

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

**CARRERA:
COMUNICACIÓN SOCIAL**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL**

**TEMA:
PRODUCTO HIPERMEDIAL SOBRE “EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA
DE APRENDIZAJE Y COMUNICACIÓN”**

**AUTORA:
EYLEEN NUÑEZ GARCIA**

**TUTOR:
BOLIVAR EDUARDO CHIRIBOGA SALVADOR**

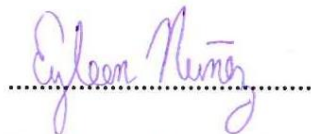
Quito, marzo del 2017

Cesión de derechos de autor

Yo Eyleen Nuñez García con documento de identificación N° 172169399-0 manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del trabajo de grado/titulación intitulado: PRODUCTO HIPERMEDIAL SOBRE “EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE Y COMUNICACIÓN”, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Comunicador/a Socia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor/es me/nos reservo/reservamos los derechos morales de la obra antes citada.

En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Nombre: Eyleen Nuñez García

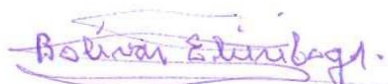
Cédula: 172169399-0

Fecha: Marzo 2017

Declaratoria de coautoría del docente tutor/a

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el trabajo de titulación “Producto hipermedial sobre ajedrez como herramienta de aprendizaje y comunicación”, realizado por EYLEEN NUÑEZ GARCÍA, con C.I. 1721693990 obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, febrero, 2017



Bolívar Eduardo Chiriboga Salvador

Cédula de identidad: 1704477064

Magister

María del Carmen Ramírez

Directora de Carrera

Escuela de Comunicación Social

Universidad Politécnica Salesiana

Cordial saludo:

Por medio del presente escrito autorizo a Eyleen Nuñez García, la utilización de mi imagen en uso educativo para el video realizado para la obtención de su titulación en la Universidad Politécnica Salesiana.

De igual manera, es mi deseo establecer que esta autorización es voluntaria y gratuita, y que este Instituto cuenta con mi autorización para la utilización, reproducción, transmisión, retransmisión de mi imagen estableciendo que se utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

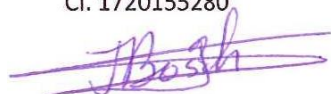
En la ciudad de Quito a los 10 días el mes de Marzo de 2017.

Agradezco su atención.

Atentamente

WFM. Jacqueline Bosch García.

CI. 1720155280



Dedicatoria

“No pensar que somos los únicos que estamos pasando por esto, o que mis obsesiones son las más raras o más intensas que las de los otros. En el ajedrez como en la vida el enemigo más peligroso es uno mismo”

Dedicado a ti, que lo estás leyendo

Agradecimientos

Con la satisfacción de haber cumplido una meta tan anhelada y los sueños de seguir en el camino hacia la excelencia. Mis más sinceros agradecimientos con la Universidad Politécnica Salesiana y sus docentes que me acompañaron en este proceso. De igual forma destacar el aporte tan importante del tutor y el entusiasmo por finalizar satisfactoriamente con el trabajo propuesto. Me siento correspondida por el esfuerzo invertido de mis padres, familiares, amigos y profesores.

Índice

Introducción	1
Objetivos	2
Objetivo general	2
Objetivos específicos	2
Metodología	3
Línea de investigación.....	6
Marco teórico	8
Educación 2.0 y aportes metodológicos.....	11
El ajedrez y su aporte de forma dialógica	13
Educomunicación en el ajedrez.....	15
Fundamentación teórica del producto	18
Resultados	23
Conclusiones	26
Lista de referencias	28

Índice de anexos

Anexo 1. Mapa de navegación	29
Anexo 2. Guion multimedia	30
Anexo 3. Logo.....	36
Anexo 4. Paleta de colores	37
Anexo 5. Escaleta de video documental	38
Anexo 6. Entrevistas	40

Resumen

Este producto tiene como punto de partida los postulados de la educomunicación por lo cual se presenta un producto interactivo el cual plantea diferentes herramientas dialógicas y de comunicación, utilizando al ajedrez como técnica de aprendizaje, proyectando un espacio virtual adecuado para la construcción de conocimiento y el desarrollo de capacidades lógicas. Es fundamental revolucionar la educación y el conocimiento, transmitir la necesidad del aprendizaje empírico y colaborativo, esencia de la propuesta del proyecto, el cual a través de herramientas dialógicas de interacción virtual y de autogestión proporciona al individuo a necesidad de involucrarse y colaborar en dicho proceso de aprendizaje de una forma lúdica teniendo de aliados al deporte ciencia. Este proyecto pretende ser un espacio dialógico que permita fortalecer las capacidades que cada individuo posee y descubrir sus mejores cualidades y habilidades, permitiendo la comunicación, colaboración, creatividad, autogestión y reproducción de contenidos, con la ayuda de la “web 2.0” y sus principales herramientas interactivas. Lograr difundir el producto y promocionar el ajedrez con la intención de masificarlo puede ser de gran ayuda para los procesos de educación en el futuro en la ciudad de Quito, es por eso que la página web intenta redescubrir metodologías y técnicas de aprendizaje válidas para otros campos educativos.

Palabras claves: educomunicación, comunicación dialógica, aprendizaje, ajedrez, web 2.0.

Abstract

This product has as its starting point the postulates of the educommunication for which an interactive product is presented which raises different dialogical and communication tools, using chess as a learning technique, projecting a suitable virtual space for the construction of knowledge and the Development of logical capacities. It is fundamental to revolutionize education and knowledge, to transmit the need for empirical and collaborative learning, the essence of the project proposal, which through dialogical tools of virtual interaction and self-management provides the individual with the need to get involved and collaborate in this process of learning in a playful way having allies to the sport science. This project aims to be a dialogical space that allows to strengthen the capacities that each individual possesses and to discover their best qualities and abilities, allowing the communication, collaboration, creativity, self-management and reproduction of contents, with the help of “web 2.0” and its main interactive tools. Achieving to disseminate the product and promote chess with the intention of massing it can be a great help for future education processes in the city of Quito, that is why the website tries to rediscover methodologies and learning techniques valid for other fields Education.

Keywords: educommunication, dialogical communication, learning, chess, web 2.0.

Introducción

El presente trabajo tiene como objeto de estudio la cualidad comunicativa del ajedrez y como se puede convertir en una herramienta de desarrollo tanto social como de las capacidades del individuo como tal.

Se busca presentar un producto hipermedial que de una forma dialógica permita enseñar las capacidades que se desarrollan con la práctica continua del ajedrez. Al hablar del ajedrez como método para el aprendizaje y la comunicación podemos abordarlo desde una temática lúdica y multimedial, utilizando herramientas audiovisuales que proporciona una interpretación más consciente de las funciones que nos brinda el ajedrez.

En la actualidad, aunque ya se conoce la caducidad el sistema tradicional educativo sigue con una vigencia casi absoluta sin dejar campo a nuevas herramientas y técnicas que serían capaces de abordar ciertas problemáticas sociales del siglo XXI, los nuevos retos que enfrentamos con los cambios tecnológicos, sociales y políticos permite crear una nueva forma de comunicación más acorde al contexto actual.

