

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Estrategia lúdica de autorregulación emocional en niños
con TDAH en educación primaria**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL PARA
OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTOR:

Castillo Fiestas, Jordan Joel (Orcid: 0000-0002-4868-9041)

ASESOR:

Lic. Ramírez Aley, Dora Margarita (Orcid: 0000-0001-7147-7429)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación para la democracia y atención a la diversidad

SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Convivencia y cultura de paz

Nuevo Chimbote – Perú

2025

METADATOS COMPLEMENTARIOS

DATOS DE LOS AUTORES	
Datos del autor 1	
Apellidos y nombres	Castillo Fiestas Jordan Joel
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70810635
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-4868-9041
DATOS DE ASESOR	
Apellidos y nombres	Ramírez Aley Dora Margarita
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40805626
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-7147-7429
Título / Grado académico	Licenciado
DATOS DEL JURADO	
Presidente	
Apellidos y nombres	Muñoz Arana José Pepe
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32960000
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-9488-9650
Título / Grado académico	Magister
Secretario	
Apellidos y nombres	Fuentes Rivera Luis Ticeran
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32765020
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-1056-2798
Título / Grado académico	Licenciado
Vocal	
Apellidos y nombres	Ramírez Aley Dora Margarita
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40805626
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-7147-7429
Título / Grado académico	Licenciado
DATOS DE LA INVESTIGACIÓN	
Campo de la investigación y el desarrollo OCDE	Educación general https://purl.org/pe.repo/ocde/ford-5.03.01
Consultar el listado en el enlace:	
Idioma (Normal ISO 639-3)	SPA - español
Tipo de trabajo de investigación	Trabajo de Investigación
País de publicación	PE - Perú

Grado académico o título profesional	Grado Académico
Nombre del grado o título profesional	Bachiller en Educación
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Ancash Provincia: Santa Distrito: Nuevo Chimbote Lugar: Zona de Equipamiento Metropolitana Mz. C Lte. 01
Nombre del programa de estudios	Educación Primaria
Código del programa.	112016
Año o rango de años en que se realizó la investigación	setiembre 2025 – diciembre 2025

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Dora Margarita Ramírez Aley, formadora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, asesora del Trabajo de Investigación, titulado: **“Estrategia lúdica de autorregulación emocional en niños con TDAH en educación primaria”**, presentado por el autor: Jordan Joel Castillo Fiestas, para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación del Programa de Profesionalización Docente en Educación Primaria.

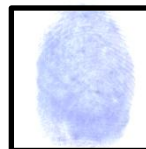
CERTIFICO que:

El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 18%, nivel PERMITIDO; así lo consigna el reporte emitido por el software de similitud Turnitin el 16/01/2026, con dieciséis (16) folios, para continuar con los trámites correspondientes y para su publicación en el repositorio institucional.

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 16 de enero de 2025

Firma del Asesor: _____





DNI: 40805626


Nombres y apellidos del asesor: Dora Margarita Ramírez Aley

Castillo Fiestas

turnitin

 Quick Submit

 Quick Submit

 INTEGRACION MOODLE

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1.3457673040

Fecha de entrega

14 ene 2026, 7:13 p.m. GMT-3

Fecha de descarga

14 ene 2026, 7:26 p.m. GMT-3

Nombre del archivo

BACHILLER_TURNITIN_CASTILLO_FIESTAS_14-01.pdf

Tamaño del archivo

166.4 KB

11 páginas




2770 palabras

16.233 caracteres

18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 7%  Publicaciones
- 8%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 7% Publicaciones
- 8% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	www.coursehero.com	2%
2	Trabajos del estudiante	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Chimbot	2%
3	Internet	magazineasce.com	2%
4	Internet	fr.scribd.com	<1%
5	Internet	ojs.docentes20.com	<1%
6	Internet	coek.info	<1%
7	Internet	tafensw.libguides.com	<1%
8	Internet	docplayer.es	<1%
9	Internet	repositorio-api.eespli.edu.pe	<1%
10	Trabajos del estudiante	Universidad de Nebrija	<1%
11	Internet	repositorio.uide.edu.ec	<1%

12	Trabajos del estudiante	Birkbeck College	<1%
13	Trabajos del estudiante	Universidad Cooperativa de Colombia	<1%
14	Internet	core.ac.uk	<1%
15	Internet	ve.scielo.org	<1%
16	Internet	www.researchgate.net	<1%
17	Internet	englishcoolpage.blogspot.com	<1%
18	Internet	es.slideshare.net	<1%
19	Internet	euroscan.org.uk	<1%
20	Internet	noticiastdah.blogspot.com	<1%
21	Internet	repositorio.unicauca.edu.co	<1%
22	Internet	researchers.uss.cl	<1%
23	Internet	www.semanticscholar.org	<1%
24	Internet	de.slideshare.net	<1%
25	Internet	psiquiatria.com	<1%

