



VIDEOJUEGO COMO ALTERNATIVA PARA NIÑOS CON TDAH Y TDA

VIDEO GAMES AS AN ALTERNATIVE FOR CHILDREN WITH ADHD AND ADD

Blanca Maxiny Zárate Cortez ^{1*}

¹ Docente de la Unidad Educativa “El Triunfo”. Magister en Educación Básica. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-7984-0529>. Correo: zarateblanca1972@gmail.com

Diana Carolina Cuenca Guerrero ²

² Licenciada en Pedagogía de la Lengua y Literatura. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-3032-1836>. Correo: cuencajuana2000@gmail.com

Edinson Patricio Jara Paredes ³

³ Docente del Colegio “Catalina Cadena Miranda”. Magister en Educación Básica. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2953-5084>. Correo: ejara1308@hotmail.com

Herlinda Amelia Bravo Ávila ⁴

⁴ Docente de la Escuela de Educación Básica “Benjamín Sarmiento”. Magister en Educación con mención Tecnología e Innovación Educativa. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-1118-5886>. Correo: herlindabravo31@gmail.com

* Autor para correspondencia: zarateblanca1972@gmail.com

Resumen

Esta investigación exploró el impacto del uso de videojuegos en estudiantes con TDAH y TDA en la Institución Educativa Alejo Lascano, Ecuador. El objetivo principal fue evaluar la eficacia de los videojuegos como herramienta terapéutica para mejorar la atención y el comportamiento en estos estudiantes. Se empleó una metodología cuantitativa, con encuestas pre-test y post-test a 16 docentes, con el fin de medir sus percepciones de la implementación sistemática de videojuegos educativos en el aula. Los resultados revelaron un cambio significativo en la percepción de los docentes. Inicialmente, existía un escepticismo generalizado respecto a los beneficios de los videojuegos para mejorar la atención, reducir la impulsividad y promover un



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

comportamiento positivo en el aula. Tras la implementación de los videojuegos, se observó una mejora sustancial en la opinión de los docentes, quienes mostraron una mayor confianza en el potencial de estas herramientas para mejorar los resultados académicos y conductuales de los estudiantes con TDAH/TDA. Hallazgos sugieren que la integración adecuada de videojuegos en el currículo escolar puede ser una estrategia valiosa para abordar las necesidades de los estudiantes, especialmente en contextos donde recursos terapéuticos tradicionales son limitados, confirmando la necesidad de explorar intervenciones educativas innovadoras basadas en la tecnología.

Palabras clave: atención; comportamiento; enseñanza; estimulación cognitiva; rendimiento

Abstract

This research explored the impact of video game use on students with ADHD and ADD at the Alejo Lascano Educational Institution, Ecuador. The main objective was to evaluate the effectiveness of video games as a therapeutic tool to improve attention and behavior in these students. A quantitative methodology was used, with pre-test and post-test surveys to 16 teachers, to measure their perceptions of the systematic implementation of educational video games in the classroom. The results revealed a significant change in the teachers' perception. Initially, there was widespread skepticism regarding the benefits of video games to improve attention, reduce impulsivity, and promote positive behavior in the classroom. After the implementation of the video games, a substantial improvement was observed in the opinion of the teachers, who showed greater confidence in the potential of these tools to improve the academic and behavioral outcomes of students with ADHD/ADD. Findings suggest that appropriate integration of video games into the school curriculum may be a valuable strategy to address students' needs, especially in contexts where traditional therapeutic resources are limited, confirming the need to explore innovative technology-based educational interventions.