Interconectar disciplinas permite una visión poli funcional a gran escala, el ajedrez mantiene procesos mentales que pueden ayudar a desbloquear campos neurológicos y un desarrollo lingüístico avanzado, y sin duda alguna esto llega a ser fundamental para el desarrollo social y comunicativo.

El ajedrez es un deporte que abarca toda una ciencia. Al formar parte de un procedimiento que se basa en técnicas y estrategias, brinda la oportunidad de manifestar

complejos procesos interpretativos de la realidad y de razonamiento, es decir procesos comunicativos.

El predecir el actuar del oponente y una visión a corto y largo plazo son características fundamentales del ajedrez que se desarrollan en los individuos que mantienen esta práctica, estableciéndose como puente comunicacional entre las personas ya que no se necesita de cualidades físicas sino intelectuales.

La capacidad de abstracción de la realidad al manifestar un juego puede llegar a ser sublime pero sin duda alguna con un trasfondo cargado de simbologías y de mensajes comunicacionales.

Objetivos

Objetivo general

Desarrollar un producto hipermedial sobre “El ajedrez como herramienta de aprendizaje y comunicación.”

Objetivos específicos

- Definir el ajedrez como nexo de comunicación y aprendizaje
- Presentar al ajedrez como una herramienta para el desarrollo de capacidades lógicas.
- Desarrollar una propuesta comunicativa realizando un producto multimedia donde se evidencie el aporte del ajedrez en procesos de comunicación y aprendizaje.

Metodología

Se aborda el trabajo desde un enfoque cualitativo, el cual no busca resultados calculables con números, “es la investigación que produce datos descriptivos: las palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable” Tylor y Bogdan, (1987), citados en (Blasco & Pérez, 2007, pp. 25-27). Las herramientas que se utilizarán para responder las preguntas teóricas serán basada en investigación bibliográfica de textos educomunicativos y ajedrecísticos que permitirán recolectar las principales técnicas y estrategias presentes, tanto en el ajedrez como en la educomunicación, y como estas participan de manera activa en procesos mentales y de aprendizaje, mediadas por procesos comunicativos, enlazando con la educación 2.0, comunicación dialógica, educomunicación, y sus manifiestos de diálogo horizontal, interlocutores válidos y procesos de construcción del aprendizaje.

Esta investigación se realizará con herramientas de recolección de datos en el área empírica analizados de manera cualitativa, con entrevistas a expertos. Así mismo otra herramienta es la observación que servirá para este estudio ya que de esta forma se podrán describir acontecimientos y recoger información válida para lograr interrelacionar nuestro objeto de estudio.

La primera fase de la preproducción consta de una investigación explicativa con un conjunto de información verificada la cual dará pie a un estudio y relación entre las principales estrategias del ajedrez y los procesos comunicativos en los métodos de aprendizaje. Partiendo desde el constructivismo se plantea un espacio de creación y

construcción activa de nuevos conceptos con herramientas dadas desde el ajedrez y sus técnicas comunicativas.

Dando paso a una segunda etapa investigativa donde se recurre a entrevistas a expertos que han compartido la experiencia del aporte del ajedrez al aprendizaje, este recurso investigativo proporcionará concretamente las cualidades que pueden ser desarrolladas y que intervienen en procesos de enseñanza del propio deporte.

La muestra tendrá un carácter no probabilístico, por lo tanto las personas a ser observadas y a ser entrevistas son elegidas de acuerdo a las necesidades del producto multimedia, en este caso por su experiencia y sus aportes en el tema.

Se partirá de 4 entrevistas a diferentes expertos y relacionados al tema:

Primero se contará con el testimonio de una psicóloga y maestra internacional de ajedrez, Nery Maceira, docente que cuenta con más de 30 años de experiencia en el campo y que ha logrado entender el ajedrez desde la psicología comprendiendo los campos mentales que se amplían al jugar ajedrez.

Antonio Nuñez maestro internacional de ajedrez con más de 5 federaciones representadas y con 40 años de experiencia, brinda su interpretación y conocimiento sobre el ajedrez en grandes escalas y la inferencia en escuelas o instituciones educativas.

El maestro internacional Hugo Muñoz jugador olímpico y matemático, el cual comprende la relación que se da entre las disciplinas y nos comenta sobre cómo puede servir de apoyo para la comprensión y construcción del conocimiento.

La campeona nacional del Ecuador 3 años consecutivos de ajedrez Jacqueline Bosch habla sobre su experiencia en el mundo del ajedrez actualmente y cómo esta profesión brinda beneficios a la vida diaria ya académica.

Las entrevistas serán del tipo semiestructurada, la cual mezcla los tipos estructurada y no estructurada.

Continuando con un proceso de observación a jóvenes estudiantes que practican el ajedrez, y cuáles son sus cualidades más desarrolladas. La observación se realizará en el club de ajedrez “La católica”, y servirá para recolectar información válida que ayude a determinar los aportes del ajedrez en procesos de aprendizaje.

La tercera etapa de la preproducción se basa en la recopilación de las principales herramientas que se han destacado en la investigación que aporta este juego, las mismas que serán plasmadas de forma interactiva en un espacio web proporcionando nuevos procesos de aprendizaje.

El último paso de la preproducción se trata de la elaboración de guiones, tanto para los videos como para la página web, la cual tendrá un mapa de navegación y un guion multimedia.

La producción se basará en generar, organizar, editar y componer los contenidos en base a la investigación realizada en la preproducción y se realizará el montaje del producto final.

Para esto, las entrevistas serán llevadas a cabo en el hogar de cada uno de los entrevistados, llevando un modelo de preguntas que puede ser modificado.

Se realizará una grabación en el lugar de la observación siguiendo un guión literario. Finalmente para el montaje de la página web se utilizará la plataforma Wix, la cual es una plataforma que permite crear sitios web en HTML5 con el uso de herramientas “arrastrar” y “soltar”. Aprovechando las herramientas proporcionadas por Wix y siguiendo tanto el mapa de navegación como el guión multimedia se irá montando el producto final.

De igual manera para el producto se ha creado una identidad visual, la cual se compone de un logo y una paleta de colores.

La post producción comprende la publicación, un análisis de impacto, los resultados y las conclusiones del producto “El ajedrez como herramienta de aprendizaje y comunicación.”

Línea de investigación

El lineamiento teórico bajo el cual se fundamenta la investigación es el de “comunicación y desarrollo” ya que se buscan los aportes comunicativos que brinda el deporte del ajedrez y cómo puede ser utilizado para la transformación social, promoviendo capacidades complejas de interacción,

El producto estará orientado hacia la educomunicación permitiéndonos abordar al ajedrez como método de aprendizaje y así mismo ser presentado de forma no solo informativa sino también educativa.

Esta investigación partirá de los postulados teóricos de la educomunicación y la educación horizontal teniendo como referentes a Paulo Freire y sus principios de una educación desde el diálogo y la comunicación,

Así mismo será sustentada por postulados de Mario Kaplun y el enfoque a los procesos de aprendizaje que son manifestados durante las experiencias de educación.

Se plantea un producto hipermedial que se basa en las TIC ya que se busca brindar una experiencia profunda y participativa, que sea relevante en la red con un contenido líquido y adaptable que puedan ser distribuidos por diferentes medios y que así mismo mantenga diferentes niveles de profundidad.

