

Terapia para el TDAH, jugando con una app

La empresa TKT BrainSolutions S.L. ha desarrollado una aplicación móvil en la que, a través de actividades lúdicas e interactivas, se trabajan las áreas más afectadas por el trastorno en cada niño

El TDAH –Trastorno por Déficit de Atención o Hiperactividad- afecta a un 5% de los niños y niñas, lo que equivale, más o menos, a unos dos niños por cada aula. Es una afección que provoca hiperactividad, inatención e impulsividad, lo que lleva, inevitablemente, a un deterioro de las relaciones sociales y el rendimiento escolar.

Desde la FEAADAH –Federación Española de Asociaciones de Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad- aseguran que el índice de diagnóstico es muy bajo –siendo la tasa de prescripción, en los países con menos control del trastorno, de entre el 3 y el 7% del total de niños que lo padecen. Por ello, el tratamiento y seguimiento de la afección no es todo lo satisfactorio que debería.

En base a este hándicap, empresas como TKT BrainSolutions, ven la necesidad de ayudar a mejorar el desarrollo cognitivo de los niños que padecen TDAH. Por ello, han desarrollado ‘TDAH Trainer’, una app diseñada para niños con este desorden que detecta las áreas más afectadas de cada niño para desarrollarlas.

Los aspectos que se trabajan desde esta app van desde la atención, el cálculo o el control inhibitorio, a la fluidez verbal o la coordinación visiomotora, pasando también por el razonamiento perceptivo. Todo ello se contempla desde la perspectiva de los juegos, en el desarrollo de los cuales ha participado el doctor KazuhiroTajima, psiquiatra infantil, experto en el abordaje del TDAH.

Esta app, que se puede adquirir tanto en iTunes como en Google Play, permite realizar un entrenamiento intensivo, mientras el niño tiene la impresión de estar jugando. De los resultados y los progresos se establece un plan de trabajo individualizado que se basa en un sistema de puntuaciones que se comparan con las del resto de usuarios de la aplicación, para detectar los aspectos menos desarrollados de cada usuario.

Los juegos recreativos motivan al niño y “lo alejan de la impresión de estar realizando una terapia”, según afirma el Dr. Tajima. Los resultados de estas actividades se usan para realizar un plan de trabajo diario e intensivo que mejorará efectivamente aspectos como la atención, el razonamiento, la memoria, la comunicación...

Esta aplicación fue desarrollada en 2013, habiendo conseguido más de 10.000 descargas en tres años, obteniendo muy buenas críticas tanto en Estados Unidos, como en Latinoamérica o Australia gracias a haber sido desarrollada por psiquiatras, neuropsicólogos e informáticos, avalados por sus años de experiencia y conocimiento del sector.

Datos de contacto:

Kazuhiro Tajima Pozo
610421342

Nota de prensa publicada en: [Madrid 28015](#)

Categorías: [Medicina Infantil](#) [Dispositivos móviles](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>