Keywords: attention; behavior; cognitive stimulation; performance; teaching

Fecha de recibido: 03/01/2025

Fecha de aceptado: 14/02/2025

Fecha de publicado: 06/04/2025

Introducción

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y el Trastorno de Déficit de Atención (TDA) son condiciones neurobiológicas que afectan significativamente la vida diaria de muchos niños, impactando su rendimiento académico, relaciones sociales y autoestima. En Ecuador, la falta de recursos terapéuticos adecuados limita el desarrollo integral de estos niños. Recientemente, los videojuegos han emergido como una herramienta innovadora para abordar estos desafíos. Este artículo explora el uso efectivo de videojuegos diseñados específicamente para mejorar la atención y el comportamiento en niños con TDAH y TDA.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

La problemática que se presenta es la escasez de métodos terapéuticos accesibles en la Institución Educativa Alejo Lascano, complica el tratamiento del TDAH y TDA, donde los tratamientos tradicionales a menudo son costosos o inaccesibles para muchas familias, lo que lleva a un vacío en las necesidades terapéuticas infantiles. Donde existe la necesidad urgente de alternativas innovadoras que sean atractivas para los niños y que puedan integrarse en su tratamiento.

El objetivo principal es evaluar la eficacia de los videojuegos como herramienta terapéutica para mejorar la atención y el comportamiento en niños con TDAH y TDA, encuentra su relevancia en el contexto de la institución educativa donde el uso de tecnología está en aumento, y se busca encontrar soluciones efectivas para problemas de salud mental infantil.

Desde un contexto global Cardona et al. (2021) expresa la realidad virtual (RV) como herramienta de apoyo educativo para niños con TDAH y TDA, especialmente en tiempos de crisis como la pandemia por COVID-19. Al restringir el contacto físico, la RV ofrece una alternativa inmersiva e interactiva para transmitir conocimientos. Entornos de RV diseñados bajo un enfoque centrado en el usuario y con contenidos basados en pautas terapéuticas, pueden complementar el aprendizaje de niños con TDAH Y TDA en conjunto con otros trastornos asociados, como se evidencia en un estudio de caso realizado en México.

A su vez Gonzáles (2021) acota sobre el uso de videojuegos educativos y *serious games* mejora el rendimiento académico al aumentar la motivación y permitir la individualización de la enseñanza. Además, facilitan el aprendizaje colaborativo y la inclusión educativa. Los estudiantes reducen el tiempo de preparación de tareas cuando se realizan en formato digital, lo que destaca el potencial de los videojuegos como herramienta de apoyo para alumnos con TDAH.

Landero y Berrio (2023) menciona como el TDAH impacta significativamente el rendimiento académico infantil. Investigaciones recientes se enfocan en tratamientos multimodales para mejorar las habilidades cognitivas y físicas de los afectados. Un estudio de caso único diseñó una estrategia pedagógica basada en aplicaciones móviles para un niño de 7 años con TDAH, detectado mediante pruebas específicas. La intervención didáctica, centrada en juegos para mejorar la atención, memoria y lógica matemática, demostró una mejora notable en su proceso de aprendizaje. Se ofrecen recomendaciones para docentes y padres.

En Latino América, González et al. (2023) destaca cómo el TDA y TDAH impactan en el neurodesarrollo, afectando la atención, hiperactividad e impulsividad, con una prevalencia significativa en niños y adolescentes. El diagnóstico se basa en patrones de comportamiento y desempeño escolar, guiado por el DSM-5. Si bien el tratamiento tradicional incluye apoyo psicológico y fármacos, la realidad virtual (RV) emerge como una herramienta prometedora para la evaluación y el tratamiento, ofreciendo entornos controlados para estimular la atención y concentración.

Por su parte en Ecuador Balcones et al. (2024), indica como los videojuegos diseñados para niños con TDAH y TDA se han convertido en una herramienta prometedora en la educación. Estos juegos, a menudo basados en metodologías ágiles y gamificación, buscan mejorar la atención, la memoria de trabajo y la autorregulación, demuestran que los *serious games* y entornos de realidad virtual pueden crear experiencias de aprendizaje más motivadoras y efectivas, adaptándose a las necesidades específicas de estos estudiantes y fomentando su éxito académico.



Silva y Guerra (2023) destaca como en una institución educativa de Riobamba la utilidad de los videojuegos educativos es una herramienta importante para captar la atención y mejorar la motivación en niños con estos trastornos, donde se explora el diseño de un *Escape Room* educativo para la asignatura de matemáticas, demostrando su potencial para involucrar a estudiantes con TDAH y TDA en actividades de aprendizaje significativas, ofreciendo una alternativa a los métodos tradicionales.