Se diseña un producto hecho con diferentes niveles de implicación de los usuarios, un mensaje coherente en conjunto que formen una narrativa alimentando una comunicación continua con la audiencia, exponiendo las cualidades del ajedrez y sus técnicas de estrategia, para así mismo ir desarrollando las capacidades manifestadas en la investigación.

En la mayoría de los cursos presenciales o virtuales predomina el modelo transmisivo de información. Los ambientes «virtuales» de aprendizaje permanecen estáticos, continúan centrados en los mecanismos de distribución de datos, carecen de la interactividad, no tienen en cuenta la colaboración de edición ni tampoco el aprendizaje construido y conectado (Aparici & Silva, 2012, p. 2).

A diferencia de lo establecido por la sociedad, el proceso de enseñanza-aprendizaje no se basa en el traspaso de información sino en una forma comunicacional que estimule el desarrollo del individuo y comience un proceso de construcción de la realidad, de símbolos, significados, significantes y conceptos y así se formule el aprendizaje en sí, con las propias capacidades del individuo y desde su propia interpretación, llegando a ser perdurable en el tiempo ya que se establece desde la propia construcción.

Marco teórico

Actualmente en pleno siglo XXI la educación continua siendo un proceso perpetuo de depósito de información limitando al estudiante a construir su propio conocimiento, ser autónomo y transmitir esa información de forma colaborativa. La educomunicación dialógica intenta intervenir en los procesos de educación de una forma interactiva y rompiendo con cualquier sistema tradicional y bancario de aprendizaje.

La Educomunicación dialógica se fundamenta en concepciones sociales, educativas, comunicativas, mediáticas y tecnológicas diferentes a las instrumentales. Para empezar, quizá habría que recordar que la comunicación es un fundamento esencial para el aprendizaje, para la socialización y para la construcción del conocimiento (Barbas, 2012, p. 16).

La educomunicación busca la vinculación teórica y práctica de los campos de la educación y comunicación buscando generar espacios de reflexión y participación de grupos y sociedades que realizan una interacción simbólicamente compartida, mediados

por los medios de comunicación de masas, con enfoque en el pensamiento crítico y cambio social.

Esta se convierte un acto de producción de significados culturales compartidos por todos aquellos que están participando, en esto los códigos lingüísticos juegan un rol fundamental, debido a que son el medio por el cual se nos permite expresarnos, a través del lenguaje verbal, y de esta manera nos permite crear lo que llamamos diálogos con todos los entes de la sociedad (Barbas, 2012, p. 17).

Los primeros cambios en la educación se dan al introducir un medio de comunicación en el sistema escolar intentando buscar una acción pedagógica para transformar los métodos memorísticos y mecánicos, basados en la transmisión de contenidos por otros más acordes a la vida y la curiosidad de los educandos como lo fue la imprenta y el periódico escolar.

Esta influencia por transformar la educación instrumental comienza con los postulados de la Escuela de Frankfurt y su perspectiva crítica sobre las industrias culturales, también con estudios sobre Comunicación para el Desarrollo en América Latina y con autores como Paulo Freire, Mario Kaplún, Francisco Gutiérrez y Daniel Prieto Castillo, quienes son los que lograron aportar un conjunto de aciertos teóricos y prácticos para el nacimiento de la educomunicación.

Para Barbas Coslado (2012, pp. 18-19) el enfoque instrumental de la educomunicación se refiere a “la utilización de la teoría, no para generar pensamiento crítico, sino para entrenar estudiantes en el uso, manejo e instrumentalización de los medios de comunicación de masas y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación”.

El enfoque instrumental ha funcionado desde el positivismo para la creación de operadores técnicos de las nuevas tecnologías pero no basta para una lectura crítica de los medios.

Es por esto que el enfoque dialógico propone crear espacios de participación y reflexión de los medios.

El mismo autor nos explica el enfoque dialógico de la educomunicación pero desde la teoría crítica de la Escuela de Frankfurt, sosteniendo que es necesario utilizar los medios como una herramienta para la reflexión, creando conocimiento y definiendo sus usos desde los actores sociales.

El enfoque dialógico de la educomunicación sostiene que es necesario utilizar los medios como una herramienta para la reflexión, definiendo sus usos y creando conocimientos desde los actores sociales (Barbas, 2012). El aprendizaje dialógico, permite compartir opiniones entre varios participantes y numerosas dinámicas, no solo se trata de compartir una cosa sin razón alguna, más bien intenta dar un sentido crítico a las cosas, cabe destacar que el conocimiento no es algo dado o transmitido, es creado a través de procesos de intercambio, interacción, diálogo y colaboración.

Barbas Coslado (2012) nos expone muy claramente los nuevos retos de la educomunicación: a pesar de vivir en una época con todas las potencialidades de la comunicación digital, no se las aprovecha en su totalidad sino que se sigue reproduciendo modelos comunicativos caducos. Otro reto comunicativo es entender al ciberespacio como “una comunidad de práctica” Wenger, citado en Barbas (2001, pág.

170), con dinámicas de aprendizaje a partir de la acción grupal y no solo desde su dimensión tecnológica.

El comunicador social debe enfrentar estos retos:

Aprovechar al máximo todas las herramientas que la web 2.0 nos ofrece, desde blogs hasta aplicaciones con miras a facilitar la transmisión de conocimiento, pero de una manera práctica y cooperativa.

Observar al ciberespacio como un entorno propicio para la discusión y el intercambio de valiosa información, aquí la importancia de los portales denominados “p2p” o en español “entre pares” que nos presentan una interfaz que permiten que un usuario se convierta en generador de información pero a su vez el mismo usuario obtenga información subida por otro en igualdad de condiciones y sin restricciones, además de la posibilidad de un trabajo colaborativo con el uso de herramientas digitales como videoconferencias.

Educación 2.0 y aportes metodológicos

La educación 2.0 sirve como herramienta fundamental ya que este tipo de educación emancipadora no solo se basa en preceptos tecnológicos y visiones instrumentales para su funcionalidad, sino que tiene su lugar fuera del aula de clases, en donde se genera una cultura digital.

En estos lugares se da participación por parte de los usuarios dejando atrás la educación tradicional y/o bancaria a través de lo que Aparici (2011) llama una construcción

colectiva del conocimiento. En este tipo de educación la comunicación social tiene un campo en donde apoyar a la educación y proveer de contenidos (p. 25).

La comunicación social trata de lograr un cambio social a través de la participación, la colaboración y el diálogo, donde los sujetos son participantes del cambio social, aquí la educación 2.0 es elemental por su funcionalidad en la cultura digital y la autogestión puede lograr ser una herramienta exitosa y útil para la comunicación. La educación 2.0 puede desarrollar conocimientos teóricos y prácticos simultáneamente, con esta correlación el conocimiento puede ser adquirido de mejor manera.

La autogestión está íntimamente ligada a la autonomía, la producción de contenidos y a la educación emancipadora, cuestiones profundamente relacionadas con los principios de la educación 2.0 en el que vemos algunos asuntos como la educación, la alfabetización y la erudición (Aparici, 2011, p. 29).

