

The INJAM logo is displayed in a stylized font, with 'IN' in white and 'JAM' in light blue, set against a dark blue rectangular background.

INJAM

A photograph of three people, two older women and a man, smiling and playing a game. The man is holding a small, round, orange object. They are wearing blue t-shirts with white text. The background is dark with some text visible, including 'GAMES' and 'PERS'.

RESULTADOS

EVALUACIÓN DE IMPACTO
INJAM INTERGENERACIONAL

TRS2025

CONTENIDOS

1. La problemática: edadismo y soledad.
2. ¿Qué es la inJam Intergeneracional?
3. Participantes y metodología.
4. Resultados: jóvenes.
5. Resultados: personas mayores.
6. Conclusiones y propuesta.



Edadismo y soledad no deseada: dos retos que afectan a todas las generaciones



1 de cada 2

personas en el mundo
tienen actitudes
edadistas.



6 millones

de casos de depresión
atribuibles al edadismo
a escala global.



20%

de la población española
manifiesta soledad no
deseada (2024).

Las intervenciones intergeneracionales estructuradas bajo condiciones de cooperación son la herramienta más eficaz para reducir estos prejuicios.
La clave: contacto real, igualdad de estatus y objetivo compartido.

72 horas de cocreación intergeneracional con Minecraft Education



Minecraft Education

Entorno de experimentación libre sin fracaso. Lógica constructiva que trasciende la brecha digital.



Equipos mixtos

Mínimo una persona mayor y tres adolescentes. Cooperación directa intergeneracional por grupo.



Temática social

El edadismo como eje central del relato. Equipos que crean videojuegos para abordar el problema.



72 horas

Intensidad sostenida que genera vínculos fuertes. Efecto comparable a intervenciones mucho más largas.



140

Personas en el evento

- 110 adolescentes.
- 30 séniors.

106

Participaron en el estudio

- Consentimiento.
- Cuestionario inicial.

87

Pares analizables

- Participantes que cumplieron ambos cuestionarios (pre-post).

Los cuestionarios se administraron en papel al inicio y al final de la injam.
Datos introducidos manualmente en REDCap por el equipo investigador.

Cuatro variables · medición pre y post · pruebas no paramétricas (Wilcoxon, Mann-Whitney)



CENVE

Estereotipos hacia la vejez

- Solo jóvenes · 15 ítems · 1-4.
- Más puntos = más prejuicios.



UCLA-20

Soledad percibida

- Ambos grupos · 20 ítems · 1-4.
- Más puntos = más soledad.



WHO AGEISM

Experiencias de edadismo

- Solo seniors · 15 ítems · 1-5.
- Más puntos = más edadismo percibido.



OSSS-3

Apoyo social percibido

- Ambos grupos · 3 ítems.
- Más puntos = más apoyo.

Evaluación inJam: midiendo el impacto de la cocreación intergeneracional

¿Cuándo evaluamos?
(Cronograma de medición)



**Evaluación
Pre-test
(Línea base)**



Evaluación Post-test (Impacto inmediato)



Antes de comenzar, los participantes rellenan cuestionarios (10-15 min) para conocer su punto de partida con respecto al edadismo y la soledad.

Al finalizar la inJam, se repite la recogida de datos para identificar los cambios directos generados por la convivencia y la cocreación.

¿Qué medimos y con qué herramientas?

(Variables e instrumentos)

Edadismo
(Variable principal)



Personas
mayores(>60)
WHO Ageism Scale



Adolescentes (12–16)
Cuestionario
CENVE

Se evalúa el nivel de prejuicios hacia otras edades o hacia uno mismo.

Calidad de la cocreación



Entorno digital

Rúbrica "Ciudad Inclusiva" para evaluar la calidad y la sensibilidad social de los mundos creados en Minecraft.

Soledad y apoyo social



Soledad percibida



Apoyo social disponible

UCLA Loneliness
Scale R-20

OESS-3 Scale

Valoración de la experiencia

Cuestionario ad hoc para medir la satisfacción, el aprendizaje percibido y el deseo de repetir la interacción.

Rigor y seguridad de los datos



Captura digital mediante REDCap

Los datos se recogen de manera segura y eficiente mediante códigos QR o enlaces directos a la plataforma REDCap.



```
058E8F7
000099>
90440E
8886000
000...
```

Anonimato y confidencialidad

Toda la información se codifica para proteger la identidad de los participantes, cumpliendo estrictamente con el RGPD y la LOPDGD.



Análisis estadístico profesional

Se realiza un análisis descriptivo e inferencial de los datos, comparando los resultados preintervención y postintervención, para su posterior publicación en informes, revistas y eventos científicos.

-3,6 PUNTOS

en el cuestionario de
estereotipos negativos

$r = .0527$ · Efecto Grande

$p < .001$

N = 58-64 pares · Wilcoxon signed-rank

33,4 → 29,8

¿Qué cambió?

