



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



ENROCANDO LA MEMORIA

La difusión de la práctica del ajedrez en jóvenes universitarios para estimular habilidades cognitivas.

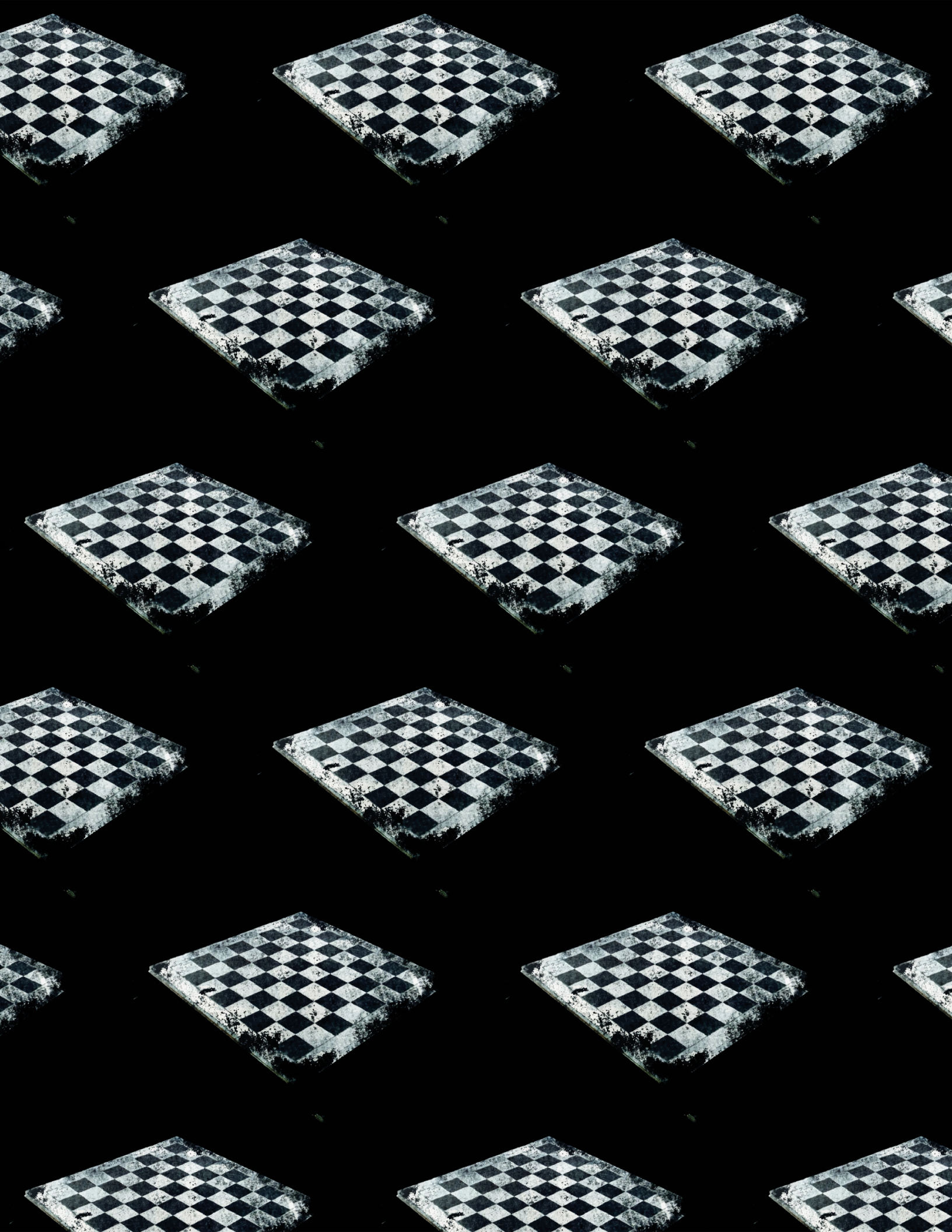


FACULTAD DE
**CREACIÓN
Y HÁBITAT**

Jose Moncanut
PADCV 2024-2



**SOMOS
TODOS**



AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no habría sido posible sin la participación activa y el apoyo de varias personas a quienes dedico mi más sincero agradecimiento:

A los estudiantes que asistieron a las clases y focus groups, su interés y dedicación fueron fundamentales para el desarrollo de este trabajo y sobre todo, de esta publicación. Cada partida, discusión, pregunta y solicitud contribuyó a enriquecer este proceso. Al Club de Ajedrez de la Universidad Javeriana, ahora llamado Gambito Javeriano, gracias por brindar el espacio que acogió nuestras sesiones y brindó un ambiente de aprendizaje. Su compromiso con la difusión del ajedrez es invaluable. Sin ustedes no hubiera podido ser posible.

Quiero también expresar mi gratitud al Maestro Nacional Rolando Rentería, quién también es mi profesor, su experiencia y orientación fueron esenciales en este recorrido. Su pasión por el ajedrez me inspiró a repartir desde mi posición un poco de sus enseñanzas.

A mi tío, que falleció este año en la construcción de este proyecto, gracias por enseñarme este maravilloso juego,

deporte, ciencia y arte, de alguna manera, siento que gracias al ajedrez, una parte de ti vivirá siempre en mí.

Agradezco profundamente a todas las personas que, de una u otra forma, contribuyeron al desarrollo de este proyecto. Cada aporte, desde los más pequeños hasta los más significativos, fue indispensable para materializar esta idea. Este trabajo refleja el esfuerzo colectivo y la suma de experiencias compartidas que hicieron posible alcanzar los objetivos planteados. Sin su apoyo, este camino habría sido mucho más difícil de recorrer.

Finalmente, mi más profundo agradecimiento a mi asesora de proyecto de grado, María Paz Vélez, por su constante apoyo, paciencia y sabios consejos. Su guía fue el pilar que sostuvo este proyecto desde el inicio.

A todos, ¡gracias por hacer este sueño posible!





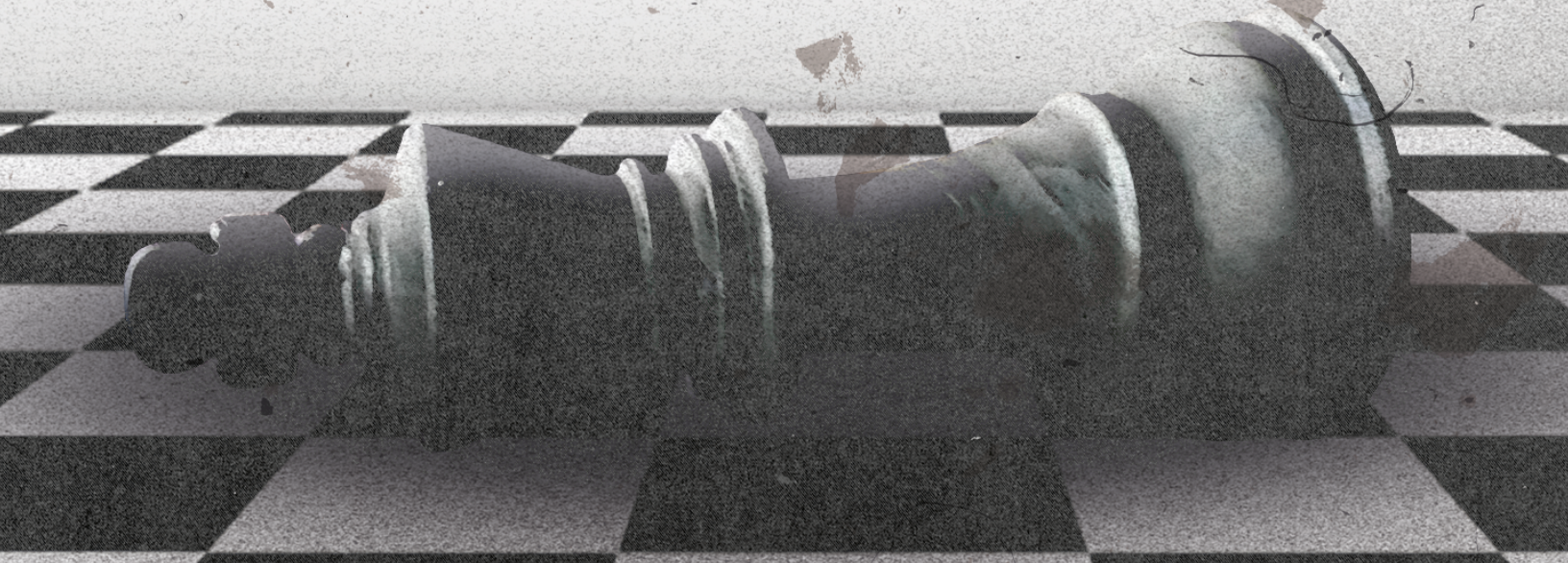
PADCV 2024-2
Diseño de Comunicación Visual
Universidad Javeriana de Cali

