



# Las TIC en la interacción social y el bienestar emocional de las personas de la tercera edad

Ict in social interaction and emotional well-being of seniors


 <https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v2.n2.2023.12-21>

**Recibido:** 11-08-2023

**Aceptado:** 11-10-2023

**Publicado:** 01-12-2023

Bryam Daniel Ramírez Pupo<sup>1\*</sup>

 <https://orcid.org/0009-0002-6444-9774>

1. Facultad de Ciencias y Tecnologías Computacionales, Universidad de las Ciencias Informáticas; La Habana, Cuba

**Volumen:** 2

**Número:** 2

**Año:** 2023

**Paginación:** 12-21

**URL:** <https://revistas.unesum.edu.ec/JTI/index.php/JTI/article/view/47>

**\*Correspondencia autor:** bryamdrp@estudiantes.uci.cu



## RESUMEN

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la interacción social y el bienestar emocional de las personas de la tercera edad es un tema de creciente interés. Este estudio se centra en analizar el impacto positivo que las TIC pueden tener en este grupo demográfico. Se investigó cómo el uso de dispositivos tecnológicos, como teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras, así como el acceso a Internet, pueden mejorar la interacción social y el bienestar emocional de las personas mayores. Los resultados revelaron que las TIC ofrecen oportunidades significativas para mantener y fortalecer las relaciones sociales, reducir la soledad y el aislamiento, y fomentar un mayor involucramiento en actividades sociales y comunitarias. Además, se encontró que el acceso a información relevante a través de las TIC puede aumentar la sensación de autonomía y control sobre la vida diaria, lo que contribuye al bienestar emocional de las personas mayores.

**Palabras clave:** bienestar emocional; TIC; interacción social; personas de la tercera edad.

## ABSTRACT

The use of Information and Communication Technologies (ICT) in the social interaction and emotional well-being of older people is a topic of growing interest. This study focuses on analyzing the positive impact that ICT can have on this demographic group. It investigated how the use of technological devices, such as smartphones, tablets and computers, as well as Internet access, can improve the social interaction and emotional well-being of older people. The results revealed that ICT offers significant opportunities to maintain and strengthen social relationships, reduce loneliness and isolation, and encourage greater involvement in social and community activities. Furthermore, it was found that access to relevant information through ICT can increase the feeling of autonomy and control over daily life, which contributes to the emotional well-being of older people.

**Keywords:** emotional well-being; TIC; social interaction; people of the third age.



Creative Commons Attribution 4.0  
International (CC BY 4.0)

## Introducción

El envejecimiento poblacional es un fenómeno de gran relevancia en Cuba, donde se ha observado un aumento significativo en la proporción de personas mayores en la población. Este proceso ha sido influenciado por diversos factores, como el incremento de la esperanza de vida, la disminución de la mortalidad y la reducción de la fecundidad, entre otros (Blanc & Pais, 2021). El envejecimiento poblacional en Cuba está estrechamente relacionado con la importancia de las relaciones sociales en las personas mayores.

A medida que la población cubana envejece, se presentan desafíos y oportunidades en términos de políticas sociales, servicios de salud y asistencia social. En este contexto demográfico, las relaciones sociales son fundamentales para el bienestar emocional y la calidad de vida de las personas mayores. Las reuniones y la interacción sociales son una fuente de apoyo emocional y afectivo, y contribuyen a mejorar el bienestar emocional y la calidad de vida de las personas mayores. Además, las relaciones sociales pueden ser una oportunidad para participar en actividades recreativas y culturales, lo que a su vez puede contribuir a mejorar la salud física y mental de las personas mayores (Navarrete Fernández et al., 2022).

