

Jugar para aumentar el interés en los cursos de ED

Playing chess increases interest in on-line courses

«Me gusta el ajedrez porque es un buen descanso; hace trabajar la mente, pero de una forma muy especial»

Lev Nikoláyevich Tolstói

ticle demonstrates how to apply these sessions to on-line courses.

Key words: chess, learning forum, on line brain games

Resumen

Llevar a cabo sesiones de ajedrez en tiempo real dentro de los cursos de ED crea una interactividad sana que aumenta el rendimiento en la lectura y en las matemáticas, mejorando la habilidad del razonamiento crítico. Se presenta la aplicación de dichas sesiones en el foro de los cursos de BUNAM.

Palabras clave: ajedrez, foros de aprendizaje y juegos mentales online

Abstract

Playing chess in real time during on-line courses leads to a shared activity which improves reading and math achievement as well as critical reasoning. The following ar-

Introducción

Para lograr una superación en el ajedrez es imprescindible adquirir ciertas cualidades físicas y mentales como complemento de los conocimientos técnicos del juego, así como un gran deseo de victoria, poder de concentración y confianza en sí mismo (Soltis, 2006). Estas últimas cualidades también se requieren para tener éxito en los cursos de ED.

Sesiones de juego y acompañamiento

A muchos estudiantes les parece complicado y a veces aburrido jugar partidas de ajedrez. Por ello, la invitación para preparar la sesión comienza mostrándoles las ventajas que tiene el practicar cabalmente esta divertida actividad.

En el foro y en el mensajero se promueve con los estudiantes jugar ajedrez: esta actividad ofrece cercanía con el alumno y comunicación con el grupo. En la primera sesión del juego iniciamos conociendo cada pieza; esto es importante para estudiantes que no saben jugar, se sugiere comenzar con la forma de mover la torre, por la facilidad de arriba para abajo y de un lado a otro (Figura 1).

Luego continuar con el alfil, posteriormente el rey y la dama, dejando para el final al caballo y al peón, ya que son un poco más difíciles de explicar (Figura 2).

Comprender la notación del ajedrez nos sirve para reproducir partidas de otros jugadores y de esta manera entender los comentarios o análisis. En cada partida el estudiante aprende y practica con la información y con-

sejos sobre cómo jugar. A lo largo de cada sesión se usan diagramas para mostrar las posiciones que se están analizando. Los tableros de ajedrez empleados en cada sesión se encuentran en la página web <http://waldorios.com/Juegos.html>

Éstos son comentarios de algunos usuarios:

Estudiante 1: Hombre, empleado, soltero

“Ya realicé mi tercer juego y gané!!! Es maravilloso el juego de ajedrez”.

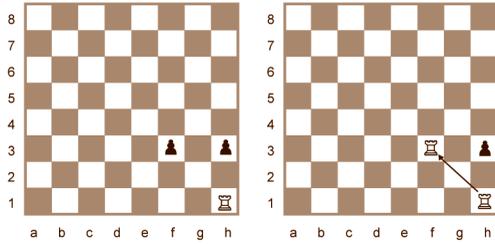
Estudiante 2: Mujer, empleada, casada

“Hola Waldo, buenas noches, me parece muy interesante, estoy con mucho gusto por las sesiones de ajedrez, saludos.”

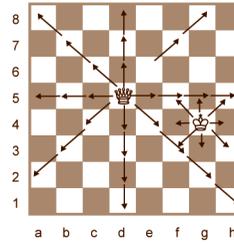


Figura 1.

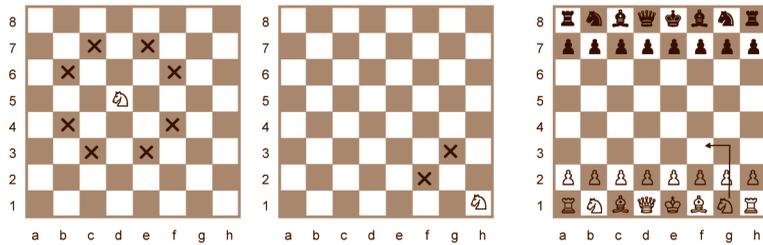
Los movimientos del alfil



Los movimientos de Rey y la Dama



Los movimientos del caballo



El caballo salta sobre el peón

Los movimientos del peón

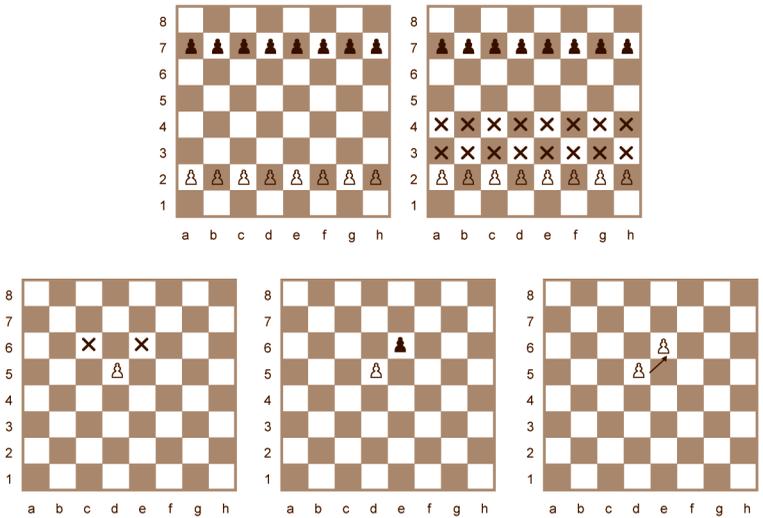


Figura 2.

“¡Hola! sinceramente cuando jugué ajedrez no sabía ni qué hacer pero después de varios intentos le pude entender un poquito, me parecía muy aburrido tan sólo de escuchar la palabra, al seguir jugando cada vez fue más interesante porque al siguiente juego yo quería ganar pero no fue así , no me daré por vencida hasta poder ganar una partida.”



Conclusiones

Realizar sesiones de juegos mentales como el ajedrez es una excelente actividad para todos los estudiantes. Pueden ser jugados y disfrutados mientras patrones de pensamientos profundos están siendo desarrollados (Karpov, 2004). Los beneficios de aprender a jugar ajedrez son numerosos, ya que aumenta el rendimiento en la lectura y la comprensión de las matemáticas, así como la creatividad para solucionar problemas además del impacto positivo en la motivación y la habilidad de ampliar el pensamiento crítico (Olías, 2003).

Referencias

- Olías, J.M. (2003), *Desarrollar la inteligencia a través del ajedrez*, Madrid, España: Ediciones Palabra, S.A.
- Karpov, A. (2004), *El Ajedrez. Aprender y progresar*, Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- Federenko, L. B. (2002), *Curso de ajedrez*, D. E., México: Editorial Limusa.
- Russek, G. (2004), *Ajedrez práctico*, D. F., México: Editorial Selector.
- Chernev, I. (2001), *Ajedrez lógico, jugada a jugada*, Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- Soltis, A. (2006), *La estructura de peones en ajedrez*, Barcelona, España: Editorial Paidotribo.

Autor

Waldo Ríos, www.waldorios.com ,
www.waldorios@gmail.com.