Ribelles (2022) indica como el TDAH y TDA impacta en el rendimiento escolar de niños, donde la intervención temprana es crucial, y los videojuegos emergen como una herramienta prometedora. En su indagación se destaca el uso de videojuegos en el tratamiento del TDAH, analizando diversas investigaciones y enfoques. Este estudio subraya la necesidad de explorar cómo las TIC, y específicamente los videojuegos, pueden mejorar las necesidades educativas especiales en el aula y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Videojuegos como herramientas terapéuticas

El interés por los videojuegos didácticos para la enseñanza de ciencias es creciente, Labañino (2023) resalta su potencial como herramientas educativas motivadoras, donde la investigación aboga por la gamificación para complementar la educación tradicional, utilizando la innovación tecnológica para profundizar en los contenidos de ciencias. Mediante el análisis mixto (cuantitativo y cualitativo) considera paradigmas, conceptos clave y un análisis DAFO, buscando estandarizar estos recursos y contribuir a la comunidad científica que produce videojuegos educativos.

De acuerdo con Mendez et al. (2021), los videojuegos llegar a ser herramientas terapéuticas efectivas para mejorar la salud mental en adolescentes, mediante mediciones cualitativas se revelan beneficios como el apoyo emocional y el acompañamiento a tratamientos tradicionales. Dentro de las herramientas que menciona están incluidos los videojuegos de donde se identifican potencialidades significativas para su implementación en contextos terapéuticos, destacando la necesidad de estudios más amplios para consolidar su uso efectivo.

Marañón (2024) explora el diseño de un programa de intervención psicoterapéutica que utiliza videojuegos para mejorar la salud mental en adultos jóvenes, realizadas en Ambato, Ecuador, busca abordar la falta de comprensión sobre cómo los videojuegos influyen en el bienestar emocional y las habilidades de afrontamiento. Mediante cuestionarios de salud general y ansiedad, se espera demostrar la efectividad del programa como una modalidad de tratamiento terapéutico válida.

Estimulación cognitiva

Hernández et al. (2023) destaca impacto de la estimulación cognitiva mediante videojuegos en un adulto mayor con Alzheimer temprano, al utilizar el MoCA para evaluar la función cognitiva, se observó una mejora notable tras la intervención con videojuegos. La puntuación inicial de 7 aumentó a 17, lo que indica un mayor dominio en áreas como la memoria, la capacidad visoespacial y la atención. Estos es un índice concluyente de como los videojuegos intervienen en la estimulación cognitiva de las personas, aun en casos como afecciones de Alzheimer siendo esta una herramienta de valor para la educación.

García y Vela (2022) investigaron el efecto de un videojuego en la memoria de trabajo de estudiantes de secundaria de 15 a 17 años. Tras seis sesiones de entrenamiento supervisado durante dos semanas, se observaron mejoras significativas en las evaluaciones M-WCST y Trail Making Test. El Stroop Test no mostró cambios significativos. En conclusión, el videojuego demostró tener efectos positivos en la



estimulación cognitiva, resaltando su potencial como herramienta efectiva y atractiva gracias a sus diseños y mecánicas.

León y Reyes (2021) exploran el uso del videojuego Piano Tiles como estrategia para mejorar la atención sostenida en niños de 7 a 11 años diagnosticados con TDAH en Villavicencio. El TDAH impacta negativamente el ámbito escolar de los niños, afectando su adaptación, aprendizaje, autoestima y rendimiento académico, donde se planteó el estimular áreas como la atención sostenida para mejorar la rehabilitación, utilizando videojuegos como herramientas de estimulación cognitiva para abordar los problemas de concentración que experimentan estos niños.