Jose Manuel Moncanut Ramirez
Énfasis en marca y editorial

Directora del proyecto:
María Paz Vélez

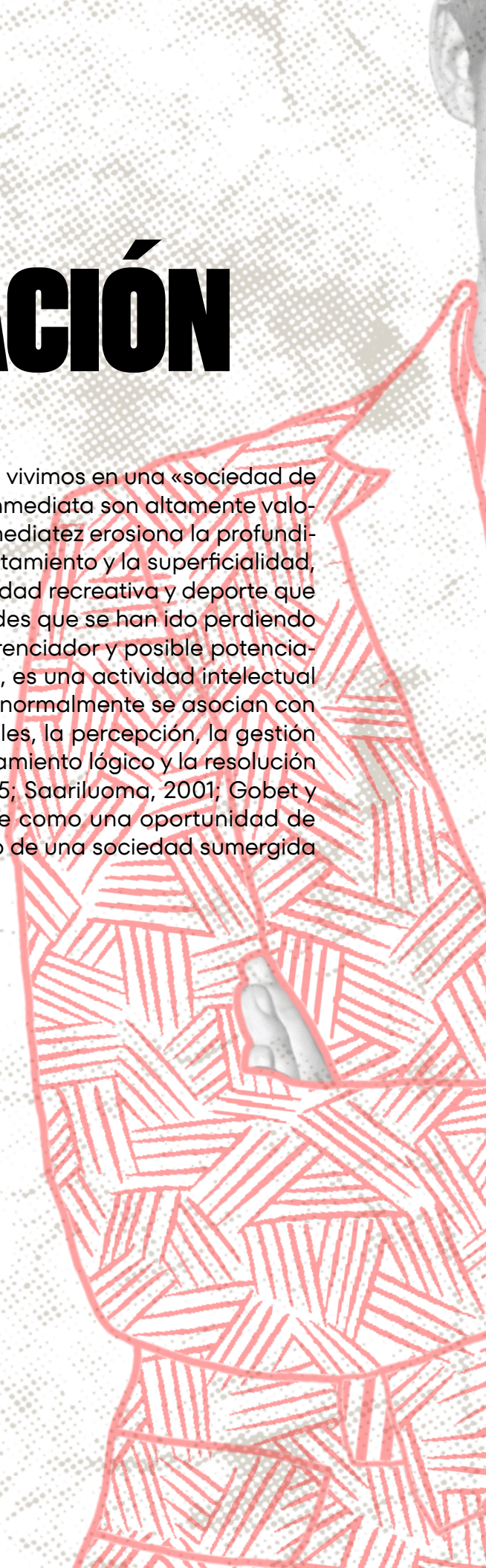
INTRODUCCIÓN

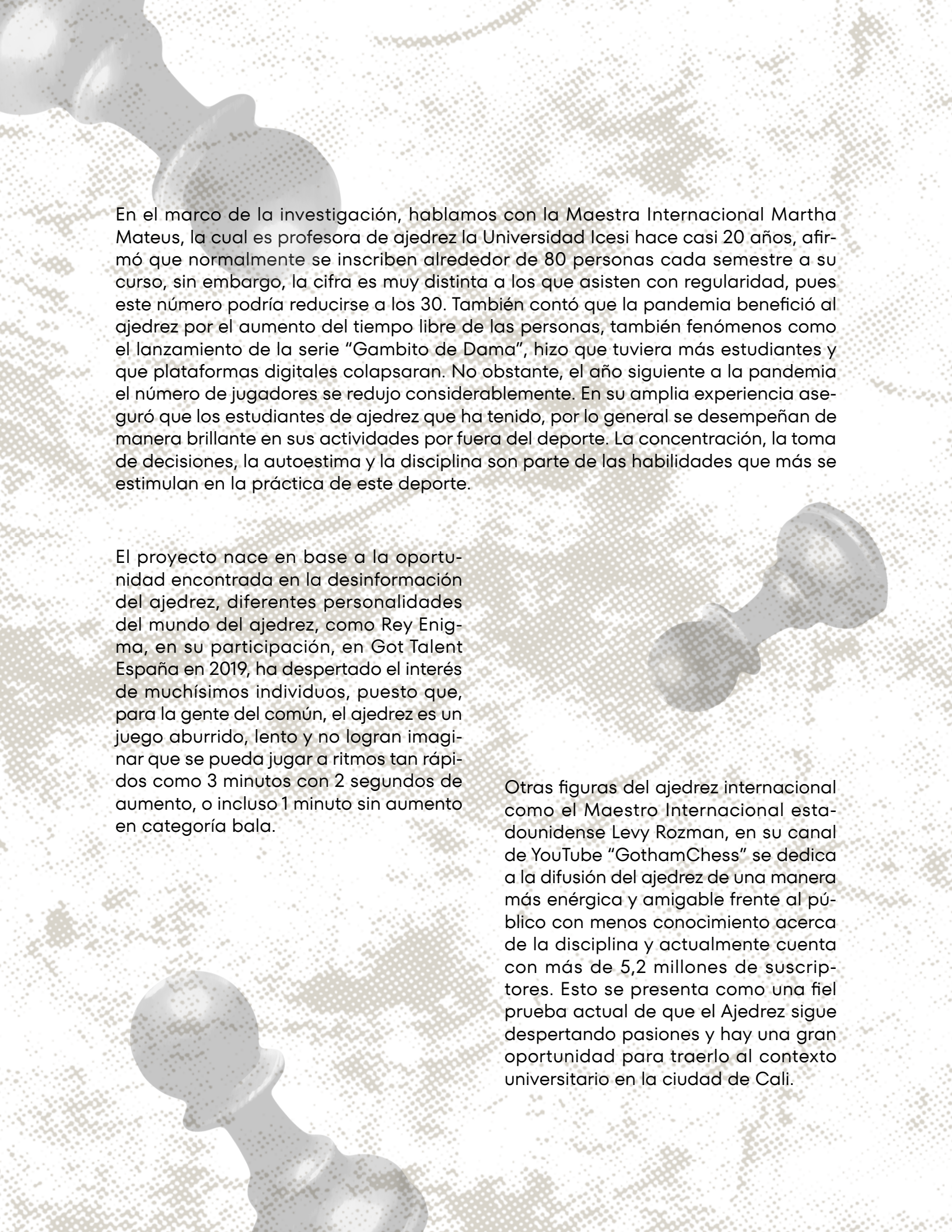
El ajedrez es mucho más que un juego; es un espacio donde la lógica y la creatividad convergen, invitándonos a pensar más allá de lo evidente. Este proyecto busca rescatar y visibilizar el ajedrez como una herramienta poderosa para los jóvenes universitarios, no solo para fortalecer habilidades como la concentración y la toma de decisiones, sino para encontrar en cada movimiento un reflejo de su propio crecimiento. En un mundo marcado por la inmediatez y el ruido constante, el tablero se convierte en un oasis de calma y estrategia, donde cada pieza nos recuerda la importancia de pensar antes de actuar. Más allá de la competición, el ajedrez es un viaje hacia el autodescubrimiento, un arte que inspira paciencia, disciplina y una conexión más profunda con nuestras propias capacidades. Este proyecto no solo enseña a mover las piezas, sino a mover la mente, a transformar el tablero en un espejo de nuestras metas y aspiraciones.



JUSTIFICACIÓN

Según el filósofo surcoreano, Byung Chul Han (2021), vivimos en una «sociedad de la transparencia» donde la rapidez y la visibilidad inmediata son altamente valoradas. Han explica que esta tendencia hacia la inmediatez erosiona la profundidad y la reflexión, produciendo una cultura del agotamiento y la superficialidad, donde el ajedrez, al ser todo lo contrario, una actividad recreativa y deporte que requiere de estudio, concentración y demás aptitudes que se han ido perdiendo en los últimos tiempos, se vuelve un elemento diferenciador y posible potenciador cerebral para todas las edades, pues, además, es una actividad intelectual que implica procesos y habilidades cognitivas que normalmente se asocian con la inteligencia, tales como las habilidades espaciales, la percepción, la gestión de la información, la atención, la memoria, el pensamiento lógico y la resolución de problemas (Charness, 1992; Howard, 1999, 2005; Saariluoma, 2001; Gobet y Campitelli 2006). De esta manera el ajedrez surge como una oportunidad de crear un buen hábito, útil y necesario en el contexto de una sociedad sumergida en la cultura de la inmediatez.