Un comunicador social sin autonomía, que rinda cuentas a los intereses de algún grupo de poder no responderá a las necesidades de la sociedad a la cual se debe y de igual manera una comunicación que no busque la liberación de la sociedad de sus ataduras y vendas se convertirá en una herramienta de su dominación. Por lo tanto las herramientas que la educación 2.0 nos ofrece encajan perfectamente en el perfil de la comunicación social ideal. Ser autónoma y ser emancipadora son características en común de la comunicación y la web 2.0.

La Comunicación Social es sin duda un trabajo muy difícil que demanda mucha responsabilidad e innovación frente a los nuevos retos que la sociedad afronta desde los

campos comunicativos. Por lo tanto es necesario utilizar de las herramientas que otras disciplinas pueden ofrecer, en este caso a las herramientas que la educomunicación y la educación 2.0 otorgan.

La educomunicación y sobretodo su carácter dialógico es un punto de inicio adecuado para el trabajo metodológico del comunicador social, ya que nos propone desarrollar nuestro trabajo basados en el desarrollo de entornos donde prima el diálogo y la colaboración entre pares, además de proponernos una postura crítica hacia los medios de comunicación los cuales son mediadores de las relaciones humanas.

La comunicación 2.0 vista como una manera de afrontar a los retos educativos de la nueva era digital nos ofrece, de igual manera, un gran número de herramientas para enfrentar los nuevos retos pero esta vez los comunicativos. Las herramientas digitales 2.0, la autogestión y la generación de contenidos libres permitirán construir una comunicación social libre, independiente y sobre todo construida sobre una base de diálogo y trabajo colaborativo con los mismo receptores de la información.

El ajedrez y su aporte de forma dialógica

Se considera al ajedrez un deporte ya que se utiliza la destreza mental como principal herramienta y este es capaz de provocar un desgaste físico, incluso mucho mayor que otros deportes y así mismo es un juego reglamentado con calificaciones, árbitros, federaciones, competiciones y equipos.

Además de ser un juego, el ajedrez es también una recreación intelectual y es aquí que toma el nombre de deporte ciencia, se entrelazan elementos científicos, lógicos,

matemáticos, filosóficos, psicológicos, estratégicos y tácticos. Permite que el hombre aprenda a pensar, razonar, y reflexionar sobre la información que recibe para así interpretarla y luego transformarla. El ajedrez también estimula la independencia cognoscitiva, que se manifiesta en un proceso mental activo en la búsqueda de soluciones personales.

Influye en la formación de valores, en el desarrollo del talento, lo que lo prepara para aplicar las ideas en diferentes circunstancias.

El ajedrez es capaz de desarrollar aptitudes y talento para el autoaprendizaje a partir del desarrollo de las siguientes ideas:

- Control de la atención y la concentración (autodisciplina).
- Aplicación de un razonamiento lógico en combinación con la intuición y la imaginación.
- Discriminar la formación seleccionando lo esencial y necesario para la solución de problemas.
- Organización y conocimiento del pensamiento propio para la solución de los problemas (meta cognición).
- Toma de decisiones en situaciones complejas y variables acorde a su edad.
- El Ajedrez es un juego milenario, le permite al hombre aprender a pensar, a razonar, a reflexionar sobre la información que recibe para interpretar la realidad, a transformar la abstracción alcanzada en un nuevo orden por la aplicación de un recurso que culminará en la construcción de nuevos significados.

(López, 2009, pp. 4-5)

Educomunicación en el ajedrez

Desde los principales postulados que ofrece el ajedrez a la construcción del conocimiento se encuentra la lucha permanente por el logro de objetivos en corto y largo plazo, la necesidad de planificar las acciones, el valor de los errores y el valor del sacrificio.

El ajedrez cuenta con herramientas de aprendizaje que ayudan a la construcción del conocimiento del individuo desde una formación individual y cooperativa, capacidad de concentración y atención, memoria, razonamiento lógico y cálculo de riesgos, paciencia y disciplina, percepción y cálculo espacial.

Estas mismas características se manifiestan en la educomunicación, la cual presenta una filosofía y una práctica de comunicación basada en el diálogo y la participación (Aparici, García, & Ferrés, 2010), y que simultáneamente presenta una transformación en las actitudes y concepciones.

En la educomunicación como en el ajedrez se plantea el diálogo como herramienta para construir el conocimiento tanto individual como cooperativo

(...) los participantes en el ciberespacio permiten establecer una relación entre iguales que están en interacción constante. Pero, estas prácticas en la Red, también, pueden llevarse a cabo en escenarios reales. La tecnología digital ha puesto en evidencia prácticas enunciadas hace muchos años que pueden desarrollarse en las aulas o en los medios de comunicación. No se trata solo de una cuestión tecnológica sino, sobre

todo, de una dimensión metodológica, pedagógica e ideológica (Aparici, 2011, p. 33).

Claramente estamos tomando estos fundamentos de la educomunicación para respaldar el producto que pretende evidenciar prácticas de la dimensión física en un ciberespacio.

Aparici cuando reflexiona sobre los principios pedagógicos de la educomunicación dice que en todo acto comunicativo, así sea físico o mediado por tecnologías, es fundamental crear un acto de encuentro y de reciprocidad entre todos participantes del acto comunicativo.

Es imprescindible comprender que una propuesta educucomunicativa debe ser activa e interactiva con el público, que logre visibilizar los beneficios de la comunicación en la educación, de la construcción del aprendizaje y el trabajo colectivo. Aparici en su texto “Principios pedagógicos y comunicacionales de la educación 2.0” repasa estos conceptos que mantienen el hilo y una relación entre la educación y la comunicación: “La educomunicación planteaba, hace más de 40 años, cuestiones que han tomado una renovada actualidad en los últimos tiempos a partir del desarrollo de la Web 2.0 que ha extendido los conceptos de comunicación democrática, participación, colaboración o empoderamiento” (Aparici, 2011, p. 38).

El aprendizaje desde la educomunicación utiliza una pedagogía crítica, con bases en los postulados de Paulo Freire quien entendía la educación como una formación alineada a la acción, así como de corrientes semióticas, del estructuralismo formal y de los movimientos constructivistas que apoyan por metodologías abiertas y enfocadas en el alumno. Paulo Freire (1973), hablando sobre el ser dialógico:

Ser dialógico es no invadir, es no manipular, es no imponer consignas. Ser dialógico es empeñarse en la transformación, constante, de la realidad. Esta es la razón por la cual, siendo el diálogo contenido de la propia existencia humana, no puede contener relaciones en las cuales algunos hombres sean transformados en “seres para otro” (Freire, 1973, p. 140).

La educomunicación en el ajedrez se plasma de diferentes formas, comencemos por la caracterización del sistema de coordenadas en el que se basan los tableros de ajedrez en el cual se proporciona una forma de comunicación entre los jugadores, esto permite que una partida de ajedrez pueda ser jugada verbalmente sin la necesidad de un espacio físico contribuyendo a la construcción del conocimiento abstracto y de cierta forma entablando el diálogo a través de un sistema de anotación.

“El ajedrez es quizá la única actividad en la que dos personas pueden mantener una comunicación muy intensa sin tocarse y sin hablarse.” (García, 2013, p. 5).