26	Internet	scielo.sld.cu	<1%
27	Internet	wiki.nasioc.com	<1%
28	Internet	archive.org	<1%
29	Internet	issuu.com	<1%
30	Internet	pz.harvard.edu	<1%
31	Internet	repositorio.umariana.edu.co	<1%
32	Internet	www.chess-science.com	<1%
33	Internet	es.wikipedia.org	<1%

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Jordan Joel Castillo Fiestas, estudiante del Programa de Profesionalización Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presento el Informe del Trabajo de Investigación Documental, titulado: “**Estrategia lúdica de autorregulación emocional en niños con TDAH en educación primaria**”; para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación, del programa de estudios de Educación Primaria.

Por tanto, declaro su autenticidad bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la investigación desarrollada es de mi autoría.
- He mencionado todas las fuentes empleadas en la investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con los establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- La investigación **NO** ha sido previamente presentada, completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, nos sometemos a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPP Chimbote.

Nuevo Chimbote, 16 de enero del 2026



Estudiante: Castillo Fiestas Jordan Joel

DNI:70810635

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mi amada familia, por ser mi apoyo constante a lo largo de mi vida profesional y personal y por ser mi motivación para ser mejor cada día.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Jehová mi Dios por ayudarme a cumplir cada uno de mis objetivos y estar siempre a mi lado.

A mi amada esposa por ser quien me impulsa a ser un mejor hombre y acompañarme en cada paso que doy.

A mis queridos padres y hermana por su cariño y apoyo incondicional.

ÍNDICE

CARÁTULA	i
METADATOS COMPLEMENTARIOS	ii
CERTIFICADO DE SIMILITUD	iv
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD	iv
DEDICATORIA	xi
AGRADECIMIENTO	xii
ÍNDICE	xiii
1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	16
1.1. Delimitación y descripción del tema de investigación	16
1.2. Objetivos de la investigación documental	16
1.2.1. Objetivo general	16
1.2.2. Objetivos específicos	16
2. ARQUEO BIBLIOGRÁFICO	18
3. MARCO TEÓRICO	22
4. METODOLOGÍA	24
4.1. Tipo de investigación	25
4.2. Método de investigación	25
4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validación y confiabilidad	25
5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	26
6. CONCLUSIONES	28
7. REFERENCIAS	29
ANEXOS	31

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1. <i>Relación de libros consultados</i>	22
Tabla 2. <i>Relación de artículos consultados</i>	23
Tabla 3. <i>Listado de revistas científicas y cantidad de artículos</i>	223

RESUMEN

El propósito de este estudio fue analizar el impacto del ajedrez como estrategia lúdica para fortalecer la autorregulación emocional en niños con TDAH en educación primaria a partir de la revisión documental de fuentes académicas especializadas. La investigación fue de tipo documental, se utilizó el método comparativo, y el fichaje como técnica de recolección de datos. Así mismo, se empleó la ficha bibliográfica como instrumento de recolección de datos. Se abordaron conceptos como el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, autorregulación emocional en el ámbito escolar y sus dificultades, la lúdica como estrategia pedagógica y sus beneficios, juegos de mesa como recurso y la influencia del ajedrez en la convivencia escolar como estrategia lúdica de autorregulación en niños con TDAH. A partir del análisis realizado, se concluye que el ajedrez influye de manera significativa en el fortalecimiento de la autorregulación emocional en niños con TDAH del nivel primario, ya que, a través del juego sistemático, favorece el reconocimiento, la expresión y el autocontrol emocional, también contribuye a la regulación de conductas impulsivas, hiperactivas e inatentas, mejorando el clima escolar y contribuyendo a la construcción de un contexto educativo más inclusivo, respetuoso y adecuado para el aprendizaje.

