

**SÍLABO**  
**ACTIVIDADES II: AJEDREZ**  
**ÁREA CURRICULAR: HUMANIDADES**

**CICLO: I**

**SEMESTRE ACADÉMICO: 2018-I**

- I. CÓDIGO DEL CURSO** : TR000602010
- II. CRÉDITOS** : 01
- III. REQUISITOS** : TR000501010 Actividades I
- IV. CONDICIÓN DEL CURSO** : Obligatorio
- V. SUMILLA**

La actividad de Ajedrez es práctica con base teórica y al alumno se le identifica con criterios básicos, clasificación de opciones para elección de la mejor jugada y así desarrollar su discernimiento y formar su razonamiento y luego pueda aplicar ello en la toma de decisiones a lo largo de la partida. Teniendo como recurso esencial su concepción y análisis personal que compartirá colectivamente a su equipo de trabajo. El curso se desarrolla mediante las unidades de aprendizaje siguientes:

Historia, ubicación del tablero-Movimientos de las piezas y los signos en el ajedrez.  
Anotación de las partidas—El enroque—Las aperturas en el ajedrez y jugadas espectaculares.  
Los elementos de la combinación - La ética y el reloj en ajedrez.

- IV El medio juego-Finales, plan estratégico la iniciativa, la intuición y cálculo en el ajedrez.

**VI. FUENTES DE CONSULTA:**

**Bibliográficas**

- Segura, J. & López, A. (2006). *Iniciación al Ajedrez. 1ra edición.* España: Editorial Paidotribo.
- Chernev, I. (2006). *Ajedrez Lógico. 1ra edición.* España: Editorial Paidotribo.
- Pritchard, B. (2005). *La forma correcta de jugar al Ajedrez. 1ra edición.* España: Editorial Paidotribo.
- Segura, A. (2007). *50 Test de Ajedrez. 4ta edición.* España: Editorial Paidotribo.
- Manual de Ajedrez (2012). *Básico-Intermedio-Avanzado.* Lima: Ediciones MIRBET.

**Electrónicas**

- Laplaza, J. (2004) Ajedrez Educativo. Buenos Aires – Argentina. disponible <http://www.laplaza.org.ar>. [Consulta: 2016, 01 de julio].
- Guardado, O. (2009) Tutorial de Ajedrez. España. Disponible. <http://www.monografias.com>. [Consulta: 2016, 01 de julio].
- Cortez, G. (2010) Ajedrez y psicología. Guadalajara – México. disponible <http://www.monografias.com>. [Consulta: 2016, 01 de julio].

**VII. UNIDADES DE APRENDIZAJE**

**UNIDAD I: HISTORIA, UBICACIÓN DEL TABLERO, MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS, LOS SIGNOS EN EL AJEDREZ**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:**

- Identificar las fases de la historia su evolución y ubicación correcta del tablero.
- Utilizar las reglas y términos del ajedrez básico al ubicar las piezas.
- Interpretar y leer las jugadas con los signos que se usan en el ajedrez.

### **PRIMERA SEMANA**

Prueba de entrada, historia, evolución e importancia de las reglas del ajedrez.

**Taller:** Expone los beneficios del ajedrez, 04 fases de su historia y evolución hasta la actualidad.

### **SEGUNDA SEMANA**

Ubicación del tablero, reconocimiento de las piezas y la posición de cada una, los centros, psicología deportiva y errores durante la partida.

**Taller:** Identifica la ubicación correcta del tablero, como de cada una de las piezas de ajedrez

### **TERCERA SEMANA**

Características de las piezas, valor absoluto, disposición inicial y desplazamientos de cada una de las piezas

**Taller:** Realiza ejercicios de desplazamiento de cada una de las piezas de ajedrez sobre el tablero.

### **CUARTA SEMANA**

Signos que se emplean en el Ajedrez.

**Taller:** Realiza ejercicios diferenciando y mencionando los signos que se usan en el ajedrez.

## **UNIDAD II: ANOTACIÓN DE LAS PARTIDAS–EL ENROQUE–LAS APERTURAS EN EL AJEDREZ Y JUGADAS ESPECTACULARES.**

### **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:**

- Utilizar el sistema de anotaciones algebraica en la planilla de ajedrez.
- Realizar en sus partidas el enroque (corto o Largo).
- Aplicar con criterio las aperturas.
- Realizar las jugadas espectaculares.

