

UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA

FACULTAD DE HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE FILOSOFÍA



Tesis para Optar  
el Título Profesional de  
LICENCIADO en FILOSOFÍA

Titulo:

Aprendiendo L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X para mis trabajos

Presentado por:

**Juan Pérez**

Asesor

Dr. John Smith

LIMA-PERÚ

2018



### **Dedicatoria**

Dedicado a los que alguna vez me ayudaron en comprender los conocimientos básicos durante mis estudios de pregrado.

# Índice

<b>1</b>	<b>Juegos de Mesa</b>	<b>1</b>
1.1	Los expertos en juegos de mesa usan mejor el cerebro (Ver Figura 1.1) *	1
1.1.1	Actividad cerebral *	2
1.1.2	¿Con cuántas copas da positivo? *	3
<b>12</b>	<b>Otras cosas</b>	<b>104</b>
12.1	Rol de la Educación en la prevención de la TB *	104
<hr/>		
	<b>Apéndice</b>	<b>106</b>
A	<b>Mejora de nuestra tabla</b>	<b>106</b>
B	<b>Un tipo de letra</b>	<b>107</b>
	<b>Bibliografía</b>	<b>108</b>

## Índice de gráficos

1.1	Los científicos estudiaron a expertos en shogi * * * * *	1
1.2	Quienes juegan profesionalmente utilizan partes del cerebro que otros no usan. * * * * *	2
12.1	Con este esquema de la promoción de la salud escolar se pretende la concreción de un cambio de modelo, de acciones educativas y de procesos administrativos, que permitan estructurar la promoción y la prevención de la TB para dar conocimiento oportuno a la población estudiantil y a los demás integrantes de la comunidad educativa. * * * * *	105

# Índice de tablas

1.1	Copas para alcanzar 0,25 mg/l	*****	3
A.1	Copas para alcanzar 0,25 mg/l	*****	106

# Índice de códigos

B.1	Un tipo de letra . . . . .	107
-----	----------------------------	-----

## Capítulo 1

### Juegos de Mesa

#### 1.1 Los expertos en juegos de mesa usan mejor el cerebro

(Ver Figura 1.1)

Una nueva investigación descubrió que los expertos en juegos de mesa, como el ajedrez<sup>1</sup>, utilizan una región del cerebro que el resto no solemos usar.

El estudio, publicado en Science, llevó a cabo escáneres cerebrales de jugadores, tanto profesionales como aficionados, del juego japonés

shogi, también llamado ajedrez japonés debido a su similitud.

Los investigadores del Instituto de Ciencia Cerebral Riken, en Japón, descubrieron que las jugadas intuitivas que llevan a cabo estos jugadores no son naturales, sino que surgen del entrenamiento cerebral.



**Gráfico 1.1:** Los científicos estudiaron a expertos en shogi, el ajedrez japonés.

<sup>1</sup>Ver Figura 1.2



Los profesionales del shogi entrenan hasta por 10 años, tres o cuatro horas al día, para lograr la habilidad que se requiere para jugar a ese nivel.

“El hallazgo fue una sorpresa,  
porque al volverse expertos  
los maestros shogi comienzan  
a usar todas las regiones del  
cerebro”

Prof. Keiji Tanaka

Estos individuos son capaces de llevar a cabo decisiones “intuitivas” muy rápidas sobre la jugada o combinación de jugadas que harán en el tablero para lograr el mejor resultado.

Los científicos reclutaron a jugadores profesionales miembros de la Asociación Japonesa de Shogi.

También participó en el estudio un grupo de jugadores aficionados.

A 17 de los profesionales se les presentó un juego de shogi que ya estaba en progreso y se les dieron dos segundos para elegir la mejor jugada siguiente, de entre cuatro jugadas.

Según los investigadores, los escáneres cerebrales de estos jugadores mostraron una activación significativa en el área del núcleo caudado mientras llevaban a cabo sus jugadas rápidas.

Durante mucho tiempo se ha pensado que esa región del cerebro es responsable del control de los movimientos corporales voluntarios. Pero estudios más recientes lo han vinculado al aprendizaje y la memoria.