En el marco de la investigación, hablamos con la Maestra Internacional Martha Mateus, la cual es profesora de ajedrez la Universidad Icesi hace casi 20 años, afirmó que normalmente se inscriben alrededor de 80 personas cada semestre a su curso, sin embargo, la cifra es muy distinta a los que asisten con regularidad, pues este número podría reducirse a los 30. También contó que la pandemia benefició al ajedrez por el aumento del tiempo libre de las personas, también fenómenos como el lanzamiento de la serie "Gambito de Dama", hizo que tuviera más estudiantes y que plataformas digitales colapsaran. No obstante, el año siguiente a la pandemia el número de jugadores se redujo considerablemente. En su amplia experiencia aseguró que los estudiantes de ajedrez que ha tenido, por lo general se desempeñan de manera brillante en sus actividades por fuera del deporte. La concentración, la toma de decisiones, la autoestima y la disciplina son parte de las habilidades que más se estimulan en la práctica de este deporte.

El proyecto nace en base a la oportunidad encontrada en la desinformación del ajedrez, diferentes personalidades del mundo del ajedrez, como Rey Enigma, en su participación, en Got Talent España en 2019, ha despertado el interés de muchísimos individuos, puesto que, para la gente del común, el ajedrez es un juego aburrido, lento y no logran imaginar que se pueda jugar a ritmos tan rápidos como 3 minutos con 2 segundos de aumento, o incluso 1 minuto sin aumento en categoría bala.

Otras figuras del ajedrez internacional como el Maestro Internacional estadounidense Levy Rozman, en su canal de YouTube "GothamChess" se dedica a la difusión del ajedrez de una manera más energética y amigable frente al público con menos conocimiento acerca de la disciplina y actualmente cuenta con más de 5,2 millones de suscriptores. Esto se presenta como una fiel prueba actual de que el Ajedrez sigue despertando pasiones y hay una gran oportunidad para traerlo al contexto universitario en la ciudad de Cali.

De esta manera, el ajedrez se presenta como un puente entre tradición y modernidad, combinando su rica historia con nuevas estrategias de difusión que lo hacen accesible y atractivo para las generaciones jóvenes. En el contexto universitario de Cali, esta disciplina tiene el potencial de convertirse en mucho más que un pasatiempo: puede ser un medio para desarrollar habilidades necesarias en el mundo actual, como el pensamiento crítico y la resiliencia, mientras fomenta un espacio de interacción social y creatividad. Este proyecto busca no solo revitalizar el interés por el ajedrez, sino también establecerlo como una herramienta educativa y formativa clave, capaz de transformar la manera en que los estudiantes enfrentan los desafíos de su vida académica y personal.



PLANTEAMIENTO PROBLEMA

Para Byung-Chuil Han (2014) estamos inmersos en una sociedad donde todo es aplanado para convertirse en objeto de consumo, en este contexto encontramos que aptitudes como la capacidad de concentración, contemplación o relajación se han visto de cierta manera obsoletas, de hecho, Han (2022) también afirma: "El lenguaje se ha convertido en información y cuando lo usamos solamente como tal, pierde su carácter contemplativo", mientras asegura que no tiene "ni paciencia ni tiempo para un poema". Pues esta corriente de conductas contemporáneas, lo que está consiguiendo es que, nosotros como individuos, destruyamos nuestra alma y nuestra cultura.

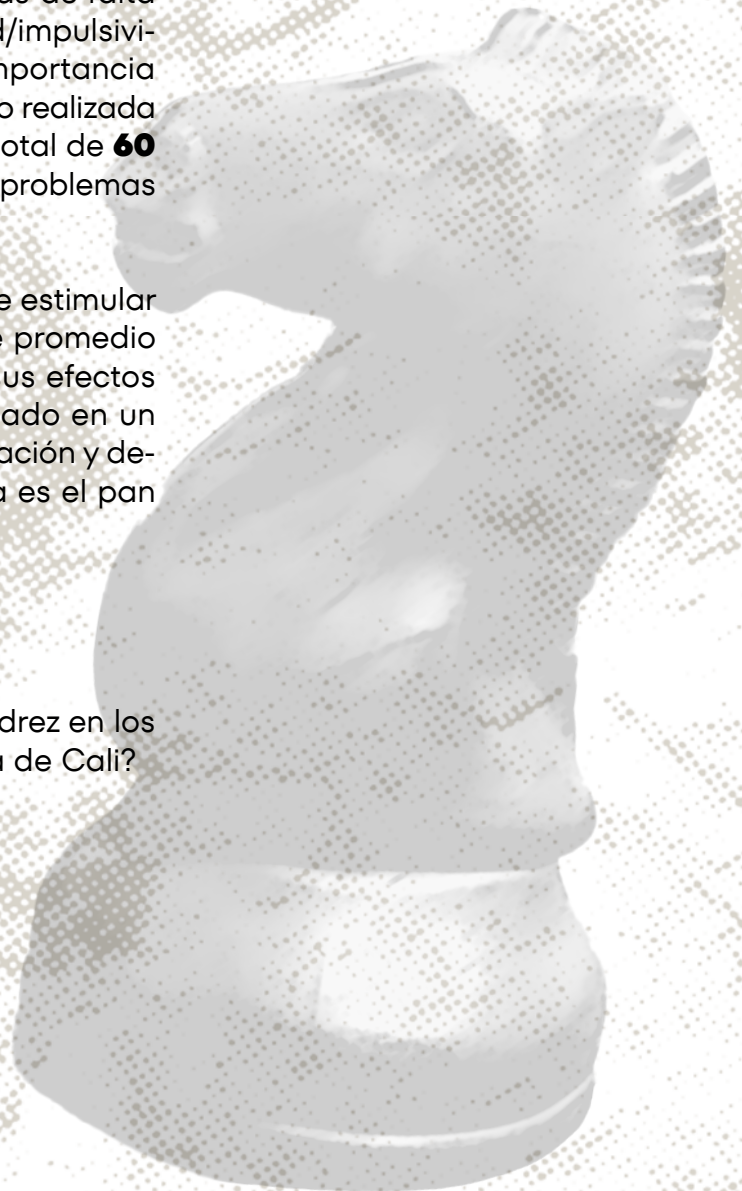
En este marco de referencia, el ajedrez nace como una esperanza para esta sociedad del cansancio, pues en medio del contexto de una sociedad que si quiera lee, según García (2013) "hay argumentos sólidos para afirmar que el ajedrez mejora la capacidad para resolver problemas y la comprensión lectora".

Actualmente existen estudios acerca de la efectividad del ajedrez como herramienta lúdica en el tratamiento de trastornos como el TDAH, en un estudio hecho en 2015 en el departamento de psiquiatría del centro de salud mental de Villalba, donde se puso a niños y adolescentes con TDAH a un entrenamiento de ajedrez durante 11 semanas se pudo evidenciar que el ajedrez mejoría tanto de los síntomas de falta de atención como de hiperactividad/impulsividad. Esta información es de vital importancia puesto que, en la encuesta de sondeo realizada en la Universidad Javeriana, de un total de **60** encuestados, el **68.3%** afirmó tener problemas para concentrarse.

El proyecto surge con la intención de estimular la práctica de ajedrez al estudiante promedio universitario en Cali, presentando sus efectos positivos sobre el público mencionado en un contexto donde la falta de concentración y demás problemas de la inmediatez ya es el pan de cada día.

Pregunta Problema

¿Cómo estimular la práctica del ajedrez en los jóvenes de la Universidad Javeriana de Cali?



OBJETIVO GENERAL

Motivar la práctica del ajedrez en los jóvenes de la Universidad Javeriana de Cali, para el reconocimiento del juego como una herramienta de apoyo en la concentración y el aprendizaje.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Analizar la percepción que tienen los jóvenes de la Universidad Javeriana Cali sobre la práctica del ajedrez.

Indagar cómo la práctica del ajedrez puede aportar en la concentración y el rendimiento académico.

