

# “Videojuegos para la mejora académica, cognitiva, y adherencia de niños con TDAH”

Elena Pérez García<sup>1</sup>, David Delgado Gómez<sup>2</sup>, Alejandro Quesada López<sup>3</sup>,  
Sofía Bayona Beriso<sup>3</sup>, Eva María Garzón Hernández<sup>2</sup>

<sup>1</sup>CEPA Paracuellos del Jarama, <sup>2</sup>Universidad Carlos III de Madrid, <sup>3</sup>Universidad Rey Juan Carlos

Búsqueda sistemática bibliográfica en bases de datos: Web of Science Core Collection, Scopus and Pubmed (“attention-deficit” OR “attention deficit” OR hyperactivity OR ADHD OR ADD OR hyperkinetic OR “attention-deficit/hyperactivity disorder” OR “attention deficit hyperactivity disorder”) AND (“video game” OR “video-game” OR videogame OR “video games” OR “video games” OR videogames OR “video-games” OR video gam\* OR video-gam\* OR videogam\*)

Identification

Screening

Elegibility

Included

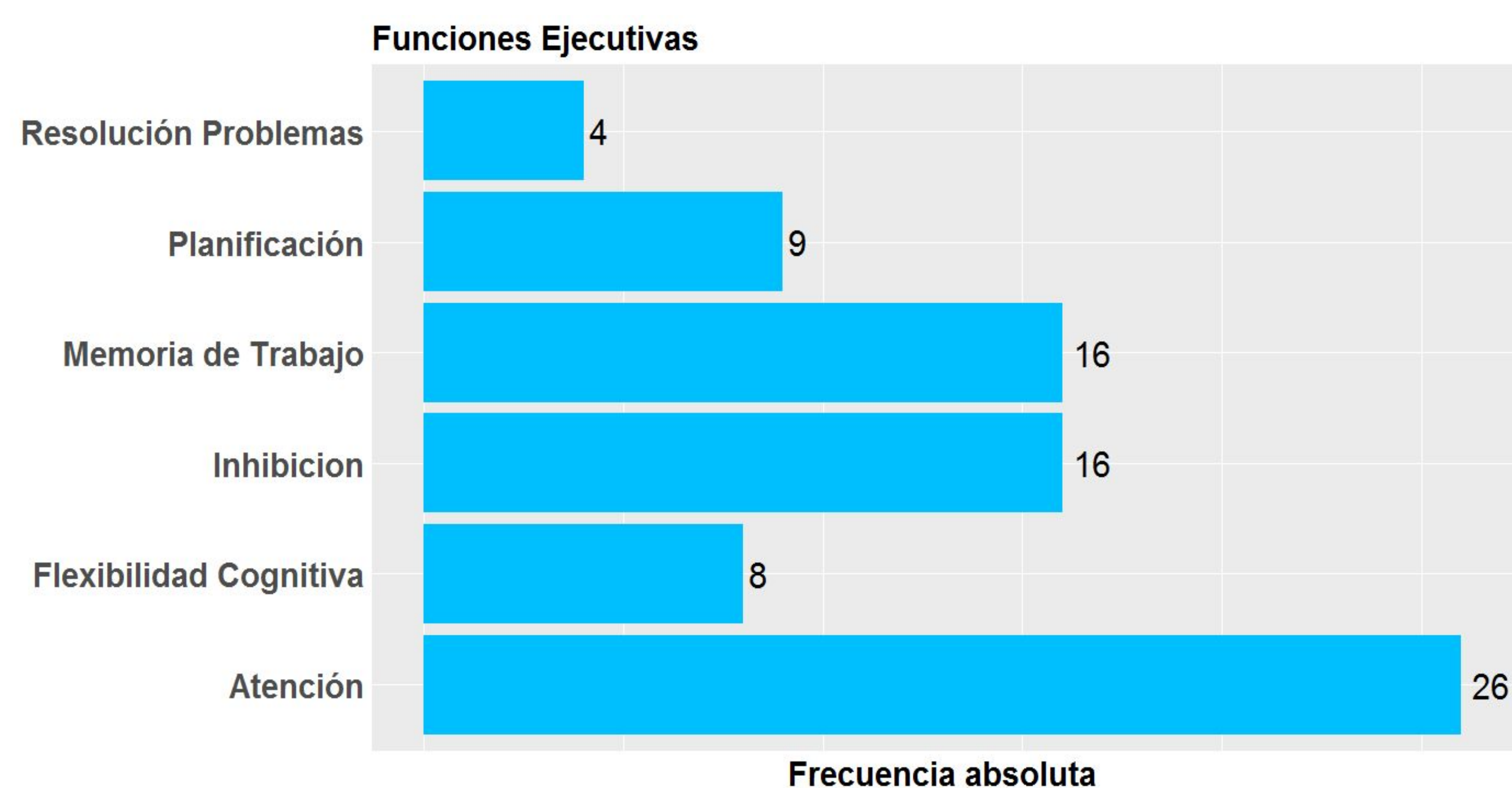
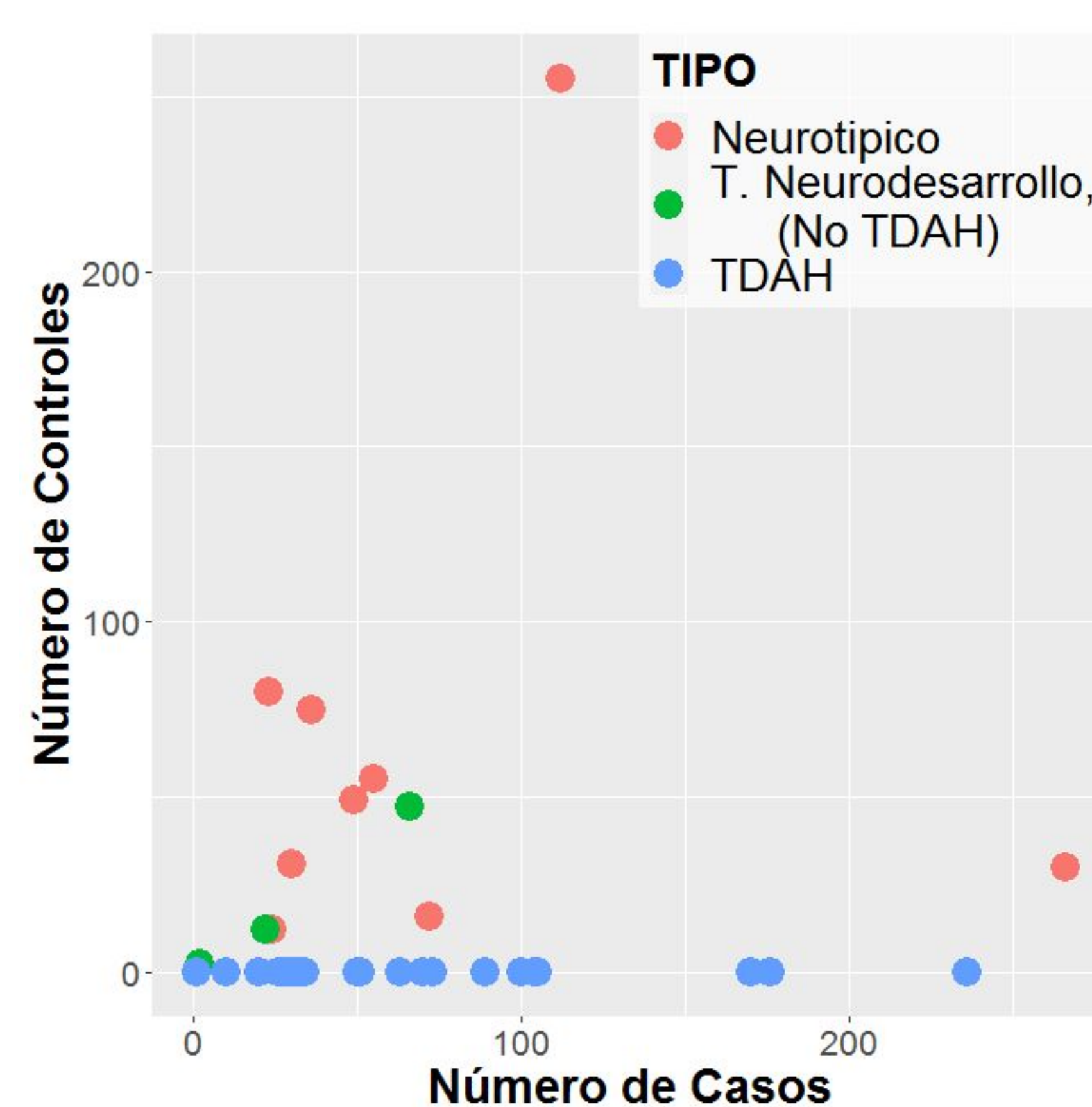
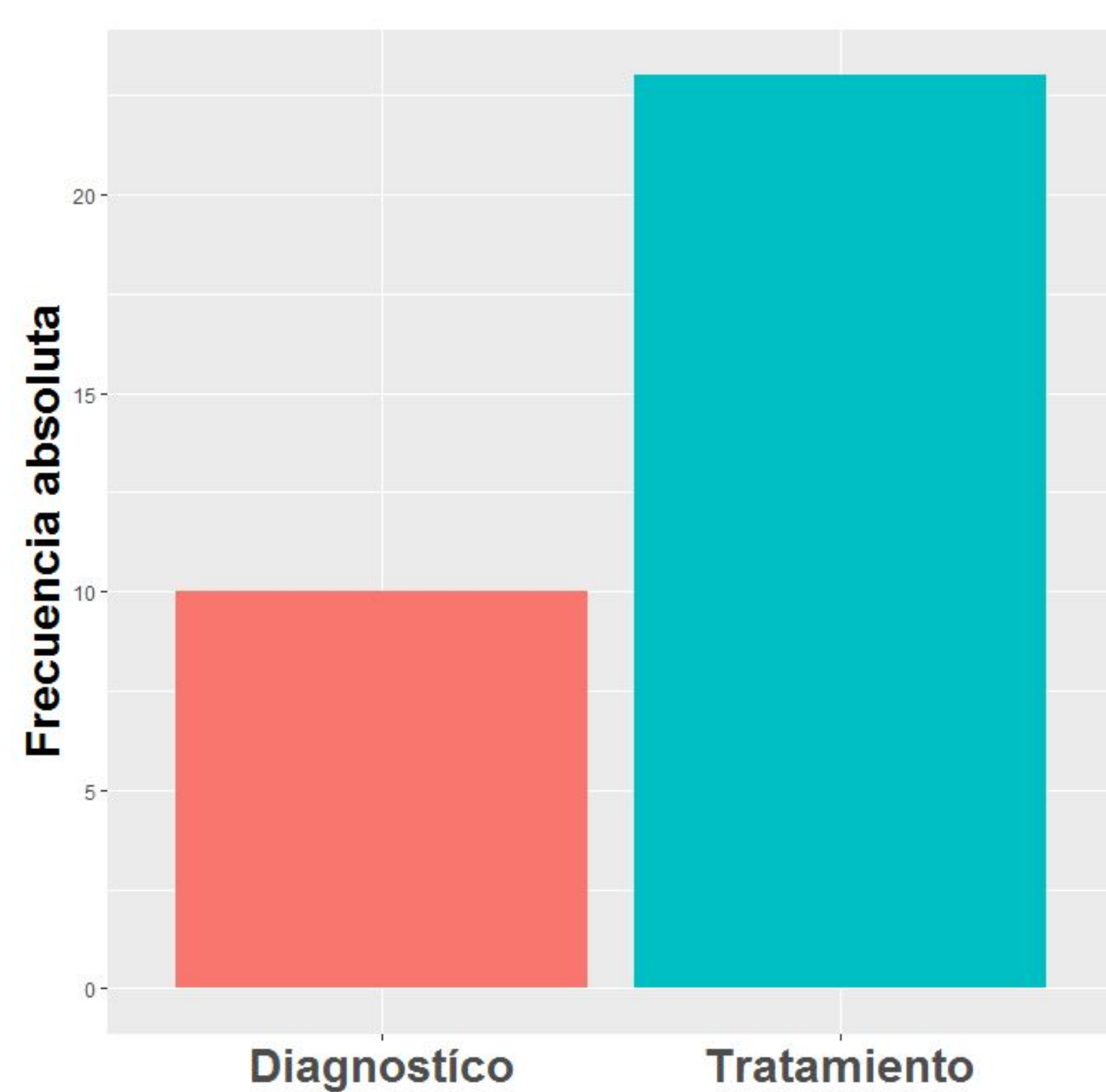
Records identified through database searching = 2625 (Web of Science = 1349; Scopus = 933; Pubmed = 343)

Records after duplicates removed = 1879

Records screened = 1879

Full-text articles assessed for eligibility = 321

Studies included in qualitative synthesis = 33



## CONCLUSIONES

- La mayoría de los estudios se centran en intervenciones.
- La mayoría de los estudios no tienen grupo control.
- Los estudios con grupo control suelen ser de niños con desarrollo neurotípico.
- Las funciones ejecutivas más estudiadas son atención, memoria de trabajo e inhibición.
- Los elementos de adherencia incluyeron: narrativa (21%), sistema de puntuación (15%) y recompensas (15%).



Project TED2021-130980B-I00, funded by MCIN/AEI/10.13039/501100011033 and by the European Union “NextGenerationEU”/PRTR