Fomenta el poder expresar la creatividad artística y la capacidad competitiva sin roce físico ni diálogo. Lo cual encuentra un punto en común con la educomunicación la cual manifiesta la necesidad de crear nuevos conceptos y concepciones a partir de la propia autogestión de cada individuo, fomentando siempre a la creatividad y la innovación.

Dentro del aspecto de comunicación que se trabaja en el ajedrez se le da gran importancia a la comunicación no verbal, siendo de gran complemento al momento de jugar una partida de ajedrez brindando oportunidades que no se perciben de otra forma, comenzando por el sistema de anotación que es una forma de plasmar en un sistema

abstracto algo concreto y continuando con la relación que se presenta al enfrentarse a una partida de ajedrez, la postura corporal, los gestos, expresiones faciales, la mirada, la sonrisa todos estos detalles comunicativos son parte de una partida de ajedrez y comprenderlos puede ser de gran ayuda para salir victorioso.

Así mismo estas herramientas de aprendizaje y educomunicación que brinda el ajedrez, se relacionan con la educación dialógica y al desarrollo de los diferentes tipos de inteligencias múltiples.

Fundamentación teórica del producto

Se pretende hacer un producto multimedia el cual es “un conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar, o componer contenidos que tengan texto, video, audio, mapas u otros medios, y que además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios” (Moreno, 2011, p. 3).

Para lograr que el producto sea educativo es necesario propiciar la capacidad de construir conocimiento generado por el diálogo, entrando por la idea de Freire de que “No hay educación sin comunicación” (Freire, 1973, p. 156). La comunicación entendida como diálogo, entonces la página web para que sea educativa debe propiciar el diálogo horizontal creando espacios dialógicos, donde los usuarios puedan interactuar, colaborar, construir conjuntamente, y reflexionar los procesos de construcción del aprendizaje, para lograr este ambiente de educación contaremos con diferentes elementos tecnológicos que permite a través del ajedrez llegar a este espacio dialógico.

Se propone un producto que aporte a la educomunicación dialógica fomentando el desarrollo y la autogestión, proporcionando herramientas para la construcción de nuevos conocimientos, experiencias, emociones y la transmisión de los mismos.

Al ser un producto pensado para un target de chicos estudiantes entre los 18 años y 25 estas herramientas aportan al desarrollo de las capacidades y la construcción de procesos mentales.

Fomentar el diálogo colaborativo dentro de espacios de interacción permite pasar de una existencia individual aislada a la existencia colectiva.

Para convertir la página web en un ambiente de aprendizaje dialógico se utilizaron herramientas educomunicativas dentro de la página web fundamentales que permitan la participación, la colaboración, la creatividad, la autonomía y la interacción.

- Participación, Transformación del espectador en actor y la colaboración al momento de construir un conocimiento. Se contará con un juego de ajedrez que permite al usuario interactividad tanto con la computadora como con otros usuarios.
- Diálogo diferido permite que el usuario comparta sus experiencias para convertirlas en nuevos conocimientos. Foro de jugadas, partidas y temas relevantes: Permite la exposición de contenidos desde los usuarios donde podrán introducir sus partidas de ajedrez y analizarlas fomentando la construcción del conocimiento colaborativo y la generación de nuevos contenidos en un espacio de reflexión colectiva. Así mismo se expondrá contenido informativo para los

usuarios generando debate, análisis y crítica; creando así una comunidad virtual donde se promueve la intervención por parte del usuario sobre el contenido.

- Autonomía y creatividad: Una de las herramientas que fomente la autogestión y construcción empírica de nuevos conocimientos de la página web será la colocación de una plantilla en formato PDF de un tablero mural de dimensiones de un pliego de cartulina que permite al usuario recrear fuera del entorno virtual sus nuevos conocimientos empleados e incluso impartirlos y masificarlos.
- Interactividad entre el usuario y el espacio virtual, con la creación de videotutoriales rotativos se establece un ambiente de transmisión de experiencias, emociones y conocimiento. También se complementa la interactividad entre el usuario y la página web al establecerse un puzzle¹ diario acompañado de un tablero de partidas en vivo de grandes maestros con un bloque de comentarios donde se puede comentar y analizar.

“Mediante la digitalización, además, se alcanza un nivel muy alto de flexibilidad, de integración entre los diferentes lenguajes y de interactividad, facilitando además la transmisión, la accesibilidad y la edición abierta” (Ibáñez, 2011, p. 23).

La participación es una parte fundamental del proyecto ya que esta es una manera de incidir activamente en un grupo, es una forma de compartir entre personas en la que cada uno genera de manera propia contenidos que luego pueden ser subidos en diferentes bloques de información.

¹ Juego de habilidad y paciencia que consiste en recomponer una figura o una imagen combinando de manera correcta piezas planas y de distintas formas, en cada una de las cuales hay una parte de dicha figura o imagen.

En principio, el carácter multimedia señala la integración de imágenes (fijas y/o en movimiento), sonido y texto en una misma presentación o aplicación. Aunque esto es así, en el contexto de las TIC, el carácter multimedia suele ir unido a algún tipo de interactividad, a algún margen de acción por parte del usuario, aunque se trate a veces de elegir simplemente entre opciones (Ibáñez, 2011, pp. 26-27).

Estas herramientas se utilizan en la educomunicación dialógica como principal fuente de interactividad entre el usuario y el contenido, logrando así una inserción por parte del consumidor y convirtiéndose en un prosumidor, ya que logra introducir las experiencias de cada usuario y convertirlas en parte de la construcción del conocimiento.

Las nuevas propuestas pedagógicas emergen desde la participación, en donde la colaboración dentro de la comunidad es un proceso vital para la construcción, descubrimiento y nuevas formas emergentes de llegar al conocimiento. Este producto reúne técnicas y herramientas educomunicativas que permiten a los estudiantes recibir el contenido y poder reproducirlo en otros diferentes ámbitos.

El internet ha permitido que exista una transmisión de conocimiento distinta, donde los estudiantes comparten entre sí, generan y descubren sus propios conocimientos.

Otra cosa es que la interacción entre personas se produzca por medio de los ordenadores, cosa que en la segunda mitad de los noventa dio un salto cualitativo con la generalización de Internet. En esta situación, podemos hablar de interacciones humanas, aunque no sean presenciales y puedan ser incluso asíncronas, es decir, no coincidentes en el tiempo: las TIC

sirven entonces de mediadoras para nuevos modos de interacción entre dos o más sujetos (Ibáñez, 2011, p. 27).

El aprendizaje interactivo pone énfasis en la comunidad, se basa en compartir entre estudiantes para generar un conocimiento colectivo, esto es lo que pretende la página web propuesta, ser un espacio de interacción y comunicación que logre generar y construir conocimientos desde el aporte y experiencia de toda la comunidad involucrada, permitiéndonos no sólo ser espectadores y consumidores sino convertirnos en productores activos de nuevos conocimientos sustentándonos en foros, blogs y bloques de comentarios e información.

Es necesario que la población tenga un acceso a los equipos y un contexto de apoyo a su utilización fuera de los hogares (elementos de desigualdad y relativo aislamiento), y eso sólo se puede hacer con múltiples lugares públicos donde sea posible realizar acciones variadas –y de utilidad real– con los ordenadores, con las redes telemáticas y con otras personas que tienen diferentes grados de manejo informático. Las escuelas deben ser uno de esos lugares, pero no los únicos, y dentro de una filosofía de apertura, múltiple uso y red social (Ibáñez, 2011, p. 29).