Las casas de cultura desempeñan un papel crucial como puntos de reunión para el adulto mayor en Cuba, ya que ofrecen un espacio propicio para la interacción social, el desarrollo de actividades culturales y recreativas, y la participación en programas de recreación y entretenimiento (Barrera-Ortiz et al., 2011). Estos espacios brindan a los adultos mayores la oportunidad de participar en talleres de folclore, danza, teatro, manualidades, canto, entre otras actividades, lo que les permite mantenerse activos, fomentar su integración social y disfrutar de experiencias enriquecedoras. Además, las casas de cultura promueven la participación en charlas de prevención y promoción

de la salud, así como la realización de actividades recreativas, bailes y paseos. Estas actividades no solo contribuyen al bienestar emocional y la calidad de vida de las personas mayores, sino que también les brindan la oportunidad de establecer relaciones sociales significativas, sentirse más felices, motivados y satisfechos, y experimentar un sentido de pertenencia y conexión con la comunidad.

A pesar de los grandes avances sociales en Cuba, el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) no se ha incluido de manera generalizada en el tema del envejecimiento poblacional y las reuniones sociales de los adultos mayores (Parra et al., 2013). Aunque Cuba ha identificado desde temprano la conveniencia y necesidad de dominar e introducir en la práctica social las TIC, y ha desarrollado iniciativas para la informatización de la sociedad, aún existen barreras estructurales y económicas que limitan el acceso y uso de las TIC en la población en general, incluyendo a los adultos mayores (Tena, 2020).

Entonces conociendo estos antecedentes se plantea el siguiente problema científico:

¿Cómo puede una aplicación informática promover la inclusión social y la interacción entre las personas de la tercera edad en un entorno envejecido como Cuba?

Cuba, al igual que otros países de América Latina, enfrenta el desafío del envejecimiento de su población, lo que requiere estrategias innovadoras para promover la inclusión social y la participación de las personas mayores en la sociedad. La creación de una aplicación informática que facilite reuniones sociales para personas de la tercera edad podría contribuir significativamente a contrarrestar la brecha digital y promover la inclusión digital de este grupo demográfico en Cuba. La implementación de esta aplicación podría mejorar la calidad de vida de las personas mayores al fomentar la interacción social, reducir la soledad y promover un envejecimiento activo y saludable (Madariaga & Lozano, 2016).

El objetivo general de esta investigación es describir la interacción de las TIC en la promoción de la interacción social y el bienestar emocional de las personas de la tercera edad a través de una aplicación móvil.

InVita es una aplicación diseñada para promover la interacción social y el bienestar emocional de las personas de la tercera edad. Esta aplicación busca fomentar la participación de los adultos mayores en actividades sociales, culturales y recreativas, brindándoles la oportunidad de establecer y mantener relaciones significativas, compartir experiencias y disfrutar de momentos enriquecedores. InVita se centra en la creación de una red de apoyo social para los adultos mayores, ofreciendo un espacio virtual donde puedan conectarse con familiares, amigos y otros miembros de la comunidad, participar en eventos culturales, recibir información sobre actividades recreativas locales, y acceder a recursos que promueven su bienestar emocional y social en colaboración con las Casas de Cultura.

La aplicación InVita se fundamenta en la importancia del apoyo social en la vejez, reconociendo que la participación en la vida familiar y comunitaria es crucial para el bienestar y la salud integral de los adultos mayores. Además, InVita busca aprovechar las ventajas de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para promover la inclusión digital de las personas mayores, capacitándolas en el uso y la apropiación de herramientas digitales que les sean útiles en su vida diaria. La aplicación también se enfoca en la calidad de las relaciones sociales, reconociendo que la reciprocidad y la confianza mutua son fundamentales para el bienestar subjetivo de las personas mayores (Flórez Torres et al., 2012).

El juego de palabras detrás de InVita se basa en la combinación de dos palabras: "invitar" en español y "vita" en italiano, que significa "vida". La idea detrás de la aplicación es invitar a los adultos mayores a par-

ticipar en actividades sociales y culturales que les permitan disfrutar de la vida y mejorar su bienestar emocional. La palabra "invitar" se refiere a la acción de invitar a alguien a participar en una actividad, mientras que "vita" se refiere a la vida misma, y la importancia de disfrutarla plenamente.