Palabras clave: TDAH, autorregulación emocional, estrategia lúdica, ajedrez

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.1. Delimitación y descripción del tema de investigación

La educación constituye un derecho humano esencial y básico, al que deben acceder todos los ciudadanos sin restricciones o exclusiones debido a alguna condición o a sus características propias (Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO, 2006). Además, según Corral (2019), debe ser concebida como un elemento impulsor del desarrollo humano que ayude a cumplir con los intereses y necesidades estudiantiles. Es por ello que, la investigación actual, titulada "Estrategia lúdica de autorregulación emocional en niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) en la educación primaria, expone los retos específicos a los que se ven sometidos los niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), asociados con la falta de atención (distracción en un nivel moderado o severo y períodos de cortos de atención), la hiperactividad (necesidad persistente de moverse) y el comportamiento impulsivo (inestabilidad emocional y comportamientos impulsivos), impactando negativamente en diversas áreas de funcionamiento y generando dificultades en el desarrollo social, emocional y cognitivo (American Psychiatric Association, 2014). Además, se examinan diversas investigaciones vinculadas acerca de cómo la implementación de estrategias lúdicas puede mitigar los efectos provocados por el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) en estudiantes de nivel primario. Adicionalmente, se reconocen las ventajas de implementar el ajedrez como estrategia lúdica en la reducción de comportamientos impulsivos en niños afectados por esta afección. Finalmente, se fomenta la convivencia escolar a través de la implementación de esta estrategia.

1.2. Objetivos de la investigación documental

1.2.1. Objetivo general

Analizar la influencia del ajedrez como estrategia lúdica para fortalecer la autorregulación emocional en niños con TDAH en educación primaria.

1.2.2. Objetivos específicos

- Revisar las bases teóricas de la utilización de estrategias lúdicas de autorregulación emocional en niños con TDAH de educación primaria.
- Determinar la influencia del juego de ajedrez como estrategia lúdica en la disminución de conductas de inatención, hiperactividad o impulsividad en niños con TDAH de primaria.
- Fomentar la convivencia escolar a través del juego de ajedrez en aulas inclusivas

de educación primaria.

2. ARQUEO BIBLIOGRÁFICO

El arqueo bibliográfico consiste en un proceso estructurado que involucra la localización, selección y análisis crítico de fuentes documentales relevantes sobre un tema de estudio, el cual, permite identificar antecedentes, enfoques teóricos y vacíos de investigación (Hernández et al., 2014)., por ello, se realizó una revisión sistemática y exhaustiva de fuentes académicas relacionadas con el TDAH, la autorregulación emocional, las estrategias lúdicas, el uso del ajedrez como tal y su efecto en la convivencia escolar. Se consultaron bases de datos indexadas, así como repositorios institucionales.

Tabla 1. *Relación de libros consultados*

N°	Autor (es)	año	Título del libro	Idioma	Base de datos	Nombre de la editorial	Conclusión	enlace
1	Hallowell, E. M., & Ratey, J. J.	2021	ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction--from Childhood through Adulthood	Inglés	Bookey App	Ballantine Books	Las personas con TDAH pueden tener dificultades con la desorganización, la impulsividad y la pérdida de oportunidades, comúnmente incluyen distracción, impulsividad e hiperactividad, pero también poseen talentos y creatividad sin explotar.	https://cdn.bookey.app/files/pdf/book/en/adhd-2-0.pdf
2	Mena, B., Nicolau, R., Salat, L., Tort, P., & Romero, B.	2011	El alumno con TDAH	Español	WorldCat	Ediciones Mayo S.A.	A menudo las personas con TDAH sienten desmotivación ante las tareas, varían constantemente en su rendimiento o no logran prestar atención durante periodos largos de tiempo	https://fundacionadana.org/wp-content/uploads/2024/10/Alumno-con-TDAH.pdf
3	Piaget, J.	1962	Play, dreams and imitation in childhood	Inglés	Google Books	Routledge	Aprender jugando le permite asimilar y amoldar su mente a nuevos conocimientos, ya que permite experimentar, cometer errores y reflexionar sobre actividades realizadas	https://books.google.com.ec/books?id=FsdMQfpw9z0C&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false

Tabla 2. Relación de artículos consultados

N°	Autor(es)	año	Título del artículo	Idioma	Base de datos	Nombre de la revista	Conclusión	enlace
1	Alarcón, M., Sanduverte, S., Anguera, MT., Samper, P. y Chacón, S.	2022	Emotional Self-Regulation in Everyday Life: A Systematic Review	Inglés	Google Scholar	Frontiers in Psychology	La autorregulación emocional, se refiere a la comprensión, aceptación y modulación de las respuestas emocionales que niños llevan a cabo para adaptarse a su entorno psicosocial, orientándose hacia el logro de sus metas evolutivas y favoreciendo su salud mental	https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.884756/full
2	Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., & Whitebread, D.	2017	Learning through play: A review of the evidence	Inglés	ResearchGate	The LEGO Foundation	Aprender jugando implica considerar el juego como un método pedagógico que permite al niño participar activamente en su aprendizaje	https://www.researchgate.net/publication/325171106_Learning_through_play_a_review_of_the_evidence
3	Parker, R.	2022	Learning through play at school: A framework for policy and practice. Frontiers in Education	Inglés	ResearchGate	Frontiers in Education	El juego constituye una estrategia pedagógica eficaz para favorecer el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños en edad escolar	https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801
4	Jaramillo Garzón, L. M.	2025	El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la regulación emocional en niños.	Español	Repositorio Institucional UNAD	Repositorio Institucional UNAD	El juego se reconoce como un medio privilegiado para que los niños identifiquen, expresen y regulen sus emociones progresivamente	https://repository.unad.edu.co/handle/10596/75955