Diseñar una estrategia de comunicación visual enfocada en el aprendizaje y la práctica del ajedrez.

ALIADO

El club de ajedrez Gambito Javeriano, el cual es el club de la Universidad Javeriana Cali, que brindará apoyo prestando equipos, espacios y tiempo para realizar actividades relacionadas con el proyecto, como focus groups, clases y convocatorias

EXPERTO

Rolando Rentería, el cual es Maestro nacional de ajedrez con más de 20 años de experiencia en la enseñanza de ajedrez a personas de todas las edades, me ha brindando una orientación experta en el desarrollo de contenido pedagógico, aportando estrategias didácticas para hacer el ajedrez más entretenido a los jóvenes universitarios.



USUARIO

Los usuarios principales de este proyecto son los estudiantes de pregrado de la Universidad Javeriana Cali, jóvenes de entre 18 y 25 años con poca o ninguna experiencia en ajedrez, quienes a menudo enfrentan dificultades de concentración y están inmersos en un mundo hiperconectado. Por otro lado, los usuarios secundarios son el Club de Ajedrez Gambito Javeriano, cuya motivación radica en incrementar el número de jugadores dentro de la universidad, lo que fortalecería su comunidad y aumentaría su base de miembros activos. Ambos grupos son clave para el desarrollo y éxito del proyecto.



MARCO DE REFERENCIA

Historia y contexto del ajedrez

El ajedrez se originó en la India alrededor del siglo VI d.C. y, a lo largo de su historia, ha evolucionado al adaptarse a las culturas locales, adquiriendo significados como el valor de la inteligencia y la astucia. Por ejemplo, en la Edad Media era considerado una lucha por el honor. En Colombia, según la Federación Colombiana de Ajedrez (FECODAZ), el juego comenzó a practicarse en la década de 1920. Sin embargo, como afirma El Tiempo (2019), no logró integrarse profundamente en la cultura popular debido a factores como la priorización de otros deportes, como el fútbol o el tejo.

Actualmente, según la FIDE (2023), en Colombia hay alrededor de 17,000 jugadores registrados con ELO y un estimado total de 100,000 jugadores, aunque la mayoría no están federados. En comparación, países como Rusia, con una fuerte tradición ajedrecística, cuentan con más de 348,111 jugadores federados y han impulsado políticas educativas para fomentar el ajedrez como herramienta pedagógica, lo que les ha permitido consolidar una base sólida de jugadores y alcanzar un estatus destacado en la escena internacional.

En el contexto de este proyecto, esta diferencia cultural y estructural inspira la propuesta de estrategias para motivar la práctica del ajedrez en la Universidad Javeriana Cali, promoviendo sus beneficios más allá del ámbito recreativo y deportivo.

Ajedrez Blitz

El ajedrez presenta una variedad de ritmos de juego que se adaptan a diferentes necesidades y estilos de los jugadores. El ritmo clásico, caracterizado por controles de tiempo prolongados, suele utilizarse en torneos presenciales y competencias de alto nivel, como el Campeonato Mundial, donde se establecen tiempos de hasta 120 minutos para las primeras 40 jugadas, seguidos de incrementos en las etapas posteriores.

Sin embargo, el ajedrez blitz ha ganado una popularidad significativa, especialmente en plataformas en línea como Chess.com, donde se disputan más de dos millones de partidas blitz diariamente. Este ritmo rápido, con partidas que tienen entre tres y diez minutos por jugador, requiere una combinación de concentración, toma de decisiones rápidas y manejo de la presión.

El blitz no solo es un formato dinámico que atrae a jugadores jóvenes y aficionados, sino que también fomenta habilidades cognitivas específicas, como la atención selectiva y sostenida, ya que los jugadores deben identificar patrones, anticipar jugadas y reaccionar en fracciones de segundo. Además, este formato permite que los jugadores enfrenten diversas situaciones de juego en un corto período de tiempo, lo que lo convierte en una herramienta práctica para el aprendizaje y el perfeccionamiento de estrategias.

Su dinamismo lo convierte en una experiencia atractiva tanto para jugadores experimentados como para aficionados, ya que las partidas, al ser más cortas, generan una intensidad que mantiene a los espectadores y participantes al borde de sus asientos. Además, el blitz permite explorar estrategias en tiempo real, desarrollando habilidades como la toma rápida de decisiones y la capacidad de improvisación, características esenciales no solo para el juego, sino también para la vida cotidiana. En el contexto del proyecto Enrocando la Memoria, este ritmo de juego es clave para atraer nuevos jugadores al Club, ya que combina diversión, aprendizaje y accesibilidad, factores cruciales para popularizar el ajedrez entre los jóvenes universitarios.

Ajedrez y sus beneficios educativos

Más allá de ser un deporte reconocido por el Comité Internacional Olímpico, el ajedrez tiene numerosos beneficios cognitivos y sociales. Por ejemplo, el instituto BBVA de Pensiones (2023) destaca que el ajedrez mejora la atención y sirve como terapia de estimulación cognitiva, siendo incluso útil para prevenir enfermedades como el Alzheimer. Este potencial educativo se refleja en el modelo de la U.R.S.S., donde el ajedrez fue integrado en el sistema educativo gracias a estudios pioneros como los de Djakow, Petrowski y Rudik (1927).

La relevancia del ajedrez como herramienta educativa también se evidencia en el comunicado del gobierno de la U.R.S.S., citado por García (2013), que resalta cómo el ajedrez desarrolla habilidades como la lógica, la reflexión ordenada y la prudencia. Estas cualidades son esenciales para el aprendizaje y el desarrollo personal, valores que este proyecto busca trasladar al entorno universitario.

Comprensión lectora

La comprensión lectora, definida por Monroy (2009) como la capacidad de analizar e interpretar textos en función del conocimiento previo, es una competencia esencial en el ámbito educativo. Sin embargo, los resultados del examen Saber Pro muestran una tendencia a la baja en los niveles de comprensión lectora entre los universitarios colombianos, pasando de un promedio de 149 en 2020 a 145 en 2023 (ICFES, 2023).

El ajedrez puede contribuir a mejorar esta competencia, como lo demostró el estudio de Stuart Magulies (1992), donde los niños que practicaban ajedrez mostraron avances significativos en comprensión lectora en comparación con un grupo control. Aunque es necesario seguir investigando, autores como Leontxo García (2021) destacan testimonios de docentes que observan mejoras claras en esta área gracias al ajedrez.

En el proyecto, esta relación se explora al destacar cómo el ajedrez fomenta habilidades como el análisis crítico y la toma de decisiones, que también

son necesarias para una comprensión lectora efectiva. Atención y ajedrez
La atención es un proceso cognitivo esencial que permite a los individuos filtrar estímulos y centrarse en la información relevante. Según Treisman y Gelade (1980), la atención selectiva, sostenida y dividida juega un papel crucial en el aprendizaje y la toma de decisiones.

En el contexto del ajedrez, la atención se manifiesta en diversas formas:

Atención selectiva: Identificar patrones o amenazas en el tablero mientras se ignoran distracciones.

Atención sostenida: Mantener el enfoque en una partida larga sin perder la concentración.

Atención dividida: Evaluar varias posibles jugadas o escenarios simultáneamente.

Estos procesos no solo mejoran las habilidades ajedrecísticas, sino que también se transfieren a otras áreas académicas y personales, como la lectura, la resolución de problemas y la toma de decisiones estratégicas.

El aprendizaje experiencial y su vínculo con el ajedrez

El proyecto se fundamenta en la teoría del aprendizaje experiencial de John Dewey, quien sostenía que la educación debe ser un proceso activo y continuo basado en la experiencia. Este enfoque se aplica directamente al ajedrez en este proyecto, dado que su práctica combina el aprendizaje práctico, la reflexión y la resolución de problemas en un entorno dinámico.

Aprender jugando: En el club universitario, los estudiantes participan activamente en partidas regulares contra oponentes de diferentes niveles. Esto les permite aplicar estrategias y adaptarse a estilos diversos, promoviendo un aprendizaje práctico.

Reflexión post-partida: Después de cada partida, se fomenta la reflexión sobre las decisiones tomadas, analizando movimientos efectivos y áreas de mejora. Este análisis crítico transforma las experiencias en conocimiento significativo, alineándose con la propuesta de Dewey.