Se demuestra cómo esta herramienta no solo es buena para adultos, sino, que es beneficiosa para estudiantes que necesiten nuevas estrategias para sus necesidades específicas sin que se aislen de sus demás compañeros de clase o solo se aplique métodos poco compensatorios al aprendizaje. Los videojuegos les aportan estimulación cognitiva mediante recompensas inmediatas, estructura y rutina mediante reglas claras dentro del juego. Existen formas de evaluar que videojuego es beneficioso para estudiantes con TDAH y TDA, como las siguientes:

1. Objetivos claros y simples: Los juegos deben tener objetivos claros y alcanzables. Esto ayuda a mantener el enfoque del jugador sin sentirse abrumado.
2. Niveles progresivos: Juegos con niveles progresivamente más difíciles pueden ayudar a desarrollar la perseverancia y mejorar gradualmente las habilidades.
3. Interacción visual y auditiva: Los elementos visuales y auditivos deben ser estimulantes pero no excesivamente complejos, evitando distracciones innecesarias.
4. Retroalimentación inmediata: La retroalimentación instantánea sobre el rendimiento puede motivar al jugador a seguir adelante.
5. Opciones de personalización: Permitir ajustes en velocidad o dificultad puede ayudar a adaptarse mejor al ritmo del jugador.
6. Educación integrada: Juegos que integran aprendizaje educativo pueden ser especialmente útiles, como matemáticas o lógica aplicada de manera divertida.
7. Jugabilidad calmada vs activa: Ofrecer opciones entre juegos más tranquilos (puzles) o activos (plataformas), dependiendo del estado emocional del estudiante.
8. Supervisión parental o educativa: Asegurarse de que los contenidos sean apropiados para la edad del estudiante es crucial.

Ejemplos de videojuegos adecuados

Minecraft:

- Fomenta la creatividad, resolución de problemas y planificación.
- Puede jugar en modo creativo para relajarse o supervivencia para desafíos más intensos.

Portal

- Desafía el pensamiento lógico mediante puzles.
- La narrativa humorística mantiene al jugador comprometido.



Lego Games

- Combinan aventuras familiares con resolución de puzles.
- Son accesibles debido a su simplicidad visual pero retadores intelectualmente.

Atendiendo a la creciente preocupación por el impacto del TDAH y TDA en el rendimiento académico y el comportamiento social de los estudiantes, la presente investigación tiene como objetivo analizar el efecto del uso de videojuegos en estos jóvenes, centrándose en los cambios en la atención, la impulsividad y el comportamiento general. Este estudio busca determinar si los videojuegos pueden servir como herramientas que, bajo condiciones controladas, mejoren la capacidad de atención y fomenten estrategias de autocontrol, a la vez que evalúa los posibles riesgos asociados con su uso excesivo. Así, la investigación aspira a ofrecer recomendaciones que aprovechen los beneficios de los videojuegos de manera constructiva en el contexto educativo.

Materiales y métodos

Este estudio adopta un enfoque mixto con el uso de los métodos cuantitativos y cualitativos con el fin de proporcionar una comprensión integral del impacto de los videojuegos en estudiantes de edad temprana con TDAH y TDA, en una institución educativa correspondiente al Cantón de El Triunfo.

Población y muestra: El conjunto poblacional está comprendido por estudiantes y docentes del área básica y de bachillerato de la Institución Educativa Alejo Lascano ubicada en el cantón de El Triunfo, donde se realizó la selección muestral de 16 docentes del área básica, quienes corresponden al horario vespertino de la institución y trabajan con estudiantes desde 5to año de básica hasta 8vo año de básica y tengan un diagnóstico de TDAH o TDA.

Encuestas: Mediante el uso de encuestas con escala de Likert para hacer sus respuestas más homogéneas, se recolecta la información que poseen los docentes en cual es el impacto que pueden evidenciar del uso de los videojuegos en estudiantes con TDAH o TDA. Se realizan mediciones al inicio y al final del período de intervención para evaluar cambios en la atención, impulsividad y comportamiento.

Observación: Mediante este medio aun sin ser exacto proporciona una imagen amplia de cómo se generan las interacciones entre los estudiantes cuando se aplican estrategias tradicionales o no guiadas y videojuegos guiados con reglas claras y previamente evaluados.

Análisis de datos: Los resultados son interpretados antes un análisis estadístico-matemático donde cada dimensión es comparada entre el pre-test y post-test para constatar la diferencia que muestran en la escala de evaluación.

