Madrid in Game coorganiza las 'Jornadas Intergeneracionales Gaming': el videojuego como terapia y puente entre mayores y niños

- **El Esports Center del Campus del Videojuego ha reunido a 100 niños de primaria y 25 personas mayores con deterioro cognitivo para compartir una jornada de aprendizaje mutuo a través de los videojuegos**
- **La acción, promovida por Golden Gamers, ha servido para romper con los prejuicios sobre la relación entre la tercera edad y las nuevas tecnologías, demostrando el impacto positivo de los videojuegos en la estimulación cognitiva, física y emocional de las personas mayores**
- **Madrid in Game refuerza así su compromiso con el uso responsable y educativo del gaming, ampliando la percepción social de los videojuegos** y **mostrando su potencial más allá del entretenimiento**

Madrid, 24 de marzo de 2025.- Madrid in Game, iniciativa del Ayuntamiento de Madrid para impulsar la industria del videojuego y la gamificación, ha acogido las '**II Jornadas Intergeneracionales Gaming. Jugando juntos, conectando corazones**'. En este evento, **100 niños de 4º de primaria del CEIP José Hierro** han compartido partidas a distintos videojuegos multijugador con personas mayores de los Centros de Día Florencia con deterioro cognitivo, utilizando el gaming como herramienta de conexión generacional.

La jornada, celebrada en el Esports Center del Campus del Videojuego, ha tenido como principal objetivo **visibilizar los beneficios de los videojuegos en la estimulación cognitiva, física y emocional de las personas mayores**, al tiempo que **se creaba un espacio de enseñanza y aprendizaje mutuo entre generaciones**. Esta iniciativa ha buscado **romper con los prejuicios sobre la relación entre la tercera edad y las nuevas tecnologías**, demostrando **el impacto positivo de los videojuegos en la prevención del Alzheimer y otras demencias**.

La entidad que promueve esta innovadora iniciativa en la que se tienden puentes entre niños y personas mayores a través del videojuego es Golden Gamers. Creada por Gloria Sánchez-Carnenero y Alejandro Morillas en 2024, la iniciativa ha mostrado de forma práctica los beneficios del videojuego en personas mayores con diversas actividades que han mezclado diversas dinámicas de juego con videojuegos comerciales no terapeúticos: "Los videojuegos son herramientas poderosas que, bien utilizadas, pueden mejorar la calidad de vida de nuestros mayores, estimulando su mente y fortaleciendo vínculos afectivos", comentó Morillas durante el evento. "Esta experiencia demuestra que nunca es tarde para adentrarse en el mundo digital y que todos podemos aprender y disfrutar juntos, sin importar la edad", añadió Sánchez-Carnenero.

Durante la jornada, se han habilitado ocho puestos de juego en el Esports Center, centro abierto a la ciudadanía los siete días de la semana dedicado a los eSports, cada uno equipado con una pantalla, donde los alumnos han ido rotando para probar diversos títulos junto a los mayores. Los participantes han disfrutado de juegos como **The Crew 2 y Mario Kart 8**, que les han permitido **revivir la sensación de conducir**; **Super Mario Party**, para trabajar la coordinación y el trabajo en equipo; **Hogwarts Legacy**, para estimular la memoria y la imaginación; y **SackBoy y Astro-Bot**, centrados en el desarrollo de la coordinación y la motricidad.

Uno de los aprendizajes más destacados del encuentro ha sido la importancia de **preservar y compartir la memoria de nuestros mayores a través de los videojuegos**, permitiendo que sus vivencias perduren en las generaciones futuras. La tecnología y el pasado de nuestros mayores están conectados, y experiencias como ésta permiten rescatar recuerdos y revivirlos de manera significativa. Unas jornadas que dejan patente que la clave para derribar la brecha generacional es crear **experiencias compartidas que sitúen a ambas generaciones en un mismo nivel**, fomentando el respeto y la **conexión entre niños y mayores**, en este caso, gracias al poder de la **tecnología y el gaming**.

La celebración de esta segunda edición ha consolidado la apuesta de Madrid in Game por **ampliar la percepción social de los videojuegos**, alejándolos de prejuicios **y mostrando su potencial más allá del entretenimiento**, en los campos educativo y terapéutico. Asimismo, se ha puesto de manifiesto que **las personas mayores tienen un papel clave en la educación**, ayudando a que **la sociedad adopte una mirada más amplia y positiva sobre ellos y el gaming**.

Madrid in Game

Madrid in Game surge como una iniciativa del Ayuntamiento de Madrid y acompaña a las diferentes acciones centradas en promover la industria del videojuego y la gamificación en la capital para convertirla, así, en referente mundial del sector. Madrid entra en el juego para seguir potenciando la capacidad innovadora de la ciudad, de sus profesionales y ciudadanos a través de dos pilares estratégicos: Madrid Game Cluster, que une a todo el ecosistema de empresas y centros de formación del sector, y el Campus del Videojuego, que cuenta con una incubadora/aceleradora de empresas, un centro abierto a la ciudadanía los siete días de la semana dedicado a los eSports y un pabellón para eventos.

La iniciativa está presente en ferias y eventos nacionales del sector, pero también ha estado presente en encuentros de referencia internacional como la Game Developers Conference de San Francisco, la Gamescom de Colonia o el Tokyo Game Show.