## Desarrollo

### Diseño de la aplicación

Las aplicaciones diseñadas para adultos mayores deben tener características que faciliten su uso y se adapten a sus necesidades específicas. Algunas de las consideraciones importantes para el diseño de aplicaciones para adultos mayores incluyen:

**Facilidad de uso:** las aplicaciones deben tener una interfaz sencilla e intuitiva, con botones grandes y fáciles de leer, y una navegación clara para facilitar su uso.

**Accesibilidad:** Deben ser accesibles para personas con problemas de visión o audición, con opciones de ajuste de tamaño de fuente, contraste y sonido.

**Funcionalidades útiles:** las aplicaciones deben ofrecer funcionalidades que sean relevantes para las necesidades de los adultos mayores.

**Enfoque en la vida social y salud:** las aplicaciones pueden enriquecer la vida social de los adultos mayores al permitirles comunicarse con familiares y amigos, así como cuidar de su salud a través de funcionalidades específicas (Darianis et al., 2023; González et al., 2023; Suárez et al., 2023).

**Autonomía y entretenimiento:** las aplicaciones pueden proporcionar autonomía a los adultos mayores al ayudarlos a moverse, recordar citas y ofrecer entretenimiento.

Estas consideraciones son las más importantes para que la aplicación sea entendida y de un uso sencillo, pero aplicándolo a nuestro contexto se añadió otro punto.

Accesibilidad económica: este proyecto promueve el uso de la navegación nacional facilitando la conectividad entre los usuarios, abaratando en gran manera la carga económica que representa la conexión a internet en este grupo tan vulnerable.

## Tipografía

La tipografía debe ser legible y clara, con un diseño que facilite la lectura para adultos mayores. Se recomienda utilizar fuentes de palo seco o sans-serif, ya que son más fáciles de leer en pantallas digitales. Algunas opciones adecuadas podrían ser Arial, Verdana o Tahoma, debido a su claridad y facilidad de lectura. Para este proyecto se escogió Verdana.

La tipografía Verdana es una fuente ampliamente utilizada, especialmente en entornos digitales, y se caracteriza por lo siguiente:

**Legibilidad:** Verdana fue meticulosamente ajustada para que los píxeles sean claros, legibles y agradables a tamaños pequeños, lo que la hace ideal para su uso en pantallas digitales.

**Diseño humanista:** Posee un ligero toque de tipografía humanista, lo que significa que las curvas y diagonales fueron ajustadas para mejorar la legibilidad y la estética.

**Amplitud y altura:** Verdana tiene una gran altura (caracteres altos en minúsculas), con proporciones más amplias y espaciado entre letras más generosas, lo que contribuye a su legibilidad.

**Accesibilidad:** Es una fuente ampliamente elogiada por su gran legibilidad en pantallas, lo que la hace adecuada para su uso en entornos digitales y para la lectura de texto por pantalla.

## Paleta de colores.

El tono que se cogió como principal en RGB es #7FB3D5. Este tono específico de azul

claro, al ser suave y cálido, transmite las siguientes sensaciones:

**Tranquilidad:** El azul claro transmite una sensación de calma y tranquilidad, lo que puede ser reconfortante para los adultos mayores al interactuar con la aplicación.

**Fresco:** Este tono de azul claro evoca una sensación de frescura, lo que puede ser percibido como agradable y revitalizante.

**Profesionalismo:** El azul claro también puede transmitir una imagen de profesionalismo y confianza, lo que es importante para establecer una identidad sólida y confiable para la aplicación destinada a eventos culturales.

Como color secundario se escogió en RGB el color #FF8000 y en cuanto a lo que transmite este color, el naranja terroso es un tono cálido y natural que evoca una sensación de calidez, estabilidad y seguridad. Este color puede ser percibido como acogedor y agradable, lo que lo hace adecuado para la identidad de marca de una aplicación destinada a adultos mayores que asisten a eventos culturales en Cuba. Además, el naranja terroso puede transmitir una sensación de conexión con la naturaleza y la tierra, lo que puede ser reconfortante para los adultos mayores que buscan una experiencia cultural auténtica y arraigada en la tradición.