Resultados

El producto propuesto fue fruto de una ardua investigación en el campo de la educomunicación y el ajedrez, con un enfoque a ser presentado de forma dialógica utilizando nuevas herramientas tecnológicas que permiten colaborar con un proceso de educación más amplio y minucioso. Abordar el conocimiento desde nuevos espacios interactivos es fundamental para renovar el aprendizaje en la educación. Se puede comprender un impacto entre el target establecido con una usabilidad casi absoluta e inmediata por parte de los usuarios, esto se da a que el producto es personalizado para cierto grupo focal, lo cual asimismo se vuelve lo suficientemente atractivo e innovador para abarcar un público masivo.

De cierta forma el productor busca masificar el ajedrez y presentar nuevas formas de transmitir información y construir un conocimiento perdurable con la ayuda de la web 2.0.

La diagramación de la página web permite al usuario navegar e interactuar de forma rápida y directa. La página principal contiene toda la información en 4 diferentes bloques que facilitan el desplazamiento, existen bloques informativos de ayuda al usuario sustentado junto con secuencia de imágenes y videos distribuidos de forma jerárquica acorde con la web 2.0.

La página web se estableció con una dinámica rotativa la cual propone que los usuarios utilicen el portal de forma habitual ya que siempre existe la tentación por obtener el nuevo material, con propuestas de nuevos proyectos por temporadas y foros frecuentes

asegura que el usuario mantenga una conectividad y contribuya así mismo con el portal de forma directa.

Entre los primeros sondeos de un público objetivo se encontró sin duda una gran aceptación e interés por la página web. El 70 % del público que colaboró para una prueba de usabilidad fueron estudiantes universitarios entre los 18 y 25 años. Ellos lograron comprenderse con el 85% del producto, contribuyendo con la construcción de procesos mentales y el desarrollo del interés por el deporte.

Entre los usuarios de prueba se generaron dudas y sugerencias que sin duda complementan el proceso creativo e investigativo del producto tales como, la necesidad de un banco para colocar las propias partidas, el interés por una biblioteca en la parte práctica la cual se tienen en cuenta para la programación de la página web y las próximas actualizaciones.

Se generó también la duda por conocer las diferentes opiniones de todos en cada partida de ajedrez, por lo cual se decidió complementar el proyecto con una buzón de comentarios en ejercicios prácticos diarios y partidas en vivo que se presenta en la página, esto permite acceder a una base de análisis cooperativo que fortalece la teoría y la práctica del juego.

Dentro de las estrategias de divulgación del producto se pretende que donde comience con fuerza y apoyo sea en la Universidad Politécnica Salesiana y que este con una gran acogida pueda sustentarse para abrirse camino en otras universidades como una

herramienta de desarrollo y aprendizaje, así mismo en colegios y clubes de ajedrez de la ciudad de Quito como el club “Gambito dama” y “La católica”. Una página web tiene una gran ventaja y es que puede sobrepasar fronteras por lo cual es fundamental su promoción y publicidad online a través de la web, en páginas de constante flujo como Behance, Youtube, Facebook.

Este es un espacio educomunicativo que permite a través de la web 2.0 generar conocimiento y construir usuarios independientes e interactivos que complementan la información de la web a través de sus propias experiencias, conociendo herramientas de educomunicación.

Conclusiones

El producto comunicativo recopila la investigación, metodología y resultados del ajedrez como herramienta de comunicación y aprendizaje, por medio de las herramientas dialógicas y educomunicativas se puso a disposición de los usuarios un espacio de educación 2.0 que permite aprovechar las técnicas de comunicación y aprendizaje en un entorno virtual y logrando interactuar tanto con la computadora como con los otros usuarios.

Se logró proporcionar una página web que aporta a la educomunicación con un lenguaje visual y textual y siguiendo una interfaz de usuario acorde a los objetivos planteados. El producto se convierte en educativo cuando proporciona la capacidad para que el usuario construya su propio conocimiento y lo ponga a prueba con los diferentes ejercicios o juegos de interacción, la página web conecta los principales postulados de la educomunicación con los pilares fundamentales del aprendizaje y el ajedrez, principalmente con las capacidades que se logran desarrollar con el uso de este deporte.

La planificación de contenidos fue fundamental para la elaboración del producto proporcionando técnicas de aprendizaje progresivo y rotativo, con contenidos fáciles, rápidos y atractivos que fácilmente pueden ser asimilados por los usuarios e interpretado de acuerdo a su realidad. Se produjo que los usuarios se conviertan en portadores activos de contenido y que no solo sean receptores si no actores dentro de los procesos, generando cada uno su propio nivel y ritmo en el aprendizaje.

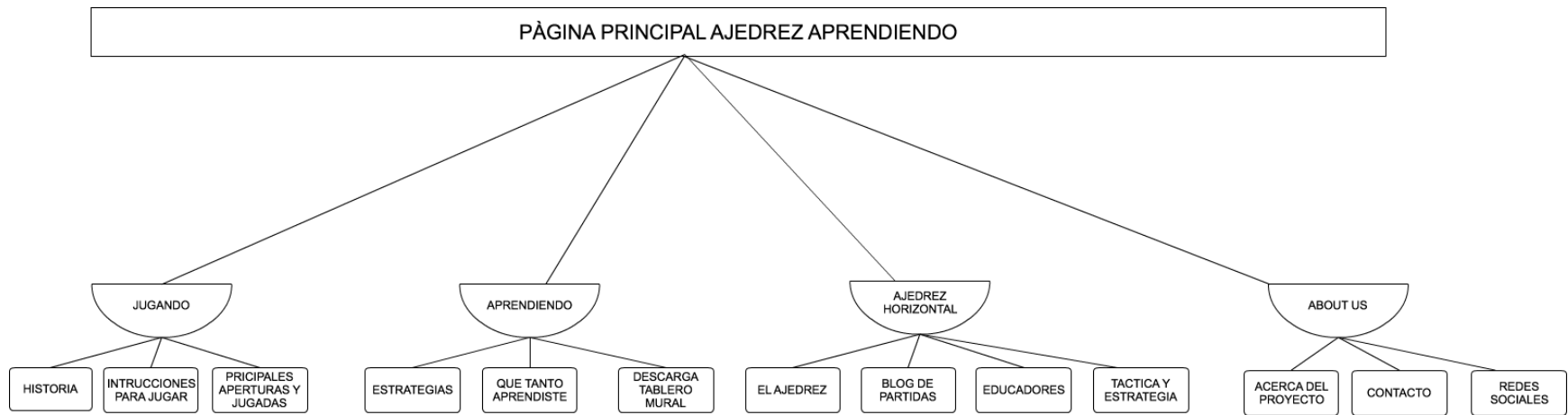
El producto presentado es una guía básica educomunicativa y de aprendizaje que fomenta la educación 2.0 y las nuevas tecnologías utilizadas dentro del ámbito educativo, con la referencia del ajedrez.

