

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.

RESULTATS

AVALUACIÓ D'IMPACTE
INJAM INTERGENERACIONAL

TRS2025

CONTINGUTS

1. La problemàtica: edatisme i soledat.
2. Què és la inJam Intergeneracional?
3. Participants i metodologia.
4. Resultat: joves.
5. Resultat: gent gran.
6. Conclusions i proposta.



Edatisme i soledat no volguda: dos reptes que afecten a totes les generacions



1 de cada 2

persones al món té actituds edatistes.



6 milions

de casos de depressió atribuïbles a l'edatisme a escala global.



20%

de la població espanyola manifesta soledat no volguda (2024).

Les intervencions intergeneracionals estructurades sota condicions de cooperació són l'eina més eficaç per reduir aquests prejudicis. La clau: contacte real, igualtat d'estatus i objectiu compartit.

72 hores de cocreació intergeneracional amb Minecraft Education



Minecraft Education

Entorn d'experimentació lliure sense fracàs. Lògica constructiva que transcendeix la bretxa digital.



Equips mixtos

Mínim una persona gran i tres adolescents. Cooperació directa intergeneracional per grup.



Temàtica social

L'edatisme com a eix central del relat. Equips que creen videojocs per abordar el problema.



72 hores

Intensitat sostinguda que genera vincles forts. Efecte comparable a intervencions molt més llargues.



140

Persones a l'esdeveniment

- 110 adolescents.
- 30 sèniors.

106

Van participar en l'estudi

- Consentiment.
- Qüestionari inicial.

87

Parells analitzables

- Participants que van contestar ambdós qüestionaris (pre-post).

Els qüestionaris es van administrar en paper a l'inici i al final de la jam.
Dades introduïdes manualment a REDCap per l'equip investigador.

Quatre variables · mesura pre i post · proves no paramètriques (Wilcoxon, Mann-Whitney)



CENVE

Estereotips cap a la vellesa

- Només joves · 15 ítems · 1-4.
- Més punts = més prejudicis.



UCLA-20

Soledat percebuda

- Ambdós grups · 20 ítems · 1-4.
- Més punts = més soledat.



WHO AGEISM

Experiències d'edatisme

- Només sèniors · 15 ítems · 1-5.
- Més punts = més edatisme percebut.



OSSS-3

Suport social percebut

- Ambdós grups · 3 ítems.
- Més punts = més suport.

-3,6 PUNTS

al qüestionari d'estereotips negatius

$r = .0527$ · Efecte Gran

$p < .001$

N = 58-64 parells · Wilcoxon signed-rank

33,4 → 29,8

Què va canviar?

A mesura que les persones es fan grans,
es tornen més rígides i inflexibles.

-0,52

La major part de les persones, quan arriben als 65
anys d'edat, aproximadament, comencen a tenir
un deteriorament considerable de la memòria.

-0,48

El deteriorament cognitiu (pèrdua de
memòria, desorientació o confusió) és
una part inevitable de la vellesa.

-0,41

A mesura que ens fem grans perdem la capacitat
de resoldre els problemes als quals ens enfrontem.

-0,31

QÜESTIONARI D'ESTEREOTIPS NEGATIU CAP A LA VELLESA (CENVE; Blanca et al., 2005)

«Hi ha coses que vull fer però les considero inapropiades per a la meua edat»

+0,88

«Em parlen com si necessitessin simplificar-me les coses»

+0,56

«Em fan sentir exclòs o exclosa»

+0,50



Tres ítems de la WHO Ageism Scale van augmentar significativament ($p < .05$). Això no significa que la jam fos perjudicial — té una explicació valuosa.

DUES HIPÒTESIS INTERPRETATIVES



Efecte de l'entorn

El context tecnològic ha pogut generar friccions.
El sènior es va sentir jutjat.



Efecte de conscienciació

El contacte de qualitat va elevar l'estàndard per
detectar discriminació que abans es normalitzava.

L'impacte de la inJam Terrassa 2025

Trencant barreres intergeneracionals a través del videojoc

L'IMPACTE EN LA JOVENTUT (disminució de prejudicis)

Reducció de - 3,6 punts en
estereotips negatius



Adeu als mites en relació al
deteriorament físic i cognitiu



El treball intergeneracional aporta
coneixements únics i refuta
experientialment els estereotips

L'EXPERIÈNCIA SÈNIOR (conscienciació i reptes)



**La paradoxa de
l'edatisme percebut**

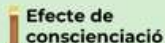
Tres ítems de la WHO
Ageism Scale van
augmentar
significativament ($p < .05$).

2 HIPÒTESIS EXPLICATIVES



**Efecte de
l'entorn**

L'entorn
tecnològic ha
pogut generar
friccions. El sènior
es va sentir jutjat.



**Efecte de
conscienciació**

El contacte de
qualitat va elevar
l'estàndard per
detectar
discriminació
que abans es
normalitzava.

RESUM DE PARTICIPACIÓ

JOVES	ADULTS	TOTAL
70	17	87

12 MONS COCREATS



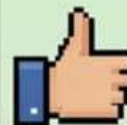
7 de cada 12 mons depenien del coneixement sènior

Sense l'aportació de les persones adultes, els equips no
haurien pogut introduir dades precises sobre la història de
Terrassa o personatges emblemàtics



Representació del patrimoni
local en el món digital

VALORACIÓ DE L'ESDEVENIMENT



439

sobre 50 punts en
el qüestionari de
satisfacció

Tant joves com adults van valorar
l'experiència com a molt positiva



Més del 90%
recomanaria
l'experiència



El repte:
comprendre
profundament
l'altre

Tot i que la col·laboració va ser excel·lent, la presa
de perspectiva profunda va ser l'item reportat
com a àrea de millora per a futures edicions.



43,9

sobre 50 punts

Satisfacció global · Grans i Joves

Més del 90% recomanaria l'experiència

Gent Gran

Joves

Recomanar l'experiència.

4,65 / 4,65

Ha estat una experiència positiva.

4,71 / 4,48

He après coses noves.

4,59 / 4,21

He comprès millor l'altre.

4,18 / 4,09

Qüestionari post test · tots dos grups · sense diferències significatives entre generacions ($p = .445$).



L'experiència funciona

Reducció significativa d'estereotips ($r=.527$) en joves. En només 72 hores. Efecte de magnitud gran.



El contacte va ser real

7 / 12 mons amb aportació del sènior insubstituïble. Sense el seu coneixement, el joc no existiria.



Alta acceptabilitat

43,9 / 50 de satisfacció. Més del 90% ho recomanaria. El format és viable i acceptat per ambdues generacions.



Anticipar el conflicte tecnològic: dissenyar moments on els sèniors siguin els experts (història local, urbanisme).

Potenciar la presa de perspectiva: incorporar converses guiades a l'inici / final de la jornada per activar explícitament la perspectiva de l'altre generacional.

Incloure la soledat en el brief: si l'objectiu inclou reduir la soledat percebuda, anomenar-ho explícitament com a tema narratiu igual que l'edatisme.

Avaluació de seguiment als 2 mesos: necessària per determinar si els efectes es mantenen i dissenyar sessions de reforç.



Investigació realitzada per:

Andrea Fontán Abeijón

PSSJD Grup MERITT

amb la col·laboració de:

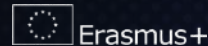
Ana Tello Castillo

PSSJD Grup MERITT - Línia SMPAiJJ





delaguila.games



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