Resolución de problemas: Las posiciones complejas o situaciones específicas del juego se utilizan como ejercicios para desarrollar habilidades críticas y estratégicas. Esto refuerza la idea de Dewey

de que el aprendizaje debe ser relevante y aplicable a la vida real. De esta manera, el aprendizaje experiencial no solo guía la metodología del proyecto, sino que también resalta el potencial del ajedrez como una herramienta educativa integral.

Estrategia

La estrategia, según Valle, se define como “un conjunto de acciones secuenciales e interrelacionadas que, partiendo de un estado inicial, (...) permiten dirigir el paso a un estado ideal consecuencia de la planeación”. Dentro de este proyecto, la estrategia ocupa un lugar central como guía para alcanzar los objetivos planteados, tales como motivar la práctica del ajedrez y resaltar sus beneficios como herramienta educativa en la Universidad Javeriana de Cali.

En el ajedrez, la estrategia no se limita a las jugadas en el tablero, sino que representa un modelo de pensamiento y planificación aplicable a múltiples contextos. Por ello, el proyecto adopta un enfoque estratégico basado en el aprendizaje experiencial, integrando acciones que permiten a los participantes aprender de manera activa mientras enfrentan desafíos concretos.

Estrategia aplicada al aprendizaje experiencial

El proyecto utiliza los principios del aprendizaje experiencial de John Dewey para desarrollar una estrategia que fomente el interés por el ajedrez. Este enfoque práctico incluye la creación de un manual titulado Los secretos del tablero, que no solo enseña los fundamentos del juego, sino que también introduce dinámicas reflexivas y actividades diseñadas para desarrollar habilidades críticas como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la planificación a largo plazo. Entre los cuales se destaca:

Planeación y reflexión: Los estudiantes que participan en actividades relacionadas con el ajedrez deben analizar sus decisiones y anticipar las posibles respuestas de su oponente, replicando habilidades clave para la vida académica y profesional.

Experimentación controlada: A través de torneos internos y partidas simultáneas, los estudiantes pueden poner en práctica estrategias aprendidas, experimentar nuevas tácticas y evaluar sus resultados en un entorno seguro.

Estrategias de reclutamiento

Realización de eventos de iniciación y exhibiciones interactivas para atraer nuevos jugadores, con un enfoque en integrar tanto a principiantes como a ajedrecistas avanzados.

Estrategia como elemento pedagógico

Dentro del proyecto, la estrategia también se asocia a la habilidad de pensar de manera estructurada. En el contexto educativo, aprender ajedrez no solo involucra memorizar movimientos o reglas, sino comprender cómo estas interacciones pueden traducirse en objetivos claros, como mejorar la concentración, la atención y la comprensión lectora. De este modo, el ajedrez se convierte en una herramienta para desarrollar habilidades transversales en los estudiantes.

Finalmente, la estrategia en el proyecto busca un impacto a largo plazo al posicionar al ajedrez como una actividad clave dentro del campus, no solo como un pasatiempo recreativo, sino como un medio de aprendizaje y desarrollo personal.

METODOLOGÍA GUIOCO PIANO

DCU + PROTHINKING

Centrado en el usuario: Esta metodología se alinea con el objetivo, ya que cada fase está diseñada para entender y motivar a los jóvenes universitarios, abordando sus necesidades y preferencias.

Iterativo y flexible: El híbrido entre protothinking y DCU permite un enfoque iterativo, adaptando estrategias basadas en la retroalimentación constante, lo cual es crucial en un entorno universitario diverso.

Esta metodología no solo permite entender profundamente a la audiencia, sino que también brinda las herramientas para diseñar intervenciones que realmente resuenen con ellos, motivando la práctica del ajedrez de manera efectiva. Los nombres de las etapas refieren a las etapas de una partida de ajedrez, apertura, medio juego y finales, comúnmente llamados "finalitos", y el módulo de análisis donde se estudia y se aprende de los errores.

APERTURA

ANÁLISIS Y ENTENDIMIENTO

Planteamiento del problema
Entrevistas con aliados
Encuestas
Investigación (Marco teórico)
Benchmarking



MEDIO JUEGO

EMPATIZAR E IDEAR

Tarjeta persona
Focus Group
Mapa de empatía
Brainstorming



FINALITOS

PROTOTIPAR

Definición Key Visual
Focus Group
Bocetar
Crear



MODULO

TESTEAR

Prueba Piloto
Insights
Validación Usuario
Retroalimentación

Entrevista a Experto

Propósito de la investigación:

Explorar y analizar el estado actual, los beneficios, desafíos y oportunidades del ajedrez universitario en Cali a través de las perspectivas y experiencias de los profesores de ajedrez de dos universidades reconocidas en Cali.

Información General:

Nombre : Marta Isabel Matheus

Edad : 46

Institución Educativa : Universidad ICESI

1. ¿Cuánto tiempo lleva enseñando ajedrez en esta universidad?
2. ¿Qué tipo de actividades y competencias organiza la universidad para los estudiantes de ajedrez?
3. ¿Qué habilidades cree que desarrollan los estudiantes al aprender y practicar ajedrez?
4. ¿Ha observado mejoras en el rendimiento académico de los estudiantes que participan en el programa de ajedrez?
5. ¿Cómo se integran los estudiantes de ajedrez en la comunidad universitaria?
6. ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta al enseñar ajedrez en la universidad?
7. ¿Qué dificultades han encontrado en la promoción y desarrollo del ajedrez en el ámbito universitario?
8. ¿Cómo ha sido el número de estudiantes que tiene en sus clases de ajedrez a través de los últimos años?
9. ¿Por qué cree usted que el ajedrez no es un deporte tan popular entre los universitarios?
10. ¿Qué tipo de retroalimentación recibe de los estudiantes sobre el programa?
11. ¿Qué tipo de apoyo recibe el programa de ajedrez de la universidad (financiero, logístico, etc.)?
12. ¿Podría compartir alguna experiencia memorable que haya tenido con estudiantes en el programa de ajedrez?

Insights Importantes

- Los estudiantes prefieren actividades deportivas como el gimnasio, crossfit, fútbol o tenis antes que el ajedrez.
- Si bien a la actividad del ajedrez se inscriben al rededor de 80 personas cada semestre, solo van regularmente al rededor de 20 personas.
- En su amplia experiencia aseguró que los estudiantes de ajedrez que ha tenido, por lo general se desempeñan de manera brillante en sus actividades por fuera del deporte. La concentración, la toma de decisiones, la autoestima y la disciplina son parte de las habilidades que más se estimulan en la práctica de este deporte.



Encuesta

Criterios Encuesta Realizada

Estudiantes de pregrado de diferentes facultades de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

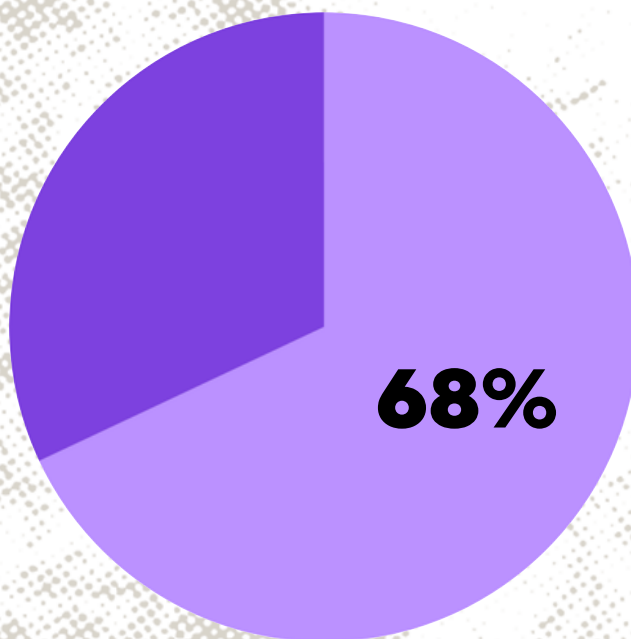
Carreras y facultades variadas. **60 evaluados** en total.

¿Dificultad para concentrarse?

¿Experiencia con el ajedrez? (Frecuencia, lugares, etc.)

¿Factores que desmotivan a la práctica?

¿Qué beneficios crees que te podría aportar?



**Afirmaron que les
cuesta concentrarte.**

Encuesta completa en anexos*

Focus Group

El objetivo de este primer focus group es conocer el estado actual del conocimiento y la percepción del ajedrez entre estudiantes de diversas carreras universitarias. A través de la empatía y el análisis de sus experiencias, buscamos identificar barreras, motivaciones y el interés general hacia la práctica del ajedrez como una herramienta para mejorar la concentración, la memoria, etc.

