

SERIOUS GAMES WITH ELDER PEOPLE: A REVIEW OF THE QUESTION

JUEGOS SERIOS EN POBLACIÓN DE MAYORES: UNA REVISIÓN DE LA CUESTIÓN

Pablo Damian Franco Caballero
Universidad de Málaga
pablo.franco.caballero@gmail.com
Antonio Matas Terrón
Universidad de Málaga
amatas@uma.es

Para citar este trabajo:

Franco, P.D., y Matas, A (2014). Juegos serios en población de mayores: una revisión de la cuestión. En Gómez, E. R.; Ríos, J. M. y Sánchez, J. (Coords.). *Buenas prácticas con TIC en la educación. Una visión desde Iberoamérica*. Málaga: Universidad de Málaga y Centro Universitario de los Valles, Universidad de Guadalajara (México).

Palabras clave:

Videjuegos, envejecimiento, Tecnología

Keywords:

Videogames, ageing, technologies

Abstract:

In this paper we shall review of the role of serious games as part of the new Technologies of Information and Communication to promote activity while ageing.

To achieve this recent publications on these issues were researched via the use of the most common databases in the Education Sciences such as Scopus, Google Scholar and Eric.

Search words used were "exergames", "elder games", "serious games", "active aging", "healthy aging", "video games", "edutainment".

The total number of documents reviewed was more than 20, published between 1975-2014.

After a content analysis of these publications, the areas covered in these articles revolve around the following topics "health", "quality of life", "productivity" and "active aging".

Finally, the review made indicates that serious games, especially exergames, promote a physically active aging, which in turn results in a higher quality of life.

Resumen:

En esta comunicación se ofrece una revisión sobre el papel de los juegos serios como parte de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación para favorecer un envejecimiento activo.

Para ello se ha realizado una búsqueda bibliográfica de las publicaciones más recientes sobre estos dos temas. Para ello se ha recurrido a las bases de datos habituales en Ciencias de las Educación como son Scopus, Eric además de Scholar Google.

Las palabras de búsqueda usadas han sido "exergames", "elder games", "serious games", "active ageing", "healthy ageing", "videogames", "edutainment".

El número total de documentos revisados ha sido de más de 20, publicados entre los años 1975 a 2014.

Tras un análisis de contenido de las publicaciones, los temas tratados en dichos artículos giran en torno a los siguientes tópicos "salud", "calidad de vida", "productividad" y "envejecimiento activo".

Finalmente, de la revisión realizada se puede concluir que los juegos serios, especialmente los exergames, favorecen un envejecimiento físicamente activo, que a su vez redundará en una mayor calidad de vida.