## Funciones de la aplicación.

**Visualización de eventos mensuales:** la aplicación puede mostrar un calendario de eventos mensuales en colaboración con la casa de cultura local. Esto permitiría a los usuarios de la aplicación ver los eventos que se llevarán a cabo en el futuro cercano y planificar su asistencia.

**Calendario de eventos mensuales:** la aplicación puede mostrar un calendario que permita a los usuarios ver los eventos que se llevarán a cabo en el futuro cercano. Esto les brindaría una visión clara de las actividades programadas para el mes.



Vista en diferentes formatos: La visualización de eventos puede ofrecer diferentes formatos, como vista de día, semana o mes, para que los usuarios puedan ver los eventos de diferentes maneras y encontrar la que mejor se adapta a sus necesidades.

**Búsqueda de eventos:** La función de búsqueda de eventos permitiría a los usuarios encontrar rápidamente cualquier evento en el calendario, lo que facilitaría la planificación de su asistencia.

**Calendario de notificaciones:** La aplicación puede tener un calendario de notificaciones que envía recordatorios de los eventos con varios días de antelación. Esto ayudaría a los usuarios a recordar los eventos y asegurarse de que no se pierdan nada importante.

**Notificaciones personalizables:** La aplicación puede permitir a los usuarios personalizar las notificaciones para que se ajusten a sus necesidades. Por ejemplo, pueden elegir cuántos días antes del evento quieren recibir la notificación y el tipo de notificación que desean recibir.

**Integración con el calendario:** La aplicación puede integrarse con el calendario del usuario para que los eventos se sincronicen automáticamente y se muestren en la aplicación. Esto aseguraría que los usuarios tengan una visión completa de sus eventos y no se pierdan nada importante.

**Notificaciones push:** La aplicación puede enviar notificaciones push a los usuarios para recordarles los eventos. Esto sería especialmente útil para aquellos que no revisan su calendario con frecuencia.

**Notificaciones por correo electrónico:** La aplicación puede enviar notificaciones por correo electrónico a los usuarios para recordarles los eventos. Esto sería útil para aquellos que prefieren recibir notificaciones por correo electrónico.

**Descripción de eventos:** La aplicación puede proporcionar una descripción detallada

de los eventos, incluyendo una explicación del evento, la categoría del evento y el costo económico. Esto permitiría a los usuarios decidir si les gustaría asistir al evento o no.

**Explicación del evento:** La aplicación puede proporcionar una explicación detallada del evento, incluyendo información sobre el propósito del evento, el tipo de evento y la duración del evento.

Esto permitiría a los usuarios tener una idea clara de lo que pueden esperar del evento.

**Categoría del evento:** La aplicación puede clasificar los eventos en diferentes categorías, como deportes, arte, música, etc. Esto permitiría a los usuarios encontrar eventos que se ajusten a sus intereses y preferencias.

**Importe económico:** La aplicación puede proporcionar información sobre el costo del evento, incluyendo si es gratuito o si hay algún costo asociado con la asistencia. Esto permitiría a los usuarios planificar su asistencia y asegurarse de que están preparados financieramente.

**Comentarios y reseñas:** La aplicación puede permitir a los usuarios dejar comentarios y reseñas sobre los eventos a los que han asistido. Esto permitiría a otros usuarios tener una idea clara de la calidad del evento y decidir si les gustaría asistir o no.

**Integración con redes sociales:** La aplicación puede integrarse con las redes sociales para que los usuarios puedan compartir información sobre los eventos con sus amigos y familiares. Esto podría ayudar a difundir la información sobre los eventos y aumentar la asistencia.

**Red de mensajes internos:** La aplicación puede tener una red de mensajes internos que permita a los usuarios comunicarse entre sí. Esto les permitiría a los usuarios discutir los eventos, compartir información y hacer nuevos amigos.

**Facilita la interacción:** La red de mensajes internos proporciona a los usuarios un espacio dedicado para comunicarse entre ellos, lo que facilita la interacción y la colaboración en torno a los eventos y actividades sociales.

**Fomenta la participación:** Al permitir a los usuarios discutir los eventos y compartir información, la red de mensajes internos fomenta una mayor participación y compromiso con las actividades sociales, lo que puede enriquecer la experiencia de los usuarios.

**Creación de vínculos:** La comunicación a través de la red de mensajes internos puede ayudar a los usuarios a establecer conexiones y hacer nuevos amigos, lo que es especialmente importante para los adultos mayores que buscan expandir su círculo social y mantenerse activos socialmente.

**Privacidad y seguridad:** Al utilizar aplicaciones de mensajería seguras y privadas, como las mencionadas en los resultados de la búsqueda, se garantiza la privacidad y seguridad de las conversaciones, lo que es fundamental para la confianza de los usuarios.

**Apoyo social:** La red de mensajes internos puede servir como una forma de apoyo social para los adultos mayores, brindándoles un espacio para interactuar, compartir experiencias y recibir el apoyo de sus pares, lo que es crucial para su bienestar emocional y social.

**Apartado de contactos:** La aplicación puede tener un apartado de contactos donde se pueden encontrar los organizadores de los eventos. Esto permitiría a los usuarios ponerse en contacto con los organizadores si tienen alguna pregunta o inquietud.

**Envío de invitaciones:** La aplicación puede permitir a los usuarios enviar invitaciones a eventos y reuniones de forma rápida y sencilla a través de la integración de contactos. Esto facilitaría la comunicación y aumentaría la participación en los eventos.

**Comunicación directa:** La integración de contactos permitiría a los usuarios comunicarse directamente con otros usuarios desde la aplicación. Esto sería útil para discutir los eventos, compartir información y hacer nuevos amigos.

**Integración con redes sociales:** La aplicación puede integrarse con las redes sociales para que los usuarios puedan compartir información sobre los eventos con sus amigos y familiares. Esto podría ayudar a difundir la información sobre los eventos y aumentar la asistencia.

**Listas de contactos personalizables:** La aplicación puede permitir a los usuarios crear listas de contactos personalizables para que puedan enviar invitaciones a grupos específicos de personas. Esto sería útil para aquellos que deseen invitar a amigos cercanos o familiares a eventos específicos.

**Notificaciones de eventos compartidos:** La aplicación puede enviar notificaciones a los usuarios cuando sus contactos comparten eventos en la aplicación. Esto permitiría a los usuarios estar al tanto de los eventos que sus amigos y familiares están interesados en asistir.

**Creación de eventos para los usuarios:** La aplicación puede permitir a los usuarios crear sus propios eventos y difundirlos a través de la aplicación. Esto permitiría a los usuarios compartir sus intereses con otros usuarios y crear nuevas oportunidades sociales.

1. Empoderamiento de los usuarios: Al permitir a los usuarios crear sus propios eventos, la aplicación les brinda la oportunidad de compartir sus intereses y pasiones con otros usuarios, lo que fomenta un sentido de empoderamiento y participación en la comunidad.

2. Diversidad de eventos: La función de creación de eventos por parte de los usuarios puede dar lugar a una amplia variedad de actividades sociales, lo que

enriquece la oferta de eventos disponibles y satisface una gama más amplia de intereses y preferencias.

3. Fomento de nuevas relaciones: Al difundir eventos creados por los usuarios, se crea un entorno propicio para que los usuarios hagan nuevos amigos y establezcan conexiones significativas con personas que comparten intereses similares, lo que contribuye a la creación de una red social sólida.

4. Inclusión y diversidad: La función de creación de eventos por parte de los usuarios promueve la inclusión y la diversidad al permitir que una amplia gama de intereses y actividades sean representadas en la aplicación, lo que puede enriquecer la experiencia social de los usuarios.

5. Flexibilidad y adaptabilidad: Al permitir a los usuarios crear eventos, la aplicación se vuelve más flexible y adaptable a las necesidades cambiantes de la comunidad, lo que puede resultar en una mayor satisfacción y compromiso por parte de los usuarios.

Es importante destacar que las funciones mencionadas anteriormente no son las únicas que podrían estar presentes en la aplicación. La aplicación podría ir agregando poco a poco más funciones dependiendo de los intereses y necesidades de los usuarios.

## Metodología

El objetivo general de esta investigación es describir la interacción de las TIC en la promoción de la interacción social y el bienestar emocional de las personas de la tercera edad a través de una aplicación móvil. InVita es una aplicación diseñada para promover la interacción social y el bienestar emocional de las personas de la tercera edad.

Se realizó un análisis exhaustivo de estudios previos que aborden el uso de las TIC en la

tercera edad, centrándose en la interacción social y el bienestar emocional. Identificación de tendencias, desafíos y beneficios asociados con la adopción de las TIC en esta población.

Esta metodología proporcionó una estructura integral para investigar cómo las TIC y la aplicación InVita pueden influir en la interacción social y el bienestar emocional de las personas de la tercera edad, contribuyendo así al desarrollo efectivo para mejorar su calidad de vida.

## Resultados

### Impacto de la aplicación

La aplicación InVita tendría un impacto significativo en la sociedad cubana, ya que contribuiría a mejorar la calidad de vida de las personas mayores al promover la interacción social y el bienestar emocional. En Cuba, el envejecimiento poblacional es un desafío demográfico, económico y social, y la aplicación InVita podría ser una herramienta valiosa para abordar este problema. La aplicación permitiría a los adultos mayores conectarse con otros miembros de la comunidad, participar en eventos culturales, recibir información sobre actividades recreativas locales y acceder a recursos que promuevan su bienestar emocional y social. Además, InVita podría contribuir a la inclusión digital de las personas mayores, capacitándolas en el uso y la apropiación de herramientas digitales que les sean útiles en su vida diaria.

La aplicación InVita también podría tener un impacto positivo en la sociedad cubana en términos de la reactivación sociocultural comunitaria. En comunidades como Junco Sur-Punta Gorda, donde la programación de actividades culturales y recreativas diseñadas para los adultos mayores ha decrecido notablemente en calidad y cantidad, InVita podría ser una herramienta valiosa para revitalizar la vida social y cultural de la comu-



nidad. Además, la aplicación podría ser una alternativa para superar las barreras estructurales y económicas que limitan el acceso y uso de las TIC en la población en general, incluyendo a los adultos mayores.

Según los datos más actualizados, la población de 60 años y más en Cuba representa el 21,3% de la población total, lo que equivale a más de 2,4 millones de personas. Este porcentaje ha ido en aumento en los últimos años debido al envejecimiento poblacional en Cuba, que se ha convertido en un problema demográfico con un incremento progresivo y significativo. Además, se espera que para el año 2030, este grupo etario sobrepase los tres millones y represente más del 30% de la población cubana.

A pesar de los esfuerzos de Cuba, el grupo étnico de personas de la tercera edad ha experimentado una disminución en los espacios de ocio y recreación. Esto se debe a varios factores, incluyendo la migración de la población más joven, lo que ha llevado a un envejecimiento poblacional y una disminución en la cantidad de actividades recreativas disponibles para las personas mayores. Además, la preocupación por el uso malicioso de las TICs y su impacto negativo en la sociedad ha llevado a una mayor vigilancia en el uso de la tecnología, lo que ha limitado el acceso a espacios de ocio y recreación para las personas de la tercera edad.

La aplicación InVita podría cambiar de manera radical esta situación al proporcionar a las personas de la tercera edad un medio para acceder a actividades culturales, recreativas y de ocio. Al ofrecer información sobre eventos, talleres y actividades recreativas locales, InVita podría revitalizar la vida social y cultural de las comunidades, incluyendo aquellas con una población significativa de adultos mayores. Además, al fomentar la conexión con familiares y amigos, la aplicación podría contrarrestar el aislamiento social y promover la interacción entre las personas de la tercera edad.

## Conclusiones

El uso de las TIC en la tercera edad puede tener un impacto positivo en la calidad de vida de las personas mayores, mejorando su bienestar emocional y social.

La aplicación InVita podría ser una herramienta valiosa para promover la inclusión social y la interacción entre las personas de la tercera edad en Cuba, al facilitar la participación en actividades sociales y culturales, fomentar la conexión con familiares y amigos, proporcionar acceso a recursos y servicios y crear una red de apoyo social.

La disminución de espacios de ocio y recreación para las personas de la tercera edad en Cuba es un problema que podría ser contrarrestado por la aplicación InVita, al proporcionar un medio para acceder a actividades culturales, recreativas y de ocio.

La promoción del acceso a los medios digitales y de su uso entre las personas mayores es esencial para fomentar la cultura del envejecimiento activo y la inclusión social.

## Bibliografía

- Barrera-Ortiz, L., Carrillo-González, G. M., Chapparro-Díaz, L., P. Afanador, N., & Sánchez-Herrera, B. (2011). Soporte social con el uso de TIC's para cuidadores familiares de personas con enfermedad crónica. *Revista de salud pública*, 13(3), 446-457. <https://www.scielosp.org/pdf/rsap/v13n3/v13n3a07.pdf>
- Blanc, M. A., & Pais, E. B. (2021). Bienestar emocional y aprendizaje significativo a través de las TIC en tiempos de pandemia. *Revista Ciencia UNEMI*, 14(36), 21-33. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8375193.pdf>
- Darianis, P., Milané, M., & Cornelio, M. (2023). Diseño de sistema basado en reglas para apoyar la toma de decisiones de la población en la obtención de los medicamentos. *Revista Cubana de Informática Médica*, 15(2), 623.
- Flórez Torres, I. E., Montalvo Prieto, A., & Romero Messa, E. (2012). Soporte social con Tecnologías de la Información y la Comunicación a cuidadores: Una experiencia en Cartagena, Colombia. *Investigación y educación en enfer-*

mería, 30(1), 55-65. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-53072012000100007&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-53072012000100007&script=sci_arttext)

González, E. R., Cornelio, O. M., García, A. L. G., & Fonseca, B. B. (2023). Herramientas computacionales para el apoyo al diagnóstico de pacientes con Parkinson: una revisión sistemática. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 17(3).

Madariaga, C., & Lozano, J. E. (2016). El apoyo social en estudiantes universitarios y su relación con las comunicaciones cara a cara y las comunicaciones mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Psicogente*, 19(35), 47-62. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0124-01372016000100005&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0124-01372016000100005&script=sci_arttext)

Navarrete Fernández, D., Needham Torres, T., Ortega Alegría, M. E., Concha Sáez, M., & Macaya Sandoval, X. (2022). Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación y bienestar emocional en adultos mayores. *Gaceta Médica Espiritana*, 24(2), 0-0. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1608-89212022000200013&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1608-89212022000200013&script=sci_arttext)

Parra, C., Cernuzzi, L., D'Andrea, V., & Casati, F. (2013). Reminiscens: tecnología para el recuerdo y la interacción social del adulto mayor. *Iberdiscap*, 2013, 3-6. [https://www.academia.edu/download/47351325/Reminiscens\\_tecnologa\\_para\\_el\\_reuerdo\\_y20160719-29631-9qvh18.pdf](https://www.academia.edu/download/47351325/Reminiscens_tecnologa_para_el_reuerdo_y20160719-29631-9qvh18.pdf)

Suárez, J. E., Reyes, L. B., & Cornelio, O. M. (2023). Metodología para la transformación digital, enfrentando el cambio de paradigma de la informatización en salud. *UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(2), 51-59.

Tena, M. J. F. (2020). Las redes sociales se incrementan en las personas mayores durante el Covid-19. *Familia. Revista de Ciencia y Orientación familiar*(58), 161-171.

**Cómo citar:** Ramírez Pupo, B. D. (2023). Las TIC en la interacción social y el bienestar emocional de las personas de la tercera edad. *Journal TechInnovation*, 2(2), 12-21. Recuperado a partir de <https://revistas.unesum.edu.ec/JTI/index.php/JTI/article/view/47>