El focus group se llevó a cabo con el objetivo de explorar el estado actual del conocimiento y la percepción del ajedrez entre estudiantes de diversas carreras universitarias. Se buscó empatizar con sus experiencias y analizar su primer contacto con esta práctica común, identificando tanto las motivaciones como las barreras para su participación en el juego.

El focus group reunió a 5 estudiantes de diferentes disciplinas académicas, promoviendo un ambiente de diálogo abierto y colaborativo. Se utilizaron preguntas guía que abordaron temas como el conocimiento previo sobre el ajedrez, experiencias personales, percepciones sobre los beneficios del juego y obstáculos para su práctica.



Conclusiones del Focus Group

El focus group reveló que, aunque existe un conocimiento limitado y algunas barreras para la práctica del ajedrez entre los estudiantes, también hay un interés significativo en aprender y participar en este deporte. Las conclusiones sugieren que la promoción del ajedrez en el entorno universitario podría tener un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. Se recomienda implementar iniciativas que faciliten el acceso al ajedrez y fomenten su práctica regular.

Insights Importantes (Frases de los estudiantes)

"No entiendo cómo planear mis movimientos con tantas reglas."

"Es estresante el no poder entender el juego"

"Está bacano, pero se ve difícil y no sé por donde empezar"

"Cada vez que creo que estoy entendiendo, algo cambia."

"¿Ustedes se acuerdan de todos esos movimientos?"

Benchmarking

En este estudio, se realizaron dos tipos de benchmarking: sectorial y no sectorial. El objetivo fue evaluar las prácticas educativas relacionadas con el ajedrez y referentes pedagógicos o estratégicos importantes utilizando los siguientes criterios:

Benchmarking Sectorial: Diseño, personalización, marketing y pedagogía.

Benchmarking No Sectorial: Diseño, innovación, pedagogía y estrategia.

Benchmarking Sectorial

				
Diseño	4	2	4	1
Personalización	3	2	3	3
Marketing	4	4	2	1
Pedagogía	4	4	4	4
	15	12	13	9

Benchmarking No Sectorial

				
Diseño	4	4	1	1
Innovación	4	4	4	4
Pedagogía	4	4	4	4
Estrategia	4	2	3	4
	16	14	12	13

Conclusiones

- Se presenta un fuerte problema de concentración en los estudiantes universitarios de la PUJ Cali
- Existen concepciones erróneas acerca del deporte
- El ajedrez fuera de su enfoque del entretenimiento deja variedad de beneficios a largo plazo
- Necesidad de crear un Storytelling para la estimulación de la práctica del ajedrez
- Los estudiantes se abruma debido a que perciben el ajedrez como un juego demasiado complejo
- Se percibe la necesidad de marcar una línea gráfica contundente para romper el estigma de que el ajedrez es aburrido.
- El aprender haciendo de la propuesta de Dewey debe ser el pilar fundamental en la que recaigan todas las actividades que se realicen en la estrategia a realizar
- El ajedrez Blitz es lo ideal para atraer a nuevos jugadores e interesados gracias a su dinamismo y la cantidad de jugadores en plataformas digitales lo corrobora.

REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

NECESIDAD	REQUERIMIENTO	TIPO	D / O	DESCRIPCION
El diseño debe ser fácil de comprender para usuarios con poca o nula experiencia en ajedrez. Se debe transmitir los beneficios del ajedrez en la concentración y la memoria.	Lenguaje gráfico intuitivo.	E-C	Obligación	Infografías Figuras Básicas Tableros
Guiar al usuario en la navegación del material visual y las actividades relacionadas con el ajedrez.	Funciones Indicativas	F-OO	Obligación	Utilizar indicios visuales que indican las acciones posibles. Incorporar texturas visuales para enfatizar las áreas de lectura principales.
Es necesario que la estrategia sea efectiva y económica.	Bajo costo de desarrollo	T-P	Deseo	Impresiones mínimas Marketing Digital
Es necesario usar decorar con ajedrez el espacio actual donde se da clase.	Señalética	E-C	Deseo	Carteles, señalización
Es necesario que el club javeriano tenga medio de comunicación	Redes sociales	E-C	Obligación	Creación y consolidación de redes para el club
Es necesario crear una identidad visual contundente.	Tipografías contundentes.	E-C	Obligación	Selección de tipografías legibles y modernas.

ESTRATEGIA JUGADA MAESTRA

1

INTRODUCCION

Objetivo: Captar el interés de los estudiantes mediante una experiencia inicial que los conecte emocionalmente con el ajedrez y rompa la percepción de que es un juego aburrido o complicado

Exhibición interactiva (Blitz)

Figuras Icónicas

2

APRENDIZAJE

Objetivo: Enseñar a los estudiantes los fundamentos del ajedrez a través de la práctica continua y reflexiva, combinando teoría básica con ejercicios prácticos.

Talleres Prácticos

3

REFLEXION

Objetivo: Fomentar la reflexión sobre las experiencias de aprendizaje para consolidar las habilidades adquiridas y mejorar en el proceso.

4

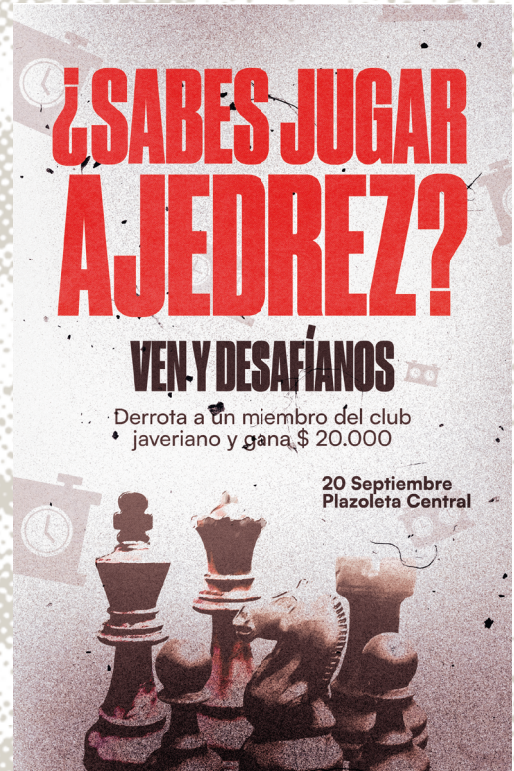
SOCIALIZACION

Objetivo: Promover la socialización y colaboración a través del ajedrez, creando un ambiente de comunidad y aprendizaje mutuo.

Conformar Club Javeriano

Campaña Expectativa

Se pegaron carteles en toda la universidad, con un reto de ajedrez para realizar una exhibición en la plazuela central de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, el reto consistía en una partida de ajedrez rápido con un miembro del equipo de la universidad, si el retador conseguía ganar, ganaba 20.000 pesos.



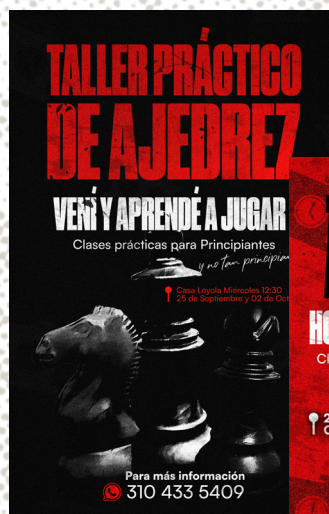
Exhibición Interactiva

El día de la exhibición se obtuvieron muy buenos resultados, con más de 30 participantes en una jornada de 1 hora y media, donde solo un participante consiguió unas tablas (un empate), conformando un grupo de WhatsApp para enviar la información, difundiendo la siguiente etapa de la estrategia.



Talleres Prácticos

Dividido en 2 sesiones, con 10 participantes en total, se realizaron talleres prácticos para cualquier interesado en aprender ajedrez desde cero con ningún costo, tuvo un buen recibimiento y se evidenció la falta de algún formato para tener más conciencia de todos los movimientos, jugadas especiales y demás información que eran difícil de retener en un primer instante.



Consolidación de Club Javeriano

Se evidenció que el Club Javeriano de Ajedrez no contaba con una identidad, puesto que principalmente carecían de cualquier elemento representativo. Por esto, se desarrolló una identidad corporativa, un diseño de camiseta y más elementos que el club solicitó.