### 1.1.1 Actividad cerebral

Cuando se les pidió a los jugadores aficionados que eligieran rápidamente su mejor jugada siguiente, no se observó activación significativa en el núcleo caudado.

Esta actividad cerebral sólo se vio en los jugadores profesionales que llevaban a cabo decisiones muy rápidas sobre la siguiente mejor jugada.



**Gráfico 1.2:** Quienes juegan profesionalmente utilizan partes del cerebro que otros no usan.

Además, se encontró que los profesionales no usaban esa área del cerebro cuando se les daba un tiempo mayor a los ocho segundos para que pensaran estratégicamente sobre las siguientes jugadas que debían realizar.

### 1.1.2 ¿Con cuántas copas da positivo?

Tabla 1.1: Copas para alcanzar 0,25 mg/l

Tipos de bebida	Estimación para alcanzar 0,25		Percepción de la población			
			Medias		Medianas	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Vasos de cerveza	1,5	1,0	4,0	2,0	3,8	2,0
Copas de vino	2,0	1,5	3,8	2,0	3,8	2,0

Extraído de:

<https://www.vinetur.com/2015100621273/con-cuantas-copas-da-positivo.html>

## Capítulo 12

### Otras cosas

---

#### 12.1 Rol de la Educación en la prevención de la TB

El sistema educativo en la etapa de la formación del educando, tiene la finalidad clara de transmitir a todos los actores de la comunidad educativa los elementos básicos de la cultura. Formarles para asumir sus deberes y ejercer sus derechos y prepararles para la incorporación a la vida activa



**Gráfico 12.1:** Con este esquema de la promoción de la salud escolar se pretende la concreción de un cambio de modelo, de acciones educativas y de procesos administrativos, que permitan estructurar la promoción y la prevención de la TB para dar conocimiento oportuno a la población estudiantil y a los demás integrantes de la comunidad educativa.

No es solamente una tarea de la escuela, es necesario iniciar y promover un esfuerzo en conjunto: padres, maestros, líderes comunitarios, medios de comunicación, funcionarios públicos y representantes de las instituciones locales con el ánimo de hacer de nuestras escuelas ámbitos saludables.

## Apéndice A

### Mejora de nuestra tabla

Tabla A.1: Copas para alcanzar 0,25 mg/l

TIPOS DE BEBIDA	Estimación para		Percepción de la población			
	alcanzar 0,25		Medias		Medianas	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Vasos de cerveza	1,5	1,0	4,0	2,0	3,8	2,0
Copas de vino	2,0	1,5	3,8	2,0	3,8	2,0

## Apéndice B

### Un tipo de letra

Código B.1: Un tipo de letra

```
1  %% Old English font---derived from the Hershey font.  Save
   as HGE.mf
2  font_size 10pt#;
3  v#:= 10/32pt#;
4  font_slant 0; font_normal_space 16v#;
5  font_normal_stretch 5v#; font_normal_shrink 4v#;
6  font_x_height 14v#; font_quad 32v#; font_extra_space 16v#;
7  mode_setup; define_pixels(v);
```

## Bibliografía

Carter, M. (2001). *Foundations of mathematical economics*. The MIT Press.

Lamport, L. (1994). *TEX: A document preparation system* (2.<sup>a</sup> ed.). Addison-Wesley Publishing Company, Inc.

Debreu, G. (1973). *Teoría del valor*. Bosch, Casa Editorial.

Higham, N. J. (1998). *Handbook of writing for the mathematical sciences*. Society for Industrial and Applied Mathematics.

Kopka, H., y Daly, P. W. (1999). *A guide to TEX: Document preparation for beginners and advanced users*. Pearson E.

Krantz, S. G. (2003). *Handbook of typography for the mathematical sciences*. CRC Press.

Sanguino Botella, J. (1997). *Iniciación a TEX 2 $\epsilon$* . Addison-Wesley.

Swanson, E., O'Sean, A., y Schleyer, A. (1999). *Mathematics into type. updated edition*. Providence: American Mathematical Society.

Voss, H. (2011). *Typesetting tables with latex*. UIT Cambridge.