**Nombre del proyecto:**

Gamificación de un sistema orientado a la terapia cognitiva de niños con TDAH

**Objetivo**

Desarrollar un juego en realidad virtual que combine la gamificación y elementos terapéuticos para ayudar a niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), con el propósito de mejorar sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y facilitar la transferencia de aprendizajes a situaciones reales.

**Descripción del producto**

El producto será un juego en realidad virtual diseñado específicamente para niños diagnosticados con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Combina la emoción y la interactividad de un mundo virtual con elementos terapéuticos cuidadosamente diseñados para mejorar las habilidades cognitivas y emocionales de los niños, mientras disfrutan de una experiencia de juego envolvente y divertida, el juego estará basado en entornos reales para que el niño una vez terminadas las terapias pueda aplicar lo aprendido en situaciones del mundo real.

Características Principales:

Entorno Virtual Interactivo: Los jugadores son transportados a un mundo virtual, lleno de actividades estimulantes y desafíos emocionantes. El entorno debe ser lo mas parecido a un entorno real agregando elementos de fantasía pero que el niño pueda encontrar la similitud entre el juego y la realidad.

Mecánicas de Juego Terapéuticas: integra mecánicas de juego diseñadas específicamente para abordar las necesidades del TDAH. Desde enfoque y atención hasta actividades que promueven la regulación emocional y el control de impulsos, cada elemento del juego está diseñado para fortalecer habilidades clave.

Gamificación para la Motivación: Con recompensas, desafíos y niveles cada vez más difíciles, se utilizarán técnicas de gamificación para mantener alta la motivación de los niños y fomentar su compromiso con el juego y su progreso terapéutico.

Integración de Situaciones de la Vida Real: A lo largo del juego, los niños encuentran situaciones y desafíos que reflejan experiencias de la vida real. Desde resolver problemas en la escuela hasta manejar emociones en situaciones sociales, ayudando a los niños a practicar habilidades y estrategias que pueden aplicar fuera del mundo virtual.

Más que un juego, es una herramienta poderosa para ayudar a los niños con TDAH a desarrollar habilidades clave para el éxito académico, social y emocional, mientras disfrutan de una experiencia de juego única y emocionante.

**Contexto del Proyecto:**

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es un trastorno neurobiológico común en la infancia, que se caracteriza por dificultades en la atención, la impulsividad y la hiperactividad. Afecta a un porcentaje significativo de niños en todo el mundo, impactando no solo en su rendimiento académico, sino también en su funcionamiento social y emocional.

Los enfoques tradicionales de tratamiento para el TDAH incluyen terapias conductuales, medicación y apoyo educativo. Sin embargo, muchos niños encuentran difícil comprometerse con estas intervenciones, ya sea debido a la naturaleza repetitiva de las terapias o a los efectos secundarios de la medicación.

En este contexto, la tecnología emergente, como la realidad virtual, ofrece nuevas oportunidades para abordar los desafíos del TDAH de una manera innovadora y atractiva. La realidad virtual proporciona un entorno inmersivo y envolvente que puede capturar la atención de los niños y ofrecer experiencias de aprendizaje altamente interactivas y personalizadas.

Además, la gamificación, que consiste en aplicar elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, ha demostrado ser efectiva para motivar y comprometer a los niños en actividades terapéuticas, al tiempo que promueve el aprendizaje y el desarrollo de habilidades.

En este contexto, surge la necesidad de desarrollar un juego en realidad virtual que combine la gamificación y la terapia para ayudar a niños con TDAH. Este juego no solo busca mejorar las habilidades cognitivas y emocionales de los niños, sino también facilitar la transferencia de aprendizajes a situaciones reales, de modo que puedan aplicar lo aprendido en su vida diaria de manera efectiva y significativa.

El proyecto se enmarca en un enfoque multidisciplinario que involucra a profesionales de la salud mental, desarrolladores de software y educadores, con el objetivo de crear una herramienta terapéutica innovadora y eficaz que aborde las necesidades específicas de los niños con TDAH y mejore su calidad de vida.