Revisión bibliográfica: Se realiza una búsqueda y análisis riguroso de documentos relevantes de área de ciencias de la educación ligados al objeto de estudio, cada documento como artículos y tesis pasan mediante escrutinio basado en su relevancia, importancia y fundamentación.



Resultados y discusión

Se realizó una encuesta para constatar el Impacto del uso de videojuegos en estudiantes con TDAH o TDA, con enfoque en los cambios de atención, impulsividad y comportamiento. Los 16 docentes responden a la encuesta de acuerdo con el nivel de acuerdo desacuerdo con afirmaciones proporcionadas.

Encuesta de pre-test

Tabla 1. Pre-Test: 1.- Creo que el uso de videojuegos educativos puede mejorar la atención en estudiantes con TDAH/TDA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	38%
En desacuerdo	7	44%
Neutral	3	19%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	16	100%

Análisis e interpretación: Se evidencia que la mayoría de los encuestados, siendo un porcentaje del 82%, no cree que los videojuegos educativos mejoren la atención en estudiantes con TDAH/TDA, ya que el 38% está totalmente en desacuerdo y el 44% está en desacuerdo. Esto sugiere una falta de confianza generalizada entre los encuestados sobre la efectividad de los videojuegos para mejorar la atención.

Tabla 2. Pre-Test: 2.- El uso regular de videojuegos reduce la impulsividad en estudiantes diagnosticados con TDAH/TDA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	44%
En desacuerdo	7	44%
Neutral	0	0%
De acuerdo	2	13%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	16	100%

Análisis e interpretación: En este apartado, un alto porcentaje del 88% no considera que los videojuegos reduzcan la impulsividad, siendo el 44% totalmente en desacuerdo y otro 44% simplemente en desacuerdo. Los resultados de la pregunta 2 indican un escepticismo significativo respecto a si los videojuegos pueden ayudar a reducir la impulsividad.



Tabla 3. Pre-Test: 3.- Los videojuegos pueden influir positivamente en el comportamiento general del aula para estudiantes con TDAH/TDA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	8	50%
En desacuerdo	4	25%
Neutral	1	6%
De acuerdo	2	13%
Totalmente de acuerdo	1	6%
Total	16	100%

Análisis e interpretación: Los resultados muestran como la mitad siendo un porcentaje del 50% está totalmente en desacuerdo con que los videojuegos influyan positivamente, mientras que un cuarto del 25% está simplemente en desacuerdo. Esto muestra una percepción previamente negativa y dominante sobre cómo afectan estos juegos al comportamiento general del aula.

Tabla 4. Pre-Test: 4.- La integración efectiva de los videojuegos como herramienta educativa puede mejorar significativamente los resultados académicos y conductuales para niños y niñas con TDAH/TDA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	31%
En desacuerdo	8	50%
Neutral	3	19%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	16	100%

Análisis e interpretación: Esta pregunta representa un porcentaje del 81% de los cuales no cree que integrarlos mejore significativamente resultados académicos o conductuales; específicamente, un tercio de 31% está totalmente en desacuerdo y otro tanto más del 50% lo está simplemente en desacuerdo. Los datos revelan una falta considerable de fe entre quienes respondieron respecto al potencial transformador realista del uso pedagógico adecuado.

Tabla 5. Pre-Test: 5.- Considero que los videojuegos son una herramienta valiosa para desarrollar habilidades sociales y emocionales adicionales a las académicas tradicionales entre los estudiantes con diagnóstico previo.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	25%
En desacuerdo	6	38%
Neutral	2	13%
De acuerdo	4	25%
Totalmente de acuerdo	0	0%



Total	16	100%
--------------	-----------	-------------

Análisis e interpretación: En este apartado el 63% de los encuestados muestran desacuerdo en las respuestas, siendo que el 13% se queda con una opinión neutral y el 25% de aceptación muestra apertura en el tema. Aunque hay cierto apoyo al desarrollo social/emocional adicional mediante videojuegos aún predomina una actitud escéptica o negativa entre quienes participaron; solo cuatro personas están completamente convencidas.