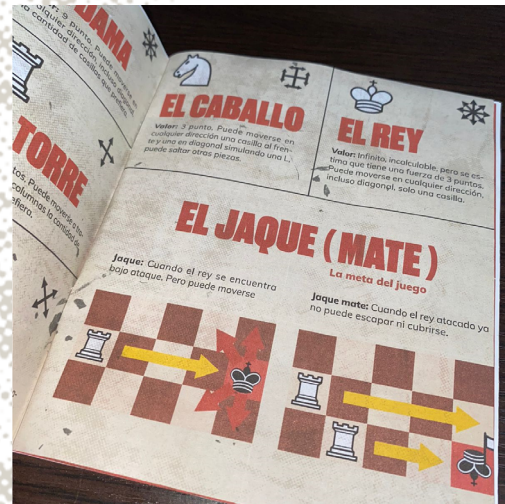
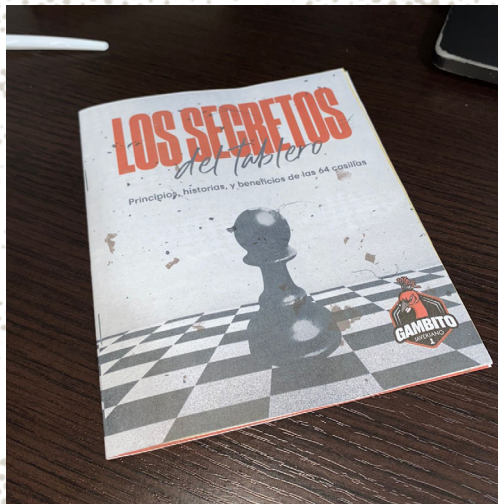


Este QR te llevará al Instagram del Club

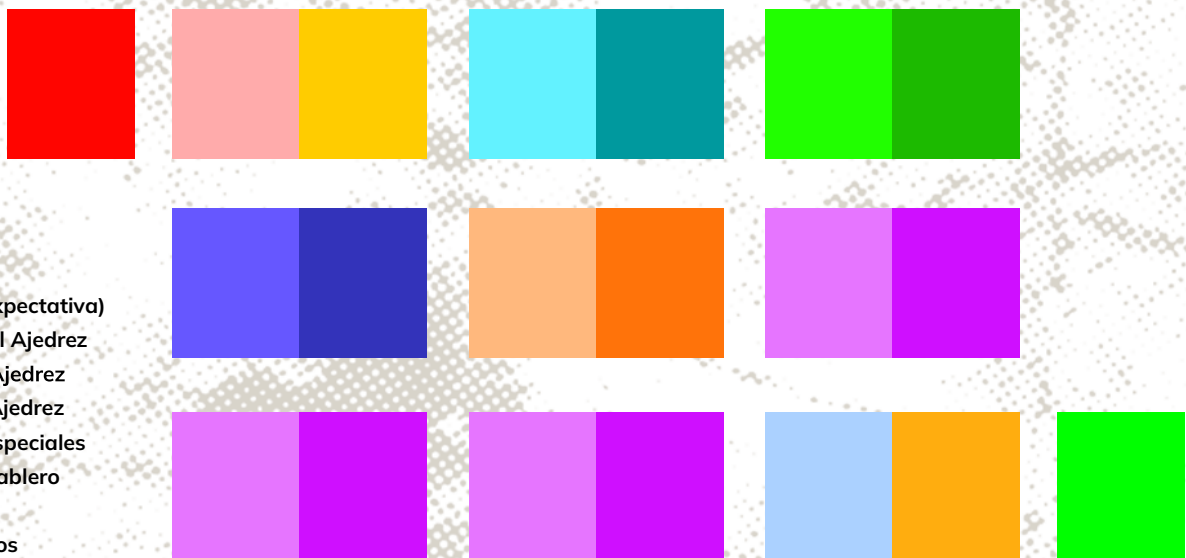


Desarrollo de Manual

Se planteó como solución a la problemática planteada por el usuario un manual con los conceptos principales para aprender a jugar ajedrez. Llevando por nombre "Los secretos del tablero", contiene todo lo necesario para aprender a jugar ajedrez básico, además de datos curiosos e información de sus beneficios.



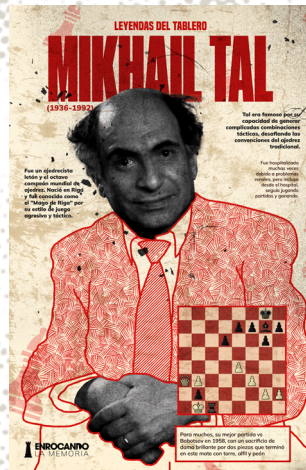
MAPA DE CONTENIDO



- Portada
- Guarda
- Advertencia (Expectativa)
- Introducción del Ajedrez
- Beneficios del Ajedrez
- Principios del Ajedrez
- Movimientos Especiales
- Leyendas del Tablero
- Datos Curiosos
- Agradecimientos

Sección "Leyendas del Tablero"

Para destacar figuras importantes en la historia del ajedrez y contribuir al storytelling de la misticidad con la que se trató este juego durante el proyecto, se desarrolló una serie de carteles que posteriormente se convirtieron en una sección en el manual de Secretos del Tablero.



MANUAL DE MARCA

El logo de Gambito Javeriano combina el espíritu competitivo de los equipos deportivos universitarios estadounidenses universitarios con la identidad de la Universidad Javeriana. En el centro, un pavo desafiante sostiene un rey de ajedrez en su pico, simbolizando el poder y la ambición estratégica del club. Este pavo, animal que representa a nuestra universidad, refleja el carácter decidido de nuestros jugadores.

El peón en la base del logo recuerda la esencia del "gambito" en ajedrez: una jugada estratégica en la que se ofrece una pieza, comúnmente un peón, para ganar ventaja en la partida. Así, el peón pequeño simboliza la audacia y el sacrificio inteligente que caracterizan el estilo de juego que promovemos en Gambito Javeriano: tomar riesgos calculados y asumir desafíos con determinación.



TIPOGRAFÍAS ESCOGIDAS

Mulish

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!"#\$%&/()=?;

Druk

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!"?;

¡Escanea este QR para ver el manual
de identidad corporativa completo!



CONCLUSIONES

INCREMENTO DEL INTERES POR EL AJEDREZ

La estrategia experiencial implementada ha logrado captar la atención de los jóvenes universitarios, motivándolos a participar activamente en el juego reflejándose en 4 nuevos integrantes activos en el club.

MEJORA EN LA PERCEPCION DEL AJEDREZ

A través de las clases y convocatorias se ha cambiado la percepción del ajedrez de ser un juego complicado y aburrido a una actividad dinámica y accesible para cualquier persona.

FALTA DE APOYO PARA LA DIFUSION DEL AJEDREZ

A pesar de los esfuerzos realizados para promover el ajedrez en la comunidad universitaria, se identificó una carencia de apoyo institucional y recursos para su difusión lo cual fue un obstáculo clave en la estrategia

IMPORTANCIA DE UNA ESTRATEGIA

Una estrategia fue crucial para captar el interés de los estudiantes y fomentar la práctica del ajedrez, se logró involucrar a los participantes de manera activa, demostrando que una planificación adecuada es clave para el éxito en la difusión del ajedrez.

