

ATHEMOS — Un Videojuego de Habilidades Organizativas Financiado por el Gobierno Federal para Adolescentes con TDAH

AI in Education · Buena práctica · Estados Unidos

Puntuación de calidad: 53/100

Solidez de la evidencia: Descriptivo / autodeclarado

Resumen

Investigadores de EE. UU. crearon ATHEMOS, un videojuego de temática espacial que enseña planificación, organización y toma de notas a adolescentes con TDAH; un ensayo financiado por el gobierno federal lo consideró casi tan atractivo como los juegos recreativos, pero aún no midió resultados conductuales o de aprendizaje en el mundo real.

Dimensiones clave

Dimensión	Puntuación
Evidence of learning impact	0/3
Equity & inclusion	2/3
Transparency, ethics & data protection	3/3
Teacher capability & pedagogy	2/3
Scalability & sustainability	1/3

Evaluated by C-NAPSE

Fuentes de datos

[C-NAPSE web research](#) — consultado el 2026-09-08

[East Carolina University and Ohio University \(Game Research and Immersive Design Laboratory\)](#) — consultado el 2026-09-08

[ATHEMOS acceptability and playability study \(PLOS Digital Health\)](#) — consultado el 2026-09-08

[ATHEMOS study record \(PMC\)](#) — consultado el 2026-09-08

Citar — Evidoria. *ATHEMOS — Un Videojuego de Habilidades Organizativas Financiado por el Gobierno Federal para Adolescentes con TDAH*. ID persistente: bb218f34-fdb3-4d80-b120-999c1dd6239c.