Encuesta de post-test

Esta encuesta busca evaluar cómo cambian las percepciones docentes después del uso sistemático e integrado de videojuegos dentro del currículum escolar dirigido hacia estudiantes que tengan TDAH y TDA.

Tabla 6. Post-Test: 1.- Creo que el uso de videojuegos educativos puede mejorar la atención en estudiantes con TDAH/TDA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	7	44%
Totalmente de acuerdo	9	56%
Total	16	100%

Análisis e interpretación: La mayoría de los participantes con un porcentaje del 56% totalmente de acuerdo y 44% de acuerdo creen que el uso de videojuegos educativos puede mejorar la atención en estudiantes con TDAH/TDA. Esto sugiere un consenso generalizado sobre el potencial beneficioso del uso de videojuegos para mejorar aspectos cognitivos como la atención, lo cual es un desafío común para estudiantes con TDAH/TDA.

Tabla 7. Post-Test: 2.- El uso regular de videojuegos reduce la impulsividad en estudiantes diagnosticados con TDAH/TDA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	1	6%
De acuerdo	5	31%
Totalmente de acuerdo	10	63%
Total	16	100%

Análisis e interpretación: Un porcentaje significativo del 63% totalmente de acuerdo y 31% de acuerdo que consideran que el uso regular de videojuegos reduce la impulsividad en estos estudiantes. Los resultados



indican que se percibe a los videojuegos como una herramienta efectiva para abordar problemas conductuales relacionados con la impulsividad, otro síntoma característico del TDAH/TDA.

Tabla 8. Post-Test: 3.- Los videojuegos pueden influir positivamente en el comportamiento general del aula para estudiantes con TDAH/TDA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	5	31%
Totalmente de acuerdo	11	69%
Total	16	100%

Análisis e interpretación: La mayoría de encuestados con un 69% está totalmente de acuerdo y un 31% que está de acuerdo cree que los videojuegos pueden influir positivamente en el comportamiento general del aula para estos estudiantes. Esto refleja una percepción ampliamente positiva sobre cómo los videojuegos pueden contribuir a un ambiente más ordenado y productivo dentro del salón, lo cual es crucial para facilitar aprendizajes efectivos.

Tabla 9. Post-Test: 4.- La integración efectiva de los videojuegos como herramienta educativa puede mejorar significativamente los resultados académicos y conductuales para niños y niñas con TDAH/TDA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	1	6%
Totalmente de acuerdo	15	94%
Total	16	100%

Análisis e interpretación: Un alto porcentaje de encuestado con 94% está completamente convencido, mientras solo un pequeño grupo de 6% está parcialmente convencido sobre si la integración efectiva puede mejorar significativamente tanto resultados académicos como conductuales. Este resultado destaca una confianza casi absoluta entre los participantes respecto al impacto potencialmente transformador que pueden tener los videojuegos cuando se integran adecuadamente dentro del currículum educativo.



Tabla 10. Post-Test: 5.- Considero que los videojuegos son una herramienta valiosa para desarrollar habilidades sociales y emocionales adicionales a las académicas tradicionales entre los estudiantes con diagnóstico previo.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	4	25%
Totalmente de acuerdo	12	75%
Total	16	100%

Análisis e interpretación: Este apartado muestra que la gran mayoría del 75% está totalmente convencidos y el 25% están parcialmente convencidos y consideran valiosa esta herramienta para desarrollar habilidades sociales y emocionales adicionales a las académicas tradicionales entre estos estudiantes. Los resultados muestran una fuerte aceptación hacia el papel complementario que juegan los videojuegos no solo mejorando aspectos puramente académicos sino también fomentando competencias sociales-emocionales necesarias para un desarrollo integral.

Discusión

La comparativa entre las encuestas de pre-test y post-test revela un cambio significativo en la percepción sobre el uso de videojuegos educativos en estudiantes con TDAH/TDA. Inicialmente, había un escepticismo generalizado respecto a los beneficios potenciales de estos juegos, pero después del uso sistemático e integrado dentro del currículum escolar, se observó una marcada mejora en la opinión favorable hacia su utilización.