5	Olaya, M. A., Gomez, M. D. R., Agila, M. R., Navarrete, N. F., & Avila, J. L.	2025	Implementación de Estrategias Didácticas Lúdicas con Enfoque Neuroeducativo para Potenciar las Habilidades Socioemocionales en Niños de Educación Inicial	Español	Dialnet	ASCE MAGAZINE	Las actividades lúdicas son especialmente beneficiosas en la educación primaria, ya que contribuyen a crear un clima positivo dentro del aula y a fortalecer competencias socioemocionales fundamentales para el aprendizaje Los juegos de mesa pueden tener efectos positivos en distintos ámbitos del desarrollo infantil, incluyendo la motivación, participación activa y la interacción social. Además, contribuyen a la mejora de procesos cognitivos y conductuales	https://doi.org/10.70577/ASCE/1181.1206/2025
6	Noda, S., Shirotuki, K. & Nakao, M.	2019	The effectiveness of intervention with board games.	Inglés	Springer Nature Link	BioPsychoSocial Medicine	El ajedrez, que al haber sido sometido a investigaciones en el ámbito clínico y educativo ha demostrado que el practicarlo de manera sistemática puede mejorar la atención sostenida, el control de impulsos y la capacidad de planificación	https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1
7	Blasco, H., González, M., García, R., Poza, B., Pérez, M. R., de León, V., y Otero, J. Zambraño, G. A., Caiza, I. L., Foyaín, F. D., y Haz, D. G.	2016	Eficacia del ajedrez en el tratamiento del trastorno por déficit de atención e hiperactividad: un estudio prospectivo abierto	Español	ELSEVIER	Revista de Psiquiatría y Salud Mental	Se ha demostrado que la práctica del ajedrez favorece habilidades socioemocionales y conductuales, las cuales, son fundamentales para una mejor convivencia escolar	https://doi.org/10.1016/j.rpsm.2015.02.003
8		2024	Impacto del ajedrez en las habilidades socioemocionales: una revisión sistemática.	Español	Universidad de las Ciencias Informáticas	Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas		https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1788

Tabla 3. *Listado de revistas científicas y cantidad de artículos*

Nombres de las revistas	Cantidad
Frontiers in Psychology	1
The LEGO Foundation	1
Frontiers in Education	1
Repositorio Institucional UNAD	1
ASCE MAGAZINE	1
BioPsychoSocial Medicine	1
Revista de Psiquiatría y Salud Mental	1
Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas	1
Total	8

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)

Las personas con TDAH muestran historias muy diversas, desde infancias caóticas hasta carreras exitosas. Pueden ser desorganizados, impulsivos, pierden oportunidades, pero también tienen talentos sin descubrir. El TDAH se manifiesta de forma particular en cada individuo, revelando una compleja interacción entre desafíos y ventajas. Las características comunes del TDAH incluyen distracción, impulsividad e hiperactividad (Hallowell & Ratey, 2021).

3.2. Autorregulación emocional en el ámbito escolar

El proceso de entender, aceptar y regular las respuestas emocionales se conoce como autorregulación emocional. Este es un proceso que los niños y adolescentes realizan para adaptarse a su contexto psicosocial, con el objetivo de alcanzar sus metas evolutivas y contribuir a su bienestar mental. El conseguir la autorregulación emocional posibilita avanzar en la obtención de más autonomía, mientras que al mismo tiempo se vincula con el fortalecimiento de una autoestima apropiada y un sentimiento de autoeficacia que favorecen la adaptación social y escolar. El proceso de educación emocional es constante y duradero durante todo el ciclo vital, beneficiando a la persona para que logre la competencia emocional necesaria para controlar sus emociones (Alarcón et al., 2022).

