**Resumen**

El envejecimiento activo y saludable ha sido perseguido en todos los sentidos por los diferentes ámbitos de la salud, intentando comprender las soluciones que ayuden a la calidad de vida de las personas mayores. Es posible notar que muchos estudios fuera de Brasil buscan comprender cómo los juegos electrónicos pueden ayudar con el envejecimiento, promoviendo el mantenimiento de las funciones cognitivas. Se buscó, entonces, revisar la literatura sobre varias bases, enfocándonos en artículos empíricos, especialmente sobre actividades con juegos electrónicos en relación al envejecimiento, con énfasis en la atención y la memoria. De la búsqueda en tres bases de datos se logró llegar a 422 artículos, sin embargo, con los criterios de inclusión y exclusión, solo se seleccionaron nueve artículos para revisión sistemática. Los principales hallazgos dentro de estos artículos, mitigan que las funciones con juegos electrónicos pueden ayudar a las personas mayores en las funciones cognitivas, además de contribuir al mantenimiento de la autoestima y la inclusión social en diversos entornos. También fue posible notar que no se encontraron artículos empíricos y/o revisiones sistemáticas en Brasil con el mismo enfoque que esta revisión. Por tanto, se espera que los estudios que relacionen los juegos electrónicos con estas variables se puedan desarrollar con la población anciana, a medida que aumenta cada vez más el número de personas mayores.

*Palabras-clave:* Cognición; Envejecimiento; Anciano; Juegos de Vídeo y Entrenamiento Simulado.