Lista de referencias

- Chacón, G. (2006). *Pedagogía social en Latinoamérica*. Ecuador: Pedagógica Freire.
- López, J. (2009). *Ajedrez: algo más sobre el juego ciencia*. From Instituto Superior Pedagógico (ISP), Villa Clara: Cuba: <http://www.efdeportes.com/efd136/ajedrez-algo-mas-sobre-el-juego-ciencia.htm>
- Aparici, R. (2011). *Aire Comunicación*. From Principios Pedagógicos y Comunicacionales de la educación 2.0.: http://www.airecomun.com/sites/all/files/materiales/Educacion20_RobertoAparici.pdf
- Aparici, R., & Silva, M. (2012). *Pedagogía de la interactividad*. Madrid: Preprint.
- Aparici, R., García, A., & Ferrés, J. (2010). *Educomunicación mas alla del 2.0*. Barcelona: Gedisa.
- Blasco, & Pérez. (2007). *Enfoque Cualitativo*. From http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html
- Barbas, Á. (2012). *Un nuevo escenario*. From Comunicación-Educación: <http://www.forodeeducacion.com/numero14/FdE%2014%20-%20013.pdf>
- Freire, P. (1973). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- García, L. (2013). *Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas*. Spain: Planeta .
- Ibáñez, J. (2011). *Planeación didáctica con TIC*. From Tello: http://www.tello.com/proyectos/valora/docs/materiales_estudio/u3_l3/El_uso_educativo_de_las_tic.pdf
- Moreno, J. (2011). *Etapas del diseño de software*. From Prezi: <https://prezi.com/ln-jzkqvabu7/etapas-del-diseno-de-sotfware/>
- Morín, E. (2006). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Ecuador: Santillana.

Anexos

Anexo 1. Mapa de navegación



Anexo 2. Guion multimedia

Número	Contenido textual por unidad informativa=pantalla	Indicaciones integración		Necesidades técnicas				
		Explicación	Eventos	Ilustración	Fotografía	Animación	Prod A/V	Prod. sonora
1	Menú	En esta pantalla se podrá observar un menú con 5 opciones: Inicio, jugando, aprendiendo, ajedrez horizontal y <i>About us</i> .	Abran 5 opciones donde el usuario podrá tocar para acceder a la parte que desee investigar					
2	Logo	Logo de la página.	Ninguno	X				
3	Aprendiendo más allá del tablero. El Ajedrez es un deporte milenario que ha sido por muchos años considerado el pináculo del entretenimiento intelectual ¿Por qué no llevarlo más allá, hacia la enseñanza?	Después de leer el texto el usuario podrá observar la galería deslizable, que consta de 4 imágenes.	Tocando los puntos debajo de la galería podrá navegar por esta.		x			
4	Noticias	El usuario podrá observar noticias relacionadas con el mundo del ajedrez. Estas son actualizables.	El usuario podrá tocar las noticias e ir a los links correspondientes. Además podrá dar clic para actualizar esta sección.		x		x	
5	Tutorial Destacado Jacqueline Bosch	El usuario podrá leer la descripción y luego ver el video.	Al dar clic se abrirá un reproductor de video.				x	

	campeona nacional de ajedrez del Ecuador nos cuenta su experiencia y sus consejos para transformar este deporte en una herramienta de educación.							
6	Puzzle del día Analiza la partida con los conocimientos adquiridos y resuelve cual sería la jugada ganadora.	Después de leer la información el usuario podrá tocar la pantalla y acceder al puzzle.	Tocando la pantalla se accederá a otra donde se podrá jugar el puzzle.			X		
7	Ajedrez en vivo. Observa y aprende en vivo las partidas más importantes de los maestros de ajedrez.	El usuario podrá ver partidas de ajedrez en vivo	El usuario podrá acceder a la página de ajedrez en vivo.				x	
8	Comentarios	Lugar que capta comentarios de los usuarios.	Se guardarán los comentarios.					
9	Menú Jugando							
10	Logo	Logo de la página.	Ninguno	X				
11	HISTORIA El ajedrez es un juego que proviene de la india hace más de 500 D.C y originalmente es llamado CHATURANGA. En poco tiempo se expandió por el mundo gracias a las rutas comerciales, llegando a los países árabes donde se interesaron por él y	El usuario podrá leer la historia del ajedrez y ver una secuencia de fotografías.	Ninguno			x		

	<p>comenzaron múltiples análisis que los llevo a desarrollarlo de una forma más compleja, buscando tácticas, estrategias y creando las primeras reglas del ajedrez y el sistema de anotación.</p> <p>El ajedrez fue cambiando y pasando por muchas etapas a través del tiempo, en España fue donde más se desarrolló en la última mitad del siglo XV logrando cambios estructurales, cambios de piezas, cambios en los movimientos y creando al peón como protagonista al poder transformarse con su coronación.</p> <p>El desarrollo del ajedrez permitió que se convirtiera en un juego dinámico, táctico y estratégico, realzando el ataque, las combinaciones y las diferentes técnicas de dominación de la antigua época.</p>							
12	<p>Instrucciones para jugar. El ajedrez se conforma por</p>	<p>Se puede leer sobre las instrucciones del juego.</p>	ninguno					

	<p>un tablero de 64 casillas y 32 piezas blancas y negras, simula una batalla en un pequeño espacio donde cuya finalidad es derrotar al rey adversario dándole jaque mate. Siempre se comienza con el movimiento de las piezas blancas continuando las piezas negras y así sucesivamente.</p>							
13	Principales aperturas y jugadas.	El usuario podrá leer y conocer las principales jugadas del ajedrez con una secuencia de imágenes.	ninguno					
14	Menú Aprendiendo							
15	Logo	Logo de la página.	Ninguno	X				
16	Jugadas y Estrategias Jugadas precisas para ganarle a tus rivales. Memoriza estas estrategias y ten asegurada tu victoria.	El usuario podrá leer un texto explicativo y imágenes en secuencia de ejercicios de estrategias.	Ninguno					
17	¿Qué tanto aprendiste? Pon a prueba tus conocimientos. Elige jugar con la computadora o con un amigo para comparar tu nivel.	Tablero para poder jugar ajedrez con un amigo o contra la computadora.	Juega ajedrez con la computadora o con un amigo.			X		
18	Descarga aquí tablero	Se encuentra un tablero mural de	El usuario puede imprimir o descargar un					

	mural Enseña y aprende en tu casa a jugar ajedrez con el tablero mural, que permite recrear los conocimientos aprendidos fuera del espacio virtual.	ajedrez	archivo PDF.					
19	Menú: Ajedrez Horizontal.							
20	Logo	Logo de la página.	Ninguno	x				
21	Ajedrez Horizontal Ven a enseñar y aprender con nosotros desde el ajedrez.	Foro, con temas sugeridos	El usuario puede hacer clic en cada tema y comentarlo, además puede iniciar sesión y suscribirse al foro.		x			
21	El ajedrez. Discusión general, comparte con otros tu preguntas y tu conocimiento acerca del Ajedrez.	Tema sugerido	El usuario puede hacer clic en el tema y comentarlo.		x			
22	Blog de partidas.	Tema sugerido	El usuario puede hacer clic en el tema y comentarlo.		x			
23	Educadores.	Tema sugerido	El usuario puede hacer clic en el tema y comentarlo.		x			
24	Táctica y estrategia.	Tema sugerido	El usuario puede hacer clic en el tema y comentarlo.		x			
25	Menú: Abut us							
26	Logo	Logo de la página.	Ninguno.	x				
27	Acerca del proyecto. Ajedrez Aprendiendo es un proyecto de titulación	Texto informativo.	Ninguno.					

	creado para la carrera de comunicación social de la Universidad Politécnica Salesiana por la estudiante Eyleen Nuñez, en colaboración con el docente y tutor Bolívar Chiriboga.							
28	<p>Contacto. Déjanos saber tus dudas y sugerencias. Llena el formulario de abajo y responderemos tus correos.</p> <p>Nombre: Email: Tema: Mensaje:</p>	Lugar para ingresar sugerencias y comentarios.	Se guardará la información.					