3.3. Déficit en la autorregulación

El déficit en la autorregulación emocional podría explicar por qué los estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad experimentan desmotivación frente a las tareas, experimentan variaciones constantes en su desempeño o no logran mantener la atención durante periodos prolongados. Por ejemplo, pueden experimentar mayores desafíos para gestionar la frustración o postergar la gratificación, lo que puede resultar en episodios de conflicto en el entorno académico. Por lo tanto, en relación con la gestión de la habilidad para regular su comportamiento o sus emociones, no se puede exigir a un niño con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) la misma exigencia que a un estudiante con movilidad reducida (Mena et al., 2011).

3.4. La lúdica como estrategia pedagógica

Aprender jugando implica considerar el juego como un método pedagógico que permite al niño participar activamente en su aprendizaje, de esta manera, el estudiante se involucra en situaciones problemáticas simuladas, toma decisiones, formula hipótesis y construye significados, logrando un aprendizaje más profundo y duradero (Zosh, 2017).

Esto, además, le permite asimilar y amoldar su mente a nuevos conocimientos, ya que permite experimentar, cometer errores y reflexionar sobre actividades realizadas (Piaget, 1962).

3.5. Beneficios de utilizar la lúdica como estrategia pedagógica

Múltiples investigaciones coinciden en que el aprendizaje a través del juego es una estrategia pedagógica que apoya el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños durante su etapa escolar (Parker et al., 2022). De hecho, es una manera privilegiada para que los niños reconozcan, expresen y regulen sus emociones de manera gradual, puedan vivirlas en un ambiente seguro y aprendan a tolerar la frustración, respetar turnos y habilidades de autocontrol, siendo una herramienta para fortalecer la autorregulación emocional y mejorar la convivencia escolar (Jaramillo, 2025).

Juegos de mesa, dramatizaciones, dinámicas cooperativas, juegos con consignas emocionales son ejemplos para ejercitar el autocontrol, el proceso de toma de decisiones y gestión emocional en situaciones interactivas, estrategias útiles en la educación básica para generar un ambiente favorable en el aula y desarrollar habilidades socioemocionales necesarias para el aprendizaje (Olaya et al., 2025).

3.6. Juegos de mesa como recurso

Los juegos de mesa ejercen una influencia positiva en el desarrollo de la infancia, incluyendo la motivación, la participación y la interacción social. Además, mejoran procesos cognitivos y conductuales y reducen síntomas relacionados con el TDAH, como falta de atención e impulsividad (Noda y Nakao, 2019). Uno de ellos es el ajedrez, el cual ha sido estudiado en contextos clínicos y educativos, y se ha encontrado que su práctica regular mejora la atención sostenida, el control de impulsos y la planificación (Blasco et al., 2016).

3.7. El ajedrez como estrategia lúdica para la autorregulación en niños con TDAH

Investigaciones empíricas han demostrado que jugar al ajedrez no solo implica beneficios cognitivos, también contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales importantes, como la empatía, la habilidad de toma de decisiones bajo presión y la resolución de problemas. En particular, los niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) han tenido una evidente mejora al participar en actividades de ajedrez, lo que ha llevado, en algunos casos, a una reducción de la necesidad de medicación y, en circunstancias más leves, a su eliminación total (Blasco, 2016).

3.8. Influencia en la convivencia escolar

Se ha demostrado que la práctica del ajedrez favorece habilidades socioemocionales y conductuales, las cuales, son fundamentales para una mejor convivencia escolar (Zambrano et al., 2024). Un estudio piloto evaluó los efectos de un programa de entrenamiento de ajedrez dirigido a niños de 11 años por un periodo de 11 semanas, y se identificaron mejoras significativas en la severidad de los síntomas centrales del TDAH. Estas mejoras conductuales y de atención, pueden facilitar una mejor adaptación al contexto estudiantil y una convivencia más armónica con el docente y entre compañeros (Blasco, 2016).

4. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de investigación

La presente investigación se categoriza como documental, definida por Arias (2022) como un procedimiento basado en la exploración, recolección, análisis, crítica y revisión de datos secundarios, entendidos como aquellos documentados por distintos investigadores en recursos impresos, electrónicos o audiovisuales. En este contexto, el diseño se basó en una revisión analítica de la literatura, siguiendo la ruta metodológica sugerida por Hernández et al. (2024), quienes postulan que esta metodología facilita la identificación, consulta y adquisición de bibliografía valiosa para la extracción y recopilación de información pertinente y requerida que aborde el problema de investigación propuesto.

4.2. Método de investigación

El método adoptado fue el comparativo, que implica la comparación de dos o más propiedades presentadas en dos o más objetos, sea en un momento puntual o a lo largo de un período de tiempo relativamente extenso (Fideli, 1998). Por lo tanto, se requiere un trabajo meticuloso y riguroso que implique la definición previa de las propiedades y atributos que pueden ser comparados (Sartori, 1984).

