODOLÓGICA DESDE EL INTERACCIONISMO SIMBÓLICO

La diada adulto mayor-tecnologías digitales ha sido explorada a través de diversas aristas: si las usan o no; causas del no uso y motivaciones del uso; qué uso les dan; importancia para mejorar su calidad de vida y bienestar, entre otras. Poco se ha trabajado con respecto al significado que les dan, qué les representan simbólicamente dentro de su mundo real cotidiano. Se considera que la identificación de los significados y símbolos que les atribuyen permitirá desarrollar estrategias que los motiven a insertarlas en sus actividades diarias y remontar las barreras ideológicas y de adquisición de habilidades.

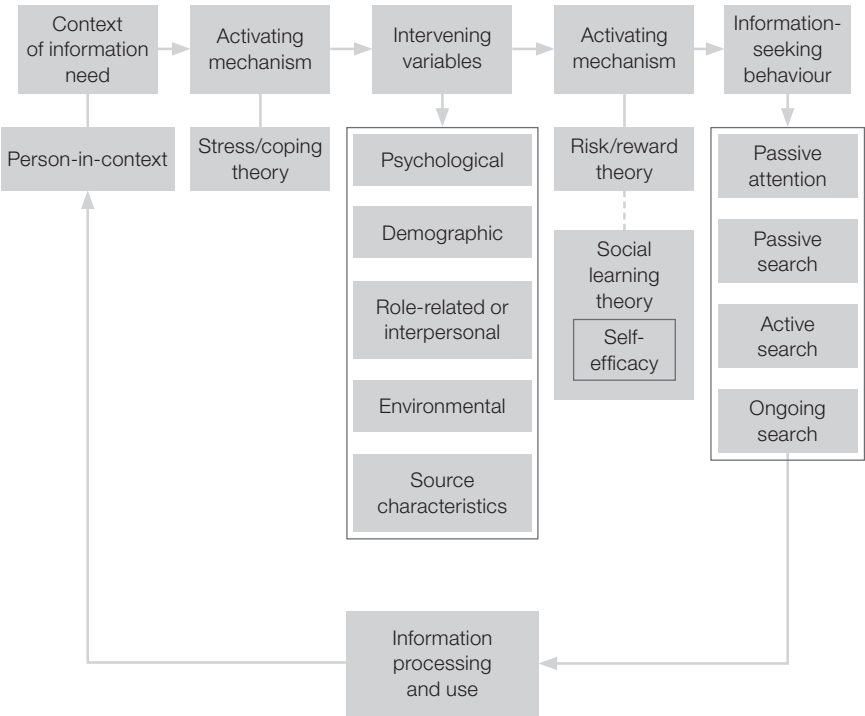
Con el fin de abonar en esta área, se debe planear un estudio de usuarios basado en el interaccionismo simbólico. El objetivo será determinar el significado que le confieren a las tecnologías digitales, desde las dos perspectivas anotadas *supra*, como la cosa en sí desde el realismo filosófico, si tienen una imagen física de estas tecnologías, retrotraerla, que la expliquen, como su forma/objeto y las características que la conforman. Y en el plano cognitivo las ideas, emociones, sensaciones, recuerdos y actitudes hacia ellas, ya sea que las ocupen o no.

Analizar la forma como expresan su relación con estas tecnologías, si estas expresiones derivan de la interacción social con diversos actores dentro de su mundo familiar y comunitario, y si esto marca su comportamiento tecnológico. La interpretación se concibe como un proceso formativo, en el que los significados son instrumentos que guían sus acciones.

Este tema forma parte del comportamiento informativo, las acciones o conductas de las personas frente a, y con, la información. En

las disciplinas bibliotecológicas y de la información existen diversos modelos para estudiarlo; el más adecuado para identificar las conductas de los adultos mayores es el Modelo de Comportamiento Informativo de Wilson (ver figura 2) (Hernández 2022).

Figura 2. Modelo de Comportamiento Informativo de Wilson



Fuente: Wilson (2000).

Se deben considerar las tres columnas que aparecen al centro del modelo, los mecanismos de activación y las variables intervinientes. Dentro de las variables se consideran las psicológicas, el rol relacional o interpersonal, las ambientales (o de contexto), y una que se ha agregado, las biológicas, pues son fundamentales para este grupo social (Hernández 2022).

Los mecanismos de activación son teorías psicológicas cuyo objetivo es provocar una conducta de búsqueda en las personas. Aparece primero la de estrés/adaptación. El estrés es la tensión generada en los individuos por diversas situaciones del entorno que experimentan como agobiantes; dichas situaciones varían para cada persona. Internamente hace una evaluación de si lo que sucede es extraordinario para afrontarlo con los recursos con los que cuenta. Esta tensión desestabiliza sus emociones, crea sensaciones desagradables. En los adultos mayores es posible nombrar algunas, como ansiedad, agitación, aprensión, sensibilización, miedo e incertidumbre; las cuales alteran su cotidianidad.