Anexo 3. Logo



Anexo 4. Paleta de colores



Paleta de colores

Anexo 5. Escaleta de video documental

Jacqueline Bocsh madre de 2 hijos, esposa y maestra internacional de ajedrez campeona 3 años consecutivos, nos relata todo lo que ha tenido que pasar para lograr consolidarse como una de las mejores jugadoras de ajedrez del Ecuador, después de 15 años retirada del deporte.

Jacqueline comienza su carrera deportiva a los 9 años de edad y desde los 14 años se consolida como una de las representantes del equipo nacional de cuba, manteniendo resultados excelentes para el desarrollo del deporte en el país y logrando varios títulos internacionales y un ranking reconocido en el mundo entero. A los 22 años la maestra decide hacer un viaje que cambiaría su vida, al llegar a al Ecuador Jacqueline nunca se imaginó que su nuevo futuro estaría englobado en esa afición que desarrollo de niña y que la llevo a ser una de las más destacadas deportista de su generación.

Comenzando como profesora en el conservatorio de artes de Quito, pequeños clubes y colegios privados fue como logro imponer su nivel y destacar sus habilidades ajedrecísticas en un campo que no había sido explotado, la maestra Bosch rápidamente destaca y logra insertarse en equipos profesionales de ecuador y ganar la docencia, sin dejar de lado su parte de jugadora la cual sería la que la impulsaría en todo momento a seguir el camino y compartirlo con los próximos maestros de este deporte, Jaqueline se reincorpora a torneos y competencias nacionales e internacionales casi 15 años después de su retiro y pese a percance con las autoridades, adversidades con los recursos económicos y contratiempos sociales y emocionales, la maestra internacional pudo salir a flote sustentándose en su talento y su mayor apoyo su familia, su esposo y sus hijas,

siendo ellos los pilares fundamentales para seguir el desarrollo de su conocimiento Jacqueline con cerca de 35 años representa al club de ajedrez de la católica siendo la profesora de grandes figuras reconocidas tanto a nivel nacional como internacional, su deber con el deporte la impulsa a querer ir a por mas, creando encuentro interuniversitarios y fomentado el deporte dentro de estudiante con capacidades de alto rendimiento.

Anexo 6. Entrevistas

Preguntas para las entrevistas

- Nombre y edad
- Experiencia en el deporte
- ¿Cómo comenzó tu pasión?
- ¿Cuáles fueron los principales obstáculos que te encontraste en el camino?
- ¿Cuándo te consolidaste como deportista elite?
- ¿Cuáles fueron las nuevas responsabilidades que tuviste que adquirir?
- ¿Existieron puntos de declive, que te ayudo a superarlo?
- Algún acontecimiento o crisis que interrumpiera tu camino
- ¿Cómo lograste volver a tomar las riendas de lo que te apasiona?
- ¿Qué enseñanza de vida te ha dejado el ajedrez?
- ¿Cómo ha sido tu aporte a la sociedad como parte del grupo de deportistas de alto rendimiento del país?
- ¿Qué esperas en un futuro para lograr consolidar el deporte y el ajedrez desde tu experiencia?

Entrevista

Psicóloga y Maestra de ajedrez Neri Maceira

Edad 56 años

La maestra Maceira ha estado involucrada en el deporte hace más de 30 años y ha pasado tanto por deportista como por docente y actualmente como psicóloga. Residente

en Madrid España la maestra ha logrado establecerse dentro del ajedrez como una de las mayores representantes de este consiguiendo innumerables victorias y medallas para el país.

Nery comenzó en el ajedrez a temprana edad y siempre destacando en su generación, continuó estudiando en la escuela de deporte para posteriormente estudiar la carrera de psicología enfocada al deporte que siempre fue su verdadera pasión.

Dentro del ámbito donde se desarrollaba la maestra tenía compañeros tan fuertes como ella y destacar aunque no solo era un desafío también era una oportunidad de ser tomada en cuenta. Donde más dificultad encontró la maestra en su proceso fue al momento de solicitar apoyo para su entrenamiento y su asistencia a eventos internacionales. Cuando logro ganar 2 años consecutivos los torneos nacionales fue cuando su nivel se estableció y logro conseguir su título más importante, con esto grandes responsabilidades y nuevas metas para cumplir, la pedagogía y su profesión venían de la mano.

Nery nos cuenta las experiencias más importante que le ha dejado el ajedrez para su vida y es que el hecho de haber logrado ser perseverante y no desesperar en los momentos más impredecibles ha sido algo que ha cambiado mi vida nos dice con nostalgia, al momento que tuvo que superar la fuerte batalla con los administrativos del país y que además de eso aunque contaba con muy pocos recursos pudo sostenerse y enmarcarse como la mejor jugadora. Nery Maceira admira su vocación por el arte y el pensamiento humano, la posibilidad de ser estratégico y táctico con una sola mirada, ser perseverante, detallista y minucioso te complementa la vida y te brinda una mirada más abierta del mundo.

Entrevista

Profesor y maestro fide de ajedrez

Antonio Núñez

45 años

Antonio Núñez es en la actualidad uno de los mejores profesores de selección en Ecuador y Cuba, Núñez lleva en el mundo del deporte más de 30 años teniendo siempre los mejores resultado y siendo el precursor de muchos ajedrecistas jóvenes y maestros.

Desde sus inicios siempre se destacó por su visión metodológica y pedagógica que lo llevo en muy poco tiempo después de obtener su título a dedicarse de lleno a la docencia. Con más de 20 campeones nacionales este maestro se caracteriza por su destreza en la estrategia y en la lógica y siendo mejor profesor de mujeres que de hombres. Nos cuenta Antonio que el ajedrez es un deporte intuitivo el cual depende mucho de las percepciones y la inteligencia espacial.

El profesor cubano ha tenido gran éxito y nuevas responsabilidades desde que estuvo al frente de la delegación del Ecuador desde el 2008 ya que los retos internacionales obligan a los ajedrecistas a estrenar cerca de 8 horas diarias, el agotamiento físico llega a ser muy fuerte para los chicos nos cuenta el maestro que con su experiencia ya conoce los métodos para combatir el desgaste y lograr obtener los mejores resultados en la vida deportiva.

El profesor de ajedrez es un guía que acompaña en un proceso de descubrimiento de las propias capacidades de cada individuo, es por eso que encontramos con el ajedrez

características similares con la educomunicación y que nos incentivaron al descubrimiento de procesos mentales que pueden utilizarse en otros ámbitos de la vida o del conocimiento.