### **QUINTA SEMANA**

Anotación de las partidas en la planilla de ajedrez (sistema algebraico)

**Taller:** Realiza una partida de ajedrez registrando en la planilla las jugadas realizadas.

### **SEXTA SEMANA**

Enroque (corto – largo), la captura al paso, coronación de un peón. Clasificación de las aperturas La apertura (abierta-semi abierta cerrada, semi cerrada y de flancos ).

**Taller:** Realiza una partida utilizando enroque, una jugada al paso, coronación del peón y aperturas

### **SÉPTIMA SEMANA**

Las jugadas espectaculares (Mate loco, pastor, legal y mate caballo arriba).

**Taller:** realiza ejercicios de las jugadas espectaculares.

### **OCTAVA SEMANA**

Examen Parcial

## **UNIDAD III: LOS ELEMENTOS DE LA COMBINACION-LA ETICA, EL RELOJ EN AJEDREZ.**

### **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:**

- Desarrollar las jugadas espectaculares
- Conocer los elementos de la combinación.
- Desarrollar una partida para aplicar las jugadas de tablas. La pieza clavada.
- Aplicar la ética y principios morales.

### **NOVENA SEMANA**

Elementos de la combinación el jaque (jaque, jaque mate)

**Taller:** Identifica los elementos de la combinación (Cuando es un jaque y cuando un Jaque mate).

### **DÉCIMA SEMANA**

Las tablas, el doble y/o tenedor, la clavada y semi clavada (ofensiva y defensiva).

**Taller:** Realiza ejercicios prácticos de la pieza de ajedrez (clavada-Semi clavadas), de la jugada doble y conoce cuando pedir tablas o empate durante el desarrollo de una partida de ajedrez

#### **DECIMOPRIMERA SEMANA**

La ética en el ajedrez, respeto a la persona, compromiso, conservación ambiental y búsqueda de la excelencia.

**Taller:** Aplica la ética y los principios morales.

#### **DECIMOSEGUNDA SEMANA**

El reloj, control del tiempo, la fecha de color rojo, leyes de ajedrez.

**Taller:** Aplica en buen uso del reloj y la leyes del ajedrez

### **UNIDAD IV: EL MEDIO JUEGO-FINALES, PLAN ESTRATEGICO, LA INICIATIVA, LA INTUICION Y CALCULO EN EL AJEDREZ.**

#### **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:**

- Utilizar el reloj de ajedrez durante el desarrollo de una partida.
- Utilizar adecuadamente el desarrollo del medio juego.
- Desarrollar un plan estratégico para el desarrollo de una partida.
- Utilizar diferentes jugadas en el juego de finales.
- Emplear la iniciativa, la intuición y valoración en una partida de ajedrez

#### **DECIMOTERCERA SEMANA**

El medio juego, estrategia y plan estratégico.

**Taller:** diferenciara el desarrollo de la apertura con el medio juego, utilizando un plan estratégico.

#### **DECIMOCUARTA SEMANA**

Finales en ajedrez.

**Taller:** Aplica diferentes jugadas en el juego de finales.

#### **DECIMOQUINTA SEMANA**

La iniciativa, la intuición en el ajedrez.

Calculo de las piezas durante el desarrollo de una partida.

**Taller:** Tomara la iniciativa de la partida y el desarrollo de la intuición en las partidas de ajedrez.

#### **DECIMOSEXTA SEMANA**

La valoración y Cálculo de las piezas durante el desarrollo de una partida.

Prueba de salida.

**Taller:** Aplica la iniciativa y el cálculo de las piezas en el desarrollo de una partida.

#### **DECIMOSÉPTIMA SEMANA**

Examen final.

### **VII CONTRIBUCIÓN DEL CURSO AL COMPONENTE PROFESIONAL**

a. Matemática y Ciencias Básicas	0
b. Tópicos de Ingeniería	0
c. Educación General	1

### **VIII PROCEDIMIENTOS DIDÁCTICOS**

**Método expositivo interactivo.** Comprende la exposición del docente y la interacción con el estudiante  
**Método de Discusión Guiada.** Conducción a los equipos para abordar situaciones y llegar a conclusiones.