4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validación y confiabilidad.

Como técnica de recolección de datos se empleó el fichaje, cuya aplicación a la investigación posibilita un trabajo de gabinete ordenado y ágil facilitando el análisis de la información, a fin de conseguir un trabajo académico de elucubración y teorización científico riguroso (Loayza, 2006).

En ese sentido, se empleó la ficha bibliográfica como herramienta para la recopilación de datos, ya que permite el registro de información externa de las fuentes documentales, facilitando el control bibliográfico y la posterior estructuración del marco teórico (Balestrini, 2006).

5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

A partir del texto ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction--from Childhood through Adulthood (2021), se pudo establecer que los niños diagnosticados con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, en general pueden tener dificultades de 3 maneras: distracción, impulsividad e hiperactividad, las cuales pueden percibirse como una sola o de manera combinada. Dichos síntomas se pueden identificar cuando se observa desmotivación ante las tareas, variación constante en su rendimiento o no logran prestar atención durante periodos largos de tiempo, tal como se argumenta en el texto El alumno con TDAH (2011). Por otro lado, aunque los niños con esta condición pueden poseer talentos y gran creatividad, son campos que se deben explotar con la guía y ayuda adecuada, a fin de conseguir resultados satisfactorios.

La definición presentada en el texto Emotional Self-Regulation in Everyday Life: A Systematic Review (2022) destaca que la autorregulación emocional no debe entenderse como un estado estático, si no como una capacidad que se desarrolla a través de la comprensión, la aceptación y la modulación de las experiencias, por lo que se deduce que, cuando un niño logra procesar sus emociones bajo esos 3 pilares, adquiere una ventaja evolutiva que le permite desempeñarse en su entorno psicosocial con mayor resiliencia.

De lo recopilado en el libro Play, dreams and imitation in childhood (1962) y del texto Learning through play: A review of the evidence (2017), se desprende que el juego ofrece al alumno la posibilidad de involucrarse activamente en su aprendizaje y desarrollar enfoque reflexivo. Al experimentar desafíos lúdicos, el niño cometerá errores y reflexionará sobre sus acciones en un entorno controlado, de esta manera pondrá en práctica la modulación emocional necesaria para alcanzar sus metas de superación. De ello se puede deducir que la lúdica es una medida esencial para reforzar la salud mental y el potencial de adaptación emocional desde la infancia.

Del texto Learning through play at school: A framework for policy and practice (2022) y El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la regulación emocional en niños (2025), se desprende que el juego permite que los niños reconozcan progresivamente sus estados emocionales y aprendan a gestionarlos de manera adecuada. Estos hallazgos refuerzan la importancia de integrar el juego en la práctica pedagógica, ya que favorece un clima positivo dentro del aula y fomenta el desarrollo de competencias socioemocionales, que son esenciales para la convivencia escolar.

A partir de la información presentada en Implementación de Estrategias Didácticas Lúdicas con Enfoque Neuroeducativo para Potenciar las Habilidades Socioemocionales en

Niños de Educación Inicial (2025) y en *The effectiveness of intervention with board games* (2019), se establece que la incorporación de juegos de mesa en el ámbito escolar favorece la mejora de procesos cognitivos y conductuales, como la atención la concentración y el autocontrol, permitiendo al estudiante obtener un aprendizaje integral y un incremento de su autoestima, puesto que será capaz de cumplir con sus metas evolutivas; por otro lado, contribuye al desarrollo de habilidades sociales para la convivencia escolar, ya que promueve la interacción social, la consideración por los turnos y el trabajo colaborativo.

De la información revisada en *Eficacia del ajedrez en el tratamiento del trastorno por déficit de atención e hiperactividad: un estudio prospectivo abierto* (2016) y en *Impacto del ajedrez en las habilidades socioemocionales: una revisión sistemática* (2024), se interpreta que, el ajedrez, respaldado por investigaciones en el ámbito clínico y educativo, constituye una herramienta pedagógica eficaz para la mejora de las funciones conductuales y cognitivas en alumnos con TDAH, ya que su práctica sistemática ayuda a mejorar la atención sostenida, el control de impulsos y la capacidad de planificación, habilidades esenciales para un buen desempeño académico y autorregulación conductual. Además, ayuda al fortalecimiento de habilidades socioemocionales, como la tolerancia a la frustración, respeto de normas y toma de decisiones responsables, las cuales generan un óptimo clima escolar. En ese sentido, una buena práctica en las aulas de primaria en instituciones educativas sería incorporar sesiones cortas de entrenamiento en ajedrez, dentro del área de Tutoría, personal social, o como un taller extracurricular, así mismo, se debería consultar con especialistas en la implementación de estrategias lúdicas a fin de que se efectúen las actividades siguiendo una planificación ordenada y progresiva, a la vez que se alinean con las necesidades que presentan los estudiantes con TDAH, respetando los ritmos de aprendizaje, incluyendo rutinas claras, usando tarjetas visuales que indiquen turnos, movimientos y normas básicas, validando sus emociones ante errores o frustración, utilizando modalidad cooperativa, entre otras formas.