El otro elemento es la adaptación. Se refiere a la movilización de elementos de tipo cognitivo, físico o emocional que deviene en un comportamiento para afrontar los factores estresantes. Este afrontamiento puede darse en dos niveles: vencerlo o reducirlo. El elemento que debe permitir recuperar el equilibrio es la información. Los sujetos (en este caso, los mayores) tendrían que buscarla y recuperarla activamente para resolver los problemas causados por el estrés.

La teoría riesgo/recompensa se detona toda vez que la situación estresante requiere solución. De acuerdo con el nivel de peligro (físico, económico, social, de actuación o de ego) o las sensaciones negativas que experimenten, se actuará en consecuencia, lo que resulta en una recompensa por el esfuerzo realizado. De ahí la importancia de la motivación a utilizar las tecnologías digitales, pues está probado que las gratificaciones obtenidas abonan al bienestar.

El afrontamiento para obtener recompensas requiere dos procesos cognitivos: el aprendizaje y la toma de decisiones. Wilson recurre a la teoría del aprendizaje social, la cual refiere a la auto-percepción de éxito o autoeficacia en la realización de ciertas actividades, como el manejo de tecnologías. Esta teoría vincula las dos anteriores:

[...] establece que los procedimientos psicológicos, cualquiera que sea su forma, alteran el nivel y la fuerza de la *autoeficacia*. La hipótesis es que las expectativas personales de eficacia determinan

si se iniciará una conducta de afrontamiento, cuánto esfuerzo invertirá y cuánto tiempo se mantendrá a pesar de los obstáculos y experiencias desagradables. La persistencia en actividades que son subjetivamente amenazadoras, pero que en realidad son relativamente seguras produce, a través del refuerzo adicional de las experiencias de dominio, aumento de la autoeficacia y la correspondiente reducción del comportamiento defensivo. (Bandura 1977, 191)

La autoeficacia permite medir las acciones que generan ciertos resultados y los recursos que se deben emplear para lograrlos.

Lo social implica la posibilidad de aprender de otras personas, concretamente: “De observar a otros, uno forma una concepción de cómo se realizan los patrones del nuevo comportamiento, y en las siguientes ocasiones la construcción simbólica sirve como una guía de acción” (Bandura 1977, 192).

Es de apreciarse la gran relación con el interaccionismo simbólico: a partir de lo que otros hacen yo aprendo y construyo una guía de acción.

Existen algunas investigaciones sobre la relación entre los adultos mayores y las tecnologías digitales. Las categorías examinadas varían. Se destacan las siguientes: demográficas (género, nivel educativo y socioeconómico, estructura familiar y aislamiento geográfico); significados; usos; causas de no uso; motivaciones; y actitudes. En cuanto a las causas de no uso se rescatan: la ansiedad; no tener claro su significado; tener ideas preconcebidas sobre lo que proveen; la idea reiterada de que se es “demasiado viejo” para usarlas; dificultad para comprenderlas; preocupación sobre la seguridad; y falta de interés.

Las motivaciones de los que las utilizan son, principalmente: “mantenerse activos e independientes; estar en contacto con nietos y/o familiares que viven en lugares remotos; conservarse mentalmente alertas, capaces, útiles y sentirse más jóvenes; buscar información, particularmente noticias y sobre la salud, para aprender y recibir educación” (Olphert *et al.* 2005, 3).

Además de las motivaciones, se ha examinado la frecuencia y los propósitos de uso. Como propósitos más reportados aparecen: co-

municación; organización de fotografías y documentos; búsqueda de información; y lectura y envío de correos/mensajes. Los menos: e-comercio; transacciones bancarias; redes sociales; trámites; lectura de periódicos o libros.

Específicamente sobre la actitud, se reportaron: experiencias personales; utilidad percibida para su vida diaria; componentes comportamentales; componentes afectivos; sentido de control; y barreras para su aceptación y consumo (Menéndez *et al.* 2020).

Las barreras fueron: factores demográficos, económicos y sociales; contenido; falta de habilidades y capacidades; y discapacidad. También se detectaron algunas formas para adquirir aprendizajes y habilidades para explotarlas: cursos; capacitación en el trabajo; parientes (hijos, nietos); y amigos (Olphert *et al.* 2005).

El estudio aspira a seguir los principios de Mead en términos de mirar a:

[...] la sociedad humana no como una estructura establecida, sino gente que encuentra sus condiciones de vida; ve la acción social no como una emanación de la estructura social, sino como una formación hecha por actores humanos; ve esta formación de la acción no como factores sociales que se expresan a través de los organismos humanos, sino como construcciones realizadas por los actores a partir de lo que tienen en cuenta. (Citado en Blumer 1969, 74)

Sin embargo, la realidad es que a los mayores se les han asignado roles sociales estereotipados que los estigmatizan y discriminan (deficientes cognitivamente, dependientes económicos, requieren cuidados), los cuales se han erigido como normas y valores aceptados por los grupos humanos que los preceden en términos de edad.

Todos los elementos y aspectos explicados permitirán llevar por buen camino un estudio sobre el significado que asignan los adultos mayores a las tecnologías digitales, como base para entender la relación que guardan y crear estrategias que permitan su inclusión digital.

REFLEXIONES FINALES

Desde hace varias décadas se ha hecho patente a nivel internacional la integración de tecnologías de información, comunicación y digitales a la vida de los grupos sociales. El impacto en sus actividades habituales de cualquier tipo es evidente, a pesar de esto, existen comunidades que no las usan o las usan poco. Tal es el caso de las personas adultas mayores. Resulta difícil determinar qué les significan y si esa significación interviene en sus comportamientos ante ellas.

En este trabajo se hizo el ejercicio de recurrir al enfoque metodológico denominado interaccionismo simbólico como una forma de estudiar la relación entre los adultos mayores y las tecnologías digitales, se evidenció que es posible aplicarlo para identificar el significado que les confieren, a partir de la introspección personal de los símbolos que tienen en sus acervos cognitivos, interaccionar con otros para compartirlos e interpretarlos y así generar sus líneas de acción ante las cosas que los rodean en su día a día.

El fin último es diseñar estrategias de intervención para que las acepten y exploten en su beneficio, se sientan incluidos digitalmente y aumenten su bienestar y calidad de vida.

REFERENCIAS

- Aytuna, Nazlı y Yeşim Ceren Çapraz. 2018. "Uses and Grati-fications of Internet Use among the Elderly in Turkey". En *Athens Journal of Mass Media and Communications* 4 (2): 109-120. <https://doi.org/10.30958/ajmmc.4.2.2>.
- Bandura, Albert. 1977. "Self-efficacy: Toward a Unifying The-ory of Behavioral Change". En *Psychological Review* 84 (2): 191-215. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>.
- Blumer, Herbert. 1969. *Symbolic Interactionism. Perspec-tive and Method*. EUA: University of California Press.

- Cotten, Sheila R., Jessica Francis, Travis Kadylak, R. V. Rikard, Tim Huang, Christopher Ball y Julia DeCook. 2016. "A Tale of Two Divides: Technology Experiences Among Racially and Socioeconomically Diverse Older Adults". En *Human Aspects of IT for the Aged Population. Design for Aging. 2nd International Conference, ITAP 2016 and Held as Part of HCI International 2016, Proceedings*, editado por Jia Zhou y Gavriel Salvendy, 167-177. https://doi.org/10.1007/978-3-319-39943-0_16.
- Ebardo, Ryan A. y Merlin Teodosia Suarez. 2021. "Older Adults and Online Communities: Recent Findings, Gaps and Opportunities". En *International Journal of Web Based Communities* 17 (3): 200-216. doi:10.1504/IJWBC.2021.116598.
- Ferrater Mora, José. 2001. *Diccionario de filosofía*. Vol. II. Barcelona: Editorial Ariel.
- Gadea, Carlos A. 2018. "El interaccionismo simbólico y sus vínculos con los estudios sobre cultura y poder en la contemporaneidad". En *Sociológica* 33 (95): 39-64.
- Hardill Irene y C. Wendy Olphert. 2012. "Staying Connected: Exploring Mobile Phone Use Amongst Older Adults in the UK". En *Geoforum* 43: 1306-1312. <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2012.03.016>.
- Hernández Salazar, Patricia. 2022. *Comportamiento informativo de personas adultas mayores en México*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información.
- Menéndez Álvarez-Dardet, Susana, Bárbara Lorence Lara y Javier Pérez-Padilla. 2020. "Older Adults and ICT Adoption: Analysis of the Use and Attitudes Toward Computers in Elderly Spanish People". En *Computers in Human Behavior* 110. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106377>.

- Olphert, C. Wendy, Leela Damodaran y A. J. May. 2005. "Towards Digital Inclusion-Engaging Older People in the 'Digital World'". En *Accessible Design in the Digital World Conference 2005: Proceedings of the 2005 International Conference on Accessible Design in the Digital World in the Digital World Conference*, editado por Lorna Gibson, Peter Gregor y David Sloane. <https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.5555/2227734>.
- United Nations. 2024. *Digital Inclusion*. Office of the Secretary-General's Envoy on Technology. https://www.un.org/techenvoy/sites/www.un.org.techenvoy/files/general/Definition_Digital-Inclusion.pdf.
- Wilson, Thomas D. 2000. "Human Information Behavior". En *Informing Science* 3 (2): 49-55.

Tendencias y prospectiva de la investigación cualitativa en bibliotecología y estudios de la información. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información / UNAM. La edición consta de 100 ejemplares. Coordinación editorial: Sergio J. Sepúlveda H. y Angélica Valenzuela. Revisión especializada y formación editorial: Ojiva Comunicación y Diseño S. A. de C. V. Corrección de pruebas: Carlos Ceballos Sosa y Marcos Emilio Bustos Flores. Fue impreso en papel cultural de 90 g en los talleres de Migal Impresiones Digitales S. A. de C. V. 3.^{er} Anillo de Circunvalación 73, colonia Barrio Santa Bárbara, Alcaldía Iztapalapa, C. P. 09000, Ciudad de México. Se terminó de imprimir en febrero de 2025.