**Método Demostrativo.** Se realiza un torneo por equipos y el estudiante competirá aplicando sus conocimientos adquiridos.

### **IX MEDIOS Y MATERIALES**

**Equipos:** Una computadora personal para el profesor y, ecran, proyector de multimedia.

**Materiales:** Manual universitario, Pizarra acrílica, plumones de colores, tableros y piezas de ajedrez.

## X EVALUACIÓN

El promedio final se obtiene del modo siguiente:

$$PF = (PE + EP + EF) / 3$$

$$PE = (P1 + P2 + P3)/3$$

Dónde:

**PF**=Promedio Final

**EP**=Examen Parcial (práctica procedimental)

**EF**=Examen Final (práctica procedimental)

**PE**=Promedio de evaluaciones

**P1...P3:** Evaluaciones periódicas

## XII. APOORTE DEL CURSO AL LOGRO DE RESULTADOS

El aporte del curso al logro de los resultados (Outcomes), para las Escuelas Profesionales de: Ingeniería Electrónica, Ingeniería Industrial, Ingeniería Civil, Ingeniería de Industrias Alimentarias y Arquitectura, se establece en la tabla siguiente:

**K**=clave **R**=relacionado **Recuadro vacío**= no aplica

(a)	Habilidad para aplicar conocimientos de matemática, ciencia e ingeniería	
(b)	Habilidad para diseñar y conducir experimentos, así como analizar e interpretar los datos obtenidos	<b>R</b>
(c)	Habilidad para diseñar sistemas, componentes o procesos que satisfagan las necesidades requeridas	
(d)	Habilidad para trabajar adecuadamente en un equipo multidisciplinario	<b>K</b>
(e)	Habilidad para identificar, formular y resolver problemas de ingeniería	<b>R</b>
(f)	Comprensión de lo que es la responsabilidad ética y profesional	<b>K</b>
(g)	Habilidad para comunicarse con efectividad	
(h)	Una educación amplia necesaria para entender el impacto que tienen las soluciones de la ingeniería dentro de un contexto social y global	
(i)	Reconocer la necesidad y tener la habilidad de seguir aprendiendo y capacitándose a lo largo de su vida	<b>R</b>
(j)	Conocimiento de los principales temas contemporáneos	
(k)	Habilidad de usar técnicas, destrezas y herramientas modernas necesarias en la práctica de la ingeniería	

El aporte del curso al logro de los resultados (Outcomes), para la Escuela Profesional de Ingeniería de Computación y Sistemas, se establece en la tabla siguiente:

**K**=clave **R**=relacionado **Recuadro vacío**= no aplica

a.	Habilidad para aplicar conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados del estudiante y las disciplinas enseñadas.	
b.	Habilidad para analizar un problema e identificar y definir los requerimientos apropiados para su solución.	<b>R</b>
c.	Habilidad para diseñar, implementar y evaluar un sistema basado en computadoras, procesos, componentes o programa que satisfagan las necesidades requeridas.	
d.	Habilidad para trabajar con efectividad en equipos para lograr una meta común.	<b>K</b>
e.	Comprensión de los aspectos y las responsabilidades profesional, ética, legal, de seguridad y social.	

f.	Habilidad para comunicarse con efectividad con un rango de audiencias.	
g.	Habilidad para analizar el impacto local y global de la computación en los individuos, organizaciones y la sociedad.	
h.	Reconocer la necesidad y tener la habilidad para comprometerse a un continuo desarrollo profesional.	R
i.	Habilidad para usar técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación.	
j.	Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.	

### XIII. HORAS, SESIONES, DURACIÓN

a	<table><tr><th>Teoría</th><th>Práctica</th><th>Laboratorio</th></tr><tr><td>0</td><td>2</td><td>0</td></tr></table>	Teoría	Práctica	Laboratorio	0	2	0	Horas de clase:
Teoría	Práctica	Laboratorio						
0	2	0						

b **Sesiones por semana:** Una sesión.

c **Duración:** 2 horas académicas de 45 minutos

### XIV. JEFE DE CURSO

Prof. Juan Alfonso Huirse Franco

### XV. FECHA

La Molina, marzo de 2018.