6. CONCLUSIONES

- En relación con los fundamentos teóricos investigados, se logró definir el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad e identificar sus síntomas, también se conceptualizó la autorregulación emocional y sus dificultades al padecer esta condición. Por otro lado, se evidenció que las estrategias lúdicas cuentan con un sustento sólido desde la psicología educativa y el enfoque socioemocional, las cuales, destacan el juego como un medio eficaz para desarrollar la autorregulación emocional en niños con TDAH, permitiendo la participación activa, la motivación y la adaptación a distintos ritmos de aprendizaje.
- Acerca del impacto del ajedrez como estrategia lúdica, se determina que su aplicación contribuye a la disminución de conductas de inatención, hiperactividad e impulsividad en niños con TDAH, debido a que fomenta la concentración, el autocontrol, la toma de decisiones y la anticipación de consecuencias, habilidades esenciales para un buen desempeño conductual en el aula.
- En cuanto a la convivencia escolar, se concluye que la incorporación del ajedrez como estrategia lúdica en las aulas de primaria, favorece un clima escolar positivo, ya que fortalece valores como el respeto, la empatía y la cooperación, generando mejores relaciones interpersonales alumno-docente y entre compañeros.
- Respecto al objetivo general, se concluye que el ajedrez como estrategia lúdica influye de manera significativa en el fortalecimiento de la autorregulación emocional en niños con TDAH del nivel primario, ya que, a través del juego sistemático, favorece el reconocimiento, la expresión y el autocontrol emocional, también favorece a la regulación de conductas impulsivas, hiperactivas e inatentas. Así mismo, esta estrategia promueve la participación activa del estudiante, mejora el clima escolar y contribuye a la edificación de un ambiente más inclusivo, respetuoso y propicio para el aprendizaje.

7. REFERENCIAS

- Alarcón Espinoza, M., Sanduvete Chaves, S., Anguera, MT., Samper García, P. y Chacón Moscoso, S. (2022). Emotional Self-Regulation in Everyday Life: A Systematic Review. *Front. Psychol.* 13:884756. doi: 10.3389/fpsyg.2022.884756
- American Psychological Association (2014). Trastornos del desarrollo neurológico. En American Psychological Association, *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (Diagnostic and statistical manual of mental disorders)* (pp. 17-48). Argentina: Panamericana.
- Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica* (6ta ed.). Editorial Episteme.
- Balestrini Acuña, M. (2006). *Cómo se elabora el proyecto de investigación* (7ma ed.). Consultores Asociados.
- Blasco-Fontecilla, H., González-Pérez, M., García-López, R., Poza-Cano, B., Pérez-Moreno, M. R., de León-Martínez, V., y Otero-Pérez, J. (2016). Efficiency of chess training in improving executive functions in children with attention deficit hyperactivity disorder: A prospective study. *Revista de Psiquiatría y Salud Mental*, 9(1), 13-21. <https://doi.org/10.1016/j.rpsm.2015.02.003>
- Corral, J. K. (2019). Educación inclusiva: concepciones del profesorado ante el alumnado con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*, 12(2), 171-186. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/439>
- Fideli, R. (1998) *La comparazione*. Milán. Agnelli.
- Hallowell, E. M., & Ratey, J. J. (2021). *ADHD 2.0: New science and essential strategies for thriving with distraction—from childhood through adulthood*. Ballantine Books.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). McGraw-Hill Education.
- Jaramillo Garzón, L. M. (2025). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la regulación emocional en niños*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