A medida que las personas se hacen mayores, se vuelven más rígidas e inflexibles.

-0,52

La mayor parte de las personas, cuando llegan a los 65 años de edad, aproximadamente, comienzan a tener un deterioro considerable de la memoria.

-0,48

El deterioro cognitivo (pérdida de memoria, desorientación o confusión) es una parte inevitable de la vejez.

-0,41

A medida que nos hacemos mayores perdemos la capacidad de resolver los problemas a los que nos enfrentamos.

-0,31

CUESTIONARIO DE ESTEREOTIPOS NEGATIVOS HACIA LA VEJEZ (CENVE; Blanca et al., 2005)

«Hay cosas que quiero hacer pero las considero inapropiadas para mi edad»

+0,88

«Me hablan como si necesitasen simplificarme las cosas»

+0,56

«Me hacen sentir excluido o excluida»

+0,50



Tres ítems de la WHO Ageism Scale aumentaron significativamente ($p < .05$). Esto no significa que la jam fuera perjudicial; tiene una explicación valiosa.

DOS HIPÓTESIS INTERPRETATIVAS



Efecto del entorno

El contexto tecnológico ha podido generar fricciones. El sénior se sintió juzgado.



Efecto de concienciación

El contacto de calidad elevó el estándar para detectar discriminación que antes se normalizaba.

Impacto de la inJam Terrassa 2025

Rompiendo barreras intergeneracionales a través del videojuego

EL IMPACTO EN LA JUVENTUD (disminución de prejuicios)

Reducción de - 3.6 puntos en estereotipos negativos



Adiós a los mitos en relación a
deterioro físico y cognitivo



El trabajo intergeneracional aporta
conocimientos únicos y refuta
experiencialmente los estereotipos

LA EXPERIENCIA SENIOR (concienciación y desafíos)

La paradoja del edadismo percibido



Tres ítems de la WHO
Ageism Scale aumentaron
significativamente ($p < .05$).

2 HIPÓTESIS EXPLICATIVAS

Efecto del entorno

El contexto
tecnológico ha
podido generar
fricciones. El
senior se sintió
juzgado.

Efecto de concienciación

El contacto de
calidad elevó el
estándar para
detectar
discriminación
que antes se
normalizaba.

RESUMEN DE PARTICIPACIÓN

JÓVENES (contribuye experiencia para y con)	ADULTOS (contribuye experiencia para y con)	TOTAL
70	17	87

12 MUNDOS COCREADOS



7 de cada 12 mundos dependían del conocimiento senior

Sin la aportación de las personas adultas los equipos no
habrían podido introducir datos precisos sobre la historia de
Terrassa o personajes emblemáticos



Representación del patrimonio local
en el mundo digital

VALORACIÓN DEL EVENTO



43.9
sobre 50 puntos
en cuestionario de
satisfacción

Tanto jóvenes como adultos valoraron la
experiencia como muy positiva



Más del 90%
recomendaría
la experiencia



El reto:
Comprender
profundamente
al otro

Aunque la colaboración fue excelente, la toma
de perspectiva profunda fue el ítem reportado
como área de mejora para futuras ediciones



43,9

sobre 50 puntos

Satisfacción global · Mayores y Jóvenes

Más del 90% recomendaría la experiencia

Mayores

Jóvenes

Recomendar la experiencia.

4,65 / 4,65

Ha sido una experiencia positiva.

4,71 / 4,48

He aprendido cosas nuevas.

4,59 / 4,21

He comprendido mejor al otro.

4,18 / 4,09

Cuestionario post-test · ambos grupos · sin diferencias significativas entre generaciones ($p = .445$).



La experiencia funciona

Reducción significativa de estereotipos ($r = .527$) en jóvenes. En solo 72 horas. Efecto de magnitud grande.



El contacto fue real

7 / 12 mundos con aportación del sénior insustituible. Sin su conocimiento, el juego no existiría.



Alta aceptabilidad

43,9 / 50 de satisfacción. Más del 90% lo recomendaría. El formato es viable y aceptado por ambas generaciones.



Anticipar el conflicto tecnológico: diseñar momentos donde los séniors sean los expertos (historia local, urbanismo).

Potenciar la toma de perspectiva: incorporar conversaciones guiadas al inicio / final de la jornada para activar explícitamente la perspectiva del otro generacional.

Incluir la soledad en el brief: si el objetivo incluye reducir la soledad percibida, nombrarlo explícitamente como tema narrativo al igual que el edadismo.

Evaluación de seguimiento a los 2 meses: necesaria para determinar si los efectos se mantienen y diseñar sesiones de refuerzo.

Investigación realizada por:

Andrea Fontán Abeijón

PSSJD Grupo MERITT

con la colaboración de:

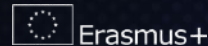
Ana Tello Castillo

PSSJD Grupo MERITT - Línea SMPAiJJ





delaguila.games



Frank del Aguila Espejo
+34 611 17 04 37
frank@delaguila.games