Cambios perceptivos sobre el uso de videojuegos

- **Mejora en la atención:** En el pre-test, un 82% no creía que los videojuegos mejoraran la atención (Tabla 1), mientras que en el post-test, un 100% estaba convencido o parcialmente convencido sobre este aspecto (Tabla 6). Esto indica una aceptación total del potencial cognitivo positivo que pueden tener los videojuegos.
- **Reducción de impulsividad:** El escepticismo inicial fue alto con un 88% no creyendo que redujeran la impulsividad (Tabla 2), pero luego se encontró que el 94% consideraba efectivos a los videojuegos para abordar este problema conductual (Tabla 7).
- **Influencia positiva en el comportamiento general:** La percepción negativa inicial mostraba al menos al 75% desacuerdo o neutralidad sobre cómo afectaban al comportamiento general del aula (Tabla 3). Sin embargo, después del uso integrado, hubo una aceptación casi total con un porcentaje combinado del acuerdo superior al 99%, siendo específicamente más alta esta cifra ya que solo hay acuerdo y totalmente acuerdo sin neutralidad ni desacuerdo alguno (Tabla 8).
- **Mejora académica y conductual:** Inicialmente solo había dudas significativas con respecto a si podían mejorar resultados académicos y conductuales; sin embargo tras su implementación prácticamente



todos estuvieron convencidos sobre su capacidad transformadora tanto académica como conductualmente hablando: Tabla cuatro versus tabla nueve.

- Desarrollo social-emocional: Aunque hubo cierto apoyo inicial para desarrollar habilidades sociales/emocionales adicionales mediante videojuegos aún predominaba actitud escéptica/negativa; tras experimentarlo se vio fuerte aceptación mayoritaria donde tres cuartos estaban completamente convencidos acerca de su valor adicional más allá lo puramente académico: Tabla cinco versus tabla diez.

Los resultados sugieren claramente cómo las experiencias prácticas pueden cambiar radicalmente las percepciones iniciales negativas hacia algo mucho más positivo cuando se trata del uso educativo adecuado e integrado de herramientas innovadoras como son los videojuegos dentro contextos pedagógicos especializados para estudiantes diagnosticados previamente con TDAH/TDA.

Estos hallazgos respaldan firmemente la idea de incluir tecnologías interactivas como complemento valioso dentro estrategias educativas inclusivas destinadas mejorar tanto aspectos cognitivos básicos –como atención– cuanto otros relacionados directamente desarrollo integral personal social-emocional así también facilitando aprendizajes efectivos mediante ambientes ordenados productivos donde todos puedan participar activa plenamente aprovechando sus fortalezas individuales respectivas maximizando rendimiento global clase entera finalmente logrando mejores niveles satisfacción docente-alumno-familia entorno escolar completo.

Conclusiones

La discusión de los resultados revela que, inicialmente, existía un escepticismo generalizado sobre los beneficios de los videojuegos en este contexto. Sin embargo, tras la implementación y observación del uso integrado de estas herramientas en el aula, se produjo una transformación notable en la opinión de los encuestados. Se observó un aumento considerable en la creencia de que los videojuegos educativos pueden mejorar la atención, reducir la impulsividad, influir positivamente en el comportamiento general del aula y, en última instancia, mejorar significativamente los resultados académicos y conductuales de los estudiantes con TDAH/TDA.

Este cambio de percepción no solo valida el cumplimiento del objetivo de la investigación, sino que también destaca la importancia de la experiencia práctica en la modificación de actitudes y creencias. Los resultados son consistentes con la literatura existente, que respalda el uso de videojuegos como herramientas de apoyo educativo para niños con TDAH y TDA (Cardona et al., 2021; González, 2021; Balcones et al., 2024). Además, se alinea con estudios que demuestran la efectividad de los videojuegos en la estimulación cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales (García y Vela, 2022; León y Reyes, 2021).

Esta investigación contribuye al campo sobre la efectividad de los videojuegos como herramienta terapéutica en un contexto educativo específico en Ecuador. Los hallazgos sugieren que la integración adecuada de videojuegos en el currículo escolar puede ser una estrategia valiosa para abordar las necesidades de los estudiantes con TDAH/TDA, especialmente en instituciones donde los recursos terapéuticos tradicionales son limitados. Se demuestra el potencial de los videojuegos para generar cambios positivos en la atención, la impulsividad y el comportamiento, esta investigación abre nuevas vías para explorar y desarrollar



intervenciones educativas innovadoras que aprovechen el poder de la tecnología para apoyar a los estudiantes con necesidades especiales.

Referencias

- Balcones Muñoz, Z., Chasi Pinan, A., Tapie Canacuan, M., & Morillo Quistanchala, S. (2024). El uso de la tecnología en la educación primaria en niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). *Polo del Conocimiento*, 9(8), 542-565. doi: <https://doi.org/10.23857/pc.v9i8.7712>
- Cardona-Reyes, H., Ortiz-Aguñaga, G., Barba-González, M. L., & Muñoz-Arteaga, J. (2021). Entornos de Realidad Virtual Centrados en el Usuario como Soporte a las Necesidades Educativas de Niños con TDAH en la Pandemia por COVID 19. *RIULL-Repositorio Institucional*. Obtenido de <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/26242>
- García Tanta, J. A., & Vela Cuba, L. E. (2022). Videojuego para la estimulación cognitiva en estudiantes de educación secundaria. *Universidad César Vallejo*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/115690>
- González Viera, N. R. (2021). Tratamiento del TDAH a través del uso de las TIC en la Educación: Revisión Bibliográfica. *RIULL-Repositorio Institucional*. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/23494>
- González-Bracamonte, Y., Barrero-Toncel, V., Yance-DelaHoz, W., Vanegas-Beltrán, M., Mieles-Barrera, M., Cabas-Hoyos, K., & Fernández-Fernández, M. (2023). Eficacia de la realidad virtual en la evaluación y tratamiento del TDAH: una revisión sistemática de la literatura. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 19(2), 121-139. doi:<https://doi.org/10.15332/22563067.9375>
- Hernández Landa, C., Cruz Bello, P., Bárcenas García, A., & Jiménez Vargas, D. (2023). Intervención cognitiva mediante videojuegos en adulto mayor con Alzheimer: Estudio de caso. *Revista Dilemas Contemporáneos*, 10(3). doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3648>
- Labañino Palmeiro, L. (2023). Videojuegos didácticos para el aprendizaje de las ciencias experimentales : una revisión bibliométrica. *Universidad Internacional de Andalucía*. Obtenido de <https://dspace.unia.es/handle/10334/8691>
- Landero Morelo, E. P., & Berrio Herazo, L. E. (2023). Diseño de una estrategia pedagógica haciendo uso de aplicativos móviles, para la inclusión de estudiantes con TDAH. *Universidad de Córdoba*. Obtenido de <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/7262>
- León Monguí, L. J., & Reyes Villamil, L. F. (2021). Publicación: Videojuego piano tiles estrategia para mejorar la atención sostenida en niños de 7 a 11 años diagnosticados con (TDAH) de Villavicencio. *Facultad de Ciencias Sociales, Psicología, Villavicencio. Universidad Cooperativa de Colombia*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12494/33104>
- Marañón Escalante, J. A. (2024). Diseño de un programa de intervención psicoterapéutico utilizando videojuegos. *Quito: Universidad de las Américas*. Obtenido de <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/15962>





- Mendez Marulanda, J. S., Suárez Rodríguez, O. G., & Lozano Montaña, A. J. (2021). Posibilidades del uso de videojuegos como herramientas de intervención terapéutica en adolescentes. Bogota: Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10554/54555>
- Ribelles Sánchez, R. (2022). Intervención con videojuegos para mejorar los síntomas derivados del TDAH. Departamento de Psicología Evolutiva y Didáctica. Universidad de Alicante. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10045/125214>
- Silva Castillo, J., & Guevara Llerena, K. L. (2023). Escape Room para niños con TDAH en la asignatura de Matemáticas del segundo año de Educación General Básica. Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10836>



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com