- Larrañaga, E., Navarro, R. y Yubero, S. (2018). Factores sociocognitivos y emocionales en la agresión del ciberacoso. *Comunicar* 26, 19–28. doi: 10.3916/C56-2018-02
- Loayza, E. (2006). Investigación cualitativa en Educación. *Investigación educativa*, 10 (18), 75-85. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/3778>
- Mena Pujol, B., Nicolau Palou, R., Sala Foix, L., Tort Almeida, P., & Romero Roca, B. (2011). *Alumno con TDAH* (4.ª ed.). Ediciones Mayo.
- Noda, S., Shirotaki, K. & Nakao, M. The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Med* 13, 22 (2019). <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Olaya Olaya, M. A., Gomez Cajamarca, M. D. R., Agila Gonzalez, M. R., Navarrete Moran, N. F., & Avila Aponte, J. L. (2025). Implementación de Estrategias Didácticas Lúdicas con Enfoque Neuroeducativo para Potenciar las Habilidades Socioemocionales en Niños de Educación Inicial . *ASCE*, 4(3), 1181–1206.
- Parker, R., Thomsen, B. S., y Berry, A. (2022). Learning through play at school – A framework for policy and practice. *Frontiers in Education*, 7, 751801. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Sartori, G. (1984) *La política, lógica y método en las ciencias sociales*. México. Fondo de Cultura Económico.
- UNESCO. (2006). *Orientaciones para la Inclusión: Asegurar el Acceso a la Educación para Todos*. UNESCO
- Zambrano Mera, G. A., Caiza Hervas, I. L., Foyaín Palma, F. D., y Haz Alcazar, D. G. (2024). Impacto del ajedrez en las habilidades socioemocionales: una revisión sistemática. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 17(11), 248-274. <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1788>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: A review of the evidence*. The LEGO Foundation. <https://www.researchgate.net/publication/325171106>

ANEXOS

Fichas bibliográficas

Ficha N°1

Autor: Hallowell, E. M., & Ratey, J. J.

Año: 2021

Título: New science and essential strategies for thriving with distraction—from childhood through adulthood.

Motor de búsqueda: Ballantine Books

Ficha N°2

Autor: Alarcón Espinoza, M., Sanduvete Chaves, S., Anguera, MT., Samper García, P. y Chacón Moscoso, S.

Año: 2022

Título: Emotional Self-Regulation in Everyday Life: A Systematic Review. Front. Psychol

Lugar de publicación: Lausana, Suiza

Motor de búsqueda: Front. Psychol

Ficha N°3

Autor: Mena Pujol, B., Nicolau Palou, R., Sala Foix, L., Tort Almeida, P., & Romero Roca, B.

Año: 2011

Título: Alumno con TDAH (4.ª ed.)

Lugar de publicación: Barcelona, España

Motor de búsqueda: Ediciones Mayo

Ficha N°4

Autor: Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., & Whitebread, D.

Año: 2017

Título: Learning through play: A review of the evidence.

Lugar de publicación: Billund, Dinamarca

Motor de búsqueda: The LEGO Foundation

Ficha N°5

Autor: Piaget, J.

Año: 1962

Título: Play, dreams and imitation in childhood

Lugar de publicación: Madrid, España

Motor de búsqueda: Norton

Ficha N°6

Autor: Parker, R., Thomsen, B. S., y Berry, A.

Año: 2022

Título: Learning through play at school – A framework for policy and practice. Front. Psychol

Lugar de publicación: Lausana, Suiza

Motor de búsqueda: Frontiers in Education

Ficha N°7

Autor: Jaramillo Garzón, L. M.

Año: 2025

Título: *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la regulación emocional en niños.*

Lugar de publicación: Bogotá, Colombia

Motor de búsqueda: Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Ficha N°8

Autor: Olaya Olaya, M. A., Gomez Cajamarca, M. D. R., Agila Gonzalez, M. R., Navarrete Moran, N. F., & Avila Aponte, J. L.

Año: 2025

Título: Implementación de Estrategias Didácticas Lúdicas con Enfoque Neuroeducativo para Potenciar las Habilidades Socioemocionales en Niños de Educación Inicial.

Lugar de publicación: Ecuador

Motor de búsqueda: ASCE MAGAZINE

Ficha N°9

Autor: Noda, S., Shiotsuki, K. & Nakao, M.

Año: 2019

Título: The effectiveness of intervention with board games: a systematic review

Motor de búsqueda: BioPsychoSocial Med

Ficha N°10

Autor: Blasco-Fontecilla, H., González-Pérez, M., García-López, R., Poza-Cano, B., Pérez-Moreno, M. R., de León-Martínez, V., y Otero-Pérez, J.

Año: 2016

Título: Efficiency of chess training in improving executive functions in children with attention deficit hyperactivity disorder: A prospective study

Motor de búsqueda: Revista de Psiquiatría y Salud Mental

Ficha N°11

Autor: Zambrano Mera, G. A., Caiza Hervas, I. L., Foyaín Palma, F. D., y Haz Alcazar, D. G.

Año: 2024

Título: Impacto del ajedrez en las habilidades socioemocionales: una revisión sistemática

Motor de búsqueda: Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas