

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.

# Contenido de mi documento

<b>1</b>	<b>Juegos de Mesa</b>	<b>7</b>
1.1	Los expertos en juegos de mesa usan mejor el cerebro (Ver Figura 1.1) *	7
1.1.1	Actividad cerebral *	8
1.1.2	¿Con cuántas copas da positivo? *	9
1.2	Una tabla *	9
<hr/>		
<b>2</b>	<b>Otras cosas</b>	<b>11</b>
2.1	Rol de la Educación en la prevención de la TB *	11
<b>3</b>	<b>Un tipo de letra</b>	<b>14</b>
	<b>Bibliografía</b>	<b>15</b>

## Gráficos de mi documento

1.1	Los científicos estudiaron a expertos en shogi * * * * *	7
1.2	Quienes juegan profesionalmente utilizan partes del cerebro que otros no usan. * * * * *	9
2.1	ruta metodológica de la propuesta de intervención * * * * *	12

## Tablas de mi documento

1.1	Copas para alcanzar 0,25 mg/l	*****	9
1.2	Simple	*****	10
2.1	Población universitaria por año censal y universidad en Lima y Callao	*****	13

## Códigos de mi documento

3.1	Un tipo de letra . . . . .	14
-----	----------------------------	----

# 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>

## 1.2 Una tabla

La siguiente tabla (Ver (Voss, 2011)) tiene las siguientes entradas.

1. ab

2. cd

- 3. ef
- 4. ghi
- 5. j
- 6. k
- 7. lm

Tabla 1.2 – La siguiente tabla es muy simple.

Una tabla simple		
ab	cd	ef
ghi		
j	k	lm

## Capítulo 2

### Otras cosas

---

#### **2.1 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

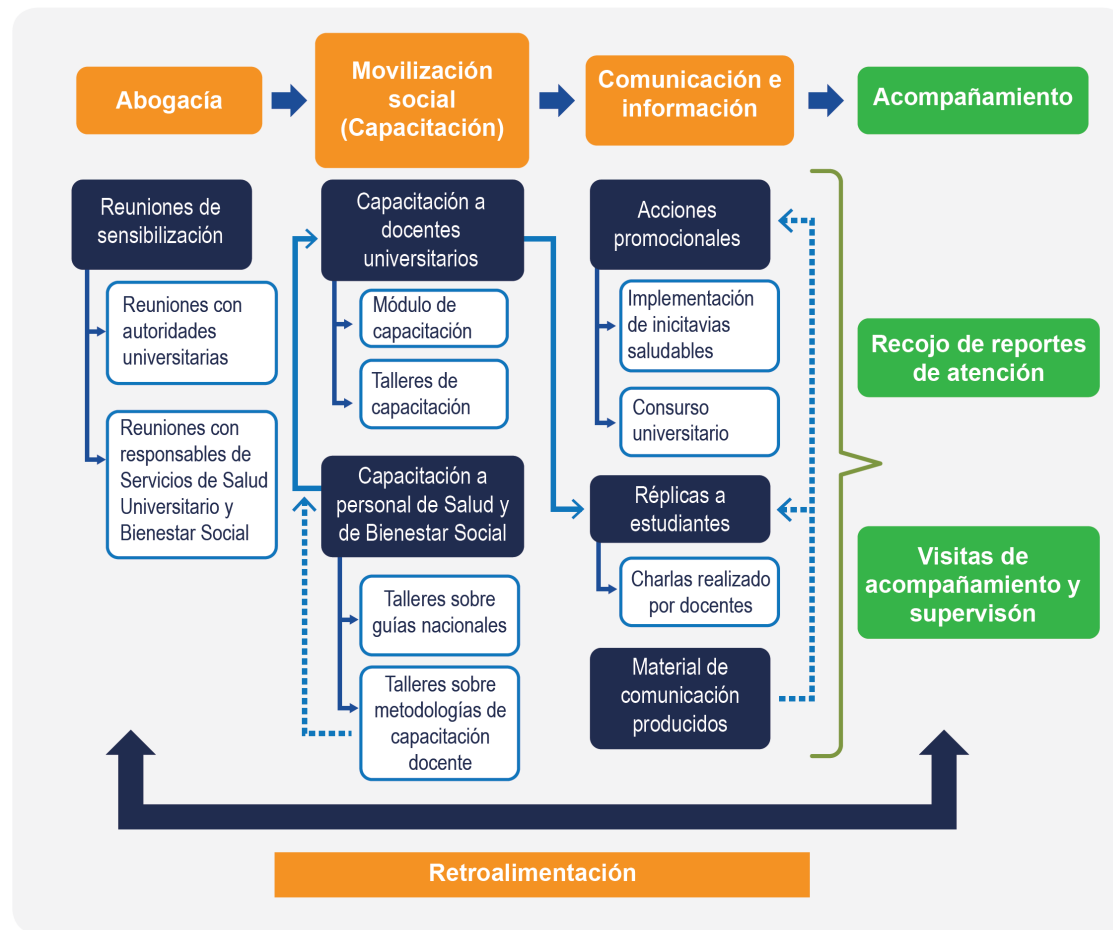


Gráfico 2.1 – ruta metodológica de la propuesta de intervención

**Tabla 2.1 – Población universitaria por año censal y universidad en Lima y Callao**

Universidad	Año 1996				Total	Año 2010				Total
	Alumnos		Docente universita-rio	Personal administra-tivo y de servicio		Alumnos		Docente universita-rio	Personal administra-tivo y de servicio	
	Pre grado	Post grado				Pre grado	Post grado			
Universidad Nacional Agraria La Molina	3,225	268	453	498	4,434	4,903	976	445	802	7,126
Universidad Nacional de Ingeniería	6953	277	940	598	8768	11034	1 068	1210	1 489	14801
Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle	6388	147	458	344	7337	9178	2 144	727	561	12610
Universidad Nacional del Callao	8066	-	530	216	8812	13584	391	632	497	15104
Universidad Nacional Federico Villarreal	16173	992	1492	862	19519	23105	2 447	1936	1072	28560
Universidad Nacional Mayor de San Marcos	21341	3077	2677	1 267	28362	28645	3 477	2711	2786	37619
TOTAL	62,146	4,751	6,550	3,785		90,449	10,503	7,661	7,207	

## Capítulo 3

### Un tipo de letra

Código 3.1: 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). *LaTeX: 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 LaTeX: 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 LaTeX 2<sub>ε</sub>*. 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. 9