REFERENCIAS

- BBVA. (n.d.). El ajedrez un deporte que estimula la mente. BBVA. de <https://www.bbva-mijubilacion.es/blog/el-ajedrez-un-deporte-que-estimula-la-mente/>
- Torres, S. (2021). El juego de ajedrez como instrumento lúdico para desarrollar niveles de concentración y atención en grado primero en el colegio INEM Santiago Pérez. de <http://hdl.handle.net/11371/4240>
- Charness, N., Reingold, E. M., Pomplun, M., et al. (2001). The perceptual aspect of skilled performance in chess: Evidence from eye movements. *Memory & Cognition*, 29(8), 1146-1152. de <https://doi.org/10.3758/BF03206384>
- Charness, N. (1992). The impact of chess research on cognitive science. *Psychological Research*, 54(1), 4-9. de <https://doi.org/10.1007/BF01359217>
- Kezia, Joanna. (2016). Chess training improves cognition in children. https://www.researchgate.net/publication/327337702_Chess_training_improves_cognition_in_children
- Dapica-Tejada, Rubén (2016) Influencia del ajedrez en la comprensión lectora y los movimientos sacádicos en niños EN: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/4371>
- Linares, Laura. (2024) La inmediatez, el principal problema del siglo XXI. Jot Down. de <https://www.jotdown.es/2024/06/la-inmediatez-el-principal-problema-del-siglo-xxi/>
- Carrillo, J. (2017). Byung-Chul Han: La sociedad transparente digital o el infierno de lo igual*. *Scio*, 3(1), 65 -80. de <https://revistas.ucv.es/scio/index.php/scio/article/view/1102/1104>
- Miramontes, E. (2017) El ajedrez, herramienta accionadora de las habilidades cognitivas necesarias para el estudio de la matemática. *Pensamiento y Acción Digital Iberoamericana*, 6(2), 1-15. de <https://revistas.uaq.mx/index.php/padi/article/download/63/657/58>
- ONU, News. (07 de julio de 2021). El ajedrez tranquiliza, mejora la salud mental y ayuda a la recuperación tras la pandemia. de <https://news.un.org/es/story/2021/07/1494552>
- García Olasagasti, L. (2021). Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas. Editorial Crítica. ISBN 978-84-9199-290-5.
- Bazurto et al. (2021) Contribución del ajedrez al aumento de la capacidad de comprensión matemática. de <https://zenodo.org/records/5513120>
- ADHD Chess. (n.d.). Tratamiento del TDAH a través del ajedrez. de <https://adhd-chess.com/es/tratamiento-tdah-ajedrez/>
- Blasco, H. (2015). Eficacia del ajedrez en el tratamiento del TDAH. *Revista de Psiquiatría y Salud Mental*, 8(2), 89-94. de <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-psiquiatria-salud-mental-286-avance-resumen-eficacia-del-ajedrez-el-tratamiento-S1888989115000488>
- Cronista. (2023, agosto 14). Beneficios cognitivos del ajedrez: cómo el juego mejora la mente y potencia la memoria. de <https://www.cronista.com/mexico/vida-estilo/benefi->

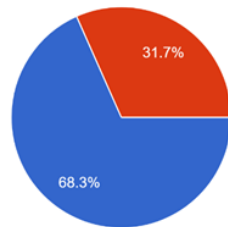
cios-cognitivos-del-ajedrez-como-el-juego-mejora-la-mente-y-potencia-la-memoria/

- UIMP. (2021). Byung-Chul Han: La pérdida de atención, resultado de la digitalización. de <https://www.uimp.es/actualidad-uimp/el-filosofo-byung-chul-han-perdida-de-atencion-re-sultado-de-la-digitalizacion.html>
- Manzano, M. (2000). «Impacto del léxico en la lectura de comprensión en los estudiantes de la secundaria técnica N° 1 en el Estado de Tlaxcala». Tesis. Universidad Autónoma de Tlaxcala: Tlaxcala, México.
- Monroy, J. (2009). Comprensión lectora. Revista Mexicana de Orientación Educativa. de https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-75272009000100008
- Londoño, L. (2009). La atención: un proceso psicológico básico. UIB. de <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Treisman, A., & Gelade, G. (1980). A feature-integration theory of attention. *Cognitive Psychology*, 12(1), 97-136. de [https://doi.org/10.1016/0010-0285\(80\)90005-5](https://doi.org/10.1016/0010-0285(80)90005-5)
- Ballesteros, Soledad. (2015). La atención selectiva modula el procesamiento de la información y la memoria implícita [Selective attention modulates information processing and implicit memory]. *Acción Psicológica*. 11. 10.5944/ap.11.1.13788. de https://www.researchgate.net/publication/277606151-La_atencion_selectiva_modula_el_procesamiento_de_la_informacion_y_la_memoria_implicita_Selective_attention_modulates_information_processing_and_implicit_memory
- Rock, I., & Gutman, D. (1981). The effect of inattention on form perception. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 7(4), 817-826. de https://www.semanticscholar.org/paper/The-effect-of-inattention-on-form-perception.-Rock-Gutman/35e37b4d33ca901bedcfff210c36559f31f39b8b?utm_source=direct_link
- Introzzi, I. Et al. (2019). Mecanismos de desarrollo de la atención selectiva en población infantil. de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2011-30802019000300105&script=sci_arttext
- BitBrain (2018). Qué es la atención, tipos y alteraciones. de <https://www.bitbrain.com/es/blog/atencion-cognitiva-concentracion>
- Blasco Fontecilla, H. M., & Moreno Martín, F. (2013). Usos terapéuticos del ajedrez en salud mental. Universidad Complutense de Madrid. de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/71-2013-04-24-74205.pdf>
- García, O. (2022). El proceso de atención en los ajedrecistas juveniles. Sus características fundamentales. *Olimpia*, 19(3). de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/429/4293350005/html/>
- Tejeda, J. (2020). John Dewey: un pionero del aprendizaje experiencial y la psicología educativa. *PsicoNetwork*. de <https://www.psiconetwork.com/john-dewey-un-pionero-del-aprendizaje-experiencial-y-la-psicologia-educativa/>

ANEXOS

¿Sientes que te cuesta concentrarte?

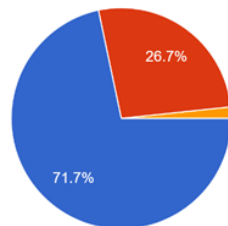
60 respuestas



● Sí
● No

¿Has jugado ajedrez alguna vez?

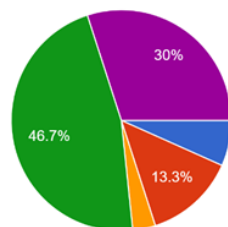
60 respuestas



● Sí
● No
● Ya juego / He jugado

Si juegas ajedrez, ¿con qué frecuencia lo haces?

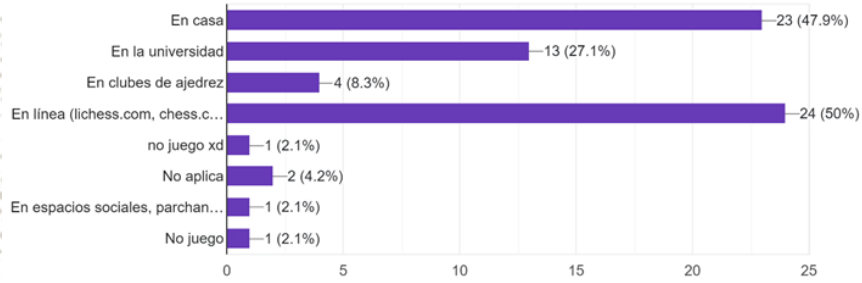
60 respuestas



● Diario
● Semanalmente
● Mensualmente
● Raramente
● Nunca

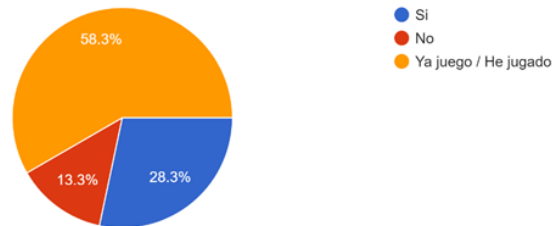
¿Dónde sueles jugar ajedrez? (puedes seleccionar más de una opción)

48 respuestas



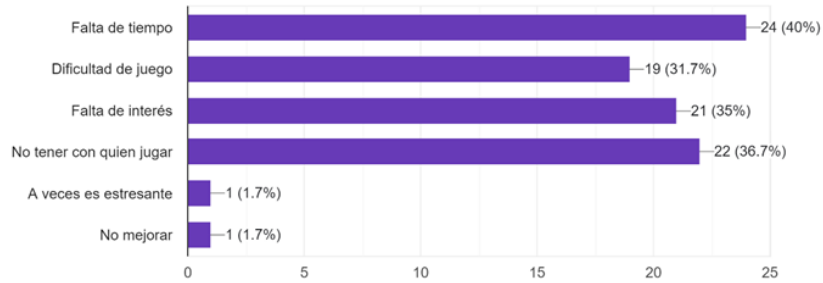
Si no juegas ajedrez, ¿te gustaría aprender a jugar?

60 respuestas



¿Qué factores te desmotivan a jugar ajedrez? (puedes seleccionar más de una opción)

60 respuestas



¿Qué beneficios crees que puede aportar el ajedrez? (Puedes seleccionar más de una opción?)

60 respuestas

