

SÍLABO ACTIVIDADES I: AJEDREZ

ÁREA CURRICULAR: HUMANIDADES

I. DATOS GENERALES

1.1 Departamento Académico	: Ingeniería y Arquitectura
1.2 Semestre Académico	: 2019-II
1.3 Código de la asignatura	: TR000602010
1.4 Ciclo	: II
1.5 Créditos	: 1
1.6 Horas semanales totales	: 4
1.6.1 Horas lectivas (Teoría, Práctica. Laboratorio)	: 2 (T=0. P=2, L=0))
1.6.2. Horas no lectivas	: 2
1.7 Condición de la asignatura	: Obligatoria
1.8 Requisito(s)	: TR005501010 Actividades I
1.9 Docentes	: Huirse Franco Juan

II. SUMILLA

La actividad de Ajedrez pertenece al área curricular de Humanidades, es de carácter práctico con base teórica, le permite al alumno desarrollar su discernimiento y formar su razonamiento, aplicando la toma de decisiones y el análisis personal, la asignatura se desarrolla mediante las unidades de aprendizaje siguientes:

I. Historia, orígenes, leyes y términos de ajedrez. Anotación de jugadas, II. Dominio del mate y análisis de la mejor opción, III. Fases de la partida, diez reglas básicas de apertura, IV. Temas tácticos de ataque. Juego con reloj.

III. COMPETENCIAS Y SUS COMPONENTES COMPRENDIDOS EN LA ASIGNATURA

3.1 Competencias

- Lee jugadas escritas para reproducir una partida en el tablero, así como puede escribirlas.
- Explica con un argumento lógico el razonamiento para elegir su respuesta a una jugada rival.
- Calcula mentalmente una secuencia de movimientos entre sus jugadas y posibles respuestas del rival hacia una posición futura en la partida.
- Participa en una competencia donde aplicara sus conocimientos asimilados y pondrá a prueba sus habilidades personales.

3.2 Componentes

• Capacidades

- Identifica a un maestro en su trayectoria del ajedrez
- Reconoce el sistema de anotación y diversos casos de jaque y enroque.
- Observa los movimientos de una pieza y explica la elección de su jugada.
- Respetando los principios básicos aplicando las reglas fundamentales en la partida.
- Calcula mentalmente y en secuencia jugadas y respuestas en una combinación de ataque.

- **Contenidos actitudinales**

- . Participa en los ejercicios dirigidos en clase con su equipo formado.
- . Muestra ética y valores en su puntualidad, asistencia y entrega de trabajos
- . Valora su carrera al elegir los temas de razonamiento y análisis para solución de problemas
- . Se esfuerza en mejorar su nivel de juego en la competencia que participa
- . Muestra actitud creativa y emprendedora en los trabajos y dinámicas grupales.

IV. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD I : . HISTORIA, ORÍGENES, LEYES Y TÉRMINOS DE AJEDREZ

CAPACIDAD: Describe el tablero, piezas y movimientos.
Identifica a un maestro en su trayectoria del ajedrez

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
				L	T.I.
1	Beneficios del Ajedrez en su desarrollo personal. Lectura informativa Campeones mundiales.	<ul style="list-style-type: none"> · Responde la prueba de entrada · Realiza una lectura sobre el Ajedrez en el siglo XXI · Se informa sobre la trayectoria de um campeón mundial y se adapta a su perfil de juego 	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h <hr/> Trabajo Independiente (T.I): Trabajo Aplicativo - 2 h	2	2
2	El Tablero, piezas y movimientos Sistemas de anotación Las leyes del Ajedrez.	<ul style="list-style-type: none"> · Ubica el tablero adecuadamente y ubica las piezas en orden. · Anota la posición y movimiento de las piezas · Lee las anotaciones para reproducir una partida · Identifica los casos de las Leyes en las partidas. 	Lectivas (L): Desarrollo del tema - 1 h Ejercicios en aula - 1 h <hr/> Trabajo Independiente (T.I): · Trabajo Aplicativo - 2 h	2	2
3	El jaque y sus clases. El Jaque Mate El Enroque	<ul style="list-style-type: none"> · Identifica las clases de jaque en diversas posiciones · Entiende como se realiza el jaque mate y da jugadas de solución · Explica cómo puede enrocar y cuando lo puede realizar 	Lectivas (L): Desarrollo del tema - 1 h Ejercicios en aula - 1 h <hr/> Trabajo Independiente (T.I): · Trabajo Aplicativo - 2 h	2	2
4	El Empate (las tablas)	<ul style="list-style-type: none"> · Explica los diversos casos de empate a que se llega en la partida 	Lectivas (L): Desarrollo del tema - 1 h Ejercicios en aula - 1 h <hr/> Trabajo Independiente (T.I): · Trabajo Aplicativo - 2 h	2	2

UNIDAD II : DOMINIO DEL MATE Y ANÁLISIS DE LA MEJOR OPCIÓN

CAPACIDAD: Observa los movimientos de una pieza y argumenta la elección de su jugada.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
				L	T.I.
5	La Visión Clases de Visión. La Visión Inmediata Dominio del movimiento y del mate.	<ul style="list-style-type: none"> · Entiende qué importancia tiene la visión en el juego · Diferencia las clases de visión en ajedrez observando posiciones. · Aplica la Visión inmediata para los movimientos adecuados y el jaque mate. 	<p><u>Lectivas (L):</u> Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h</p> <p><u>Trabajo Independiente (T.I):</u> Trabajo Aplicativo - 2 h</p>	2	2
6	La Visión Mediata Cuadro de relación entre jugada y respuesta	<ul style="list-style-type: none"> · Comprende que es la visión mediata y su esquema · Razona y analiza al momento de aplicar el cuadro de relación entre Jugada y Respuesta 	<p><u>Trabajo Independiente (T.I):</u> Trabajo Aplicativo - 2 h</p> <p><u>Trabajo Independiente (T.I):</u> · Trabajo Aplicativo - 2 h</p>		
7	Formación de un juicio crítico El razonamiento de la Respuesta	<ul style="list-style-type: none"> · Ubica las piezas en el tablero de acuerdo a la anotación · Realiza la jugada estipulada y razona su mejor respuesta · Analiza de acuerdo al cuadro de relación · Argumenta y explica en forma concisa la elección de su respuesta. 	<p><u>Trabajo Independiente (T.I):</u> Trabajo Aplicativo - 2 h</p> <p><u>Trabajo Independiente (T.I):</u> · Trabajo Aplicativo - 2 h</p>		
8	Examen parcial				

UNIDAD III : . FASES DE LA PARTIDA, DIEZ REGLAS BÁSICAS DE APERTURA

CAPACIDAD: Juega partidas aplicando los principios y reglas del juego

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
				L	T.I.
9	Fases de una partida Principios básicos del ajedrez Sistemas abiertos y Cerrados	<ul style="list-style-type: none"> Comprende cuales son las fases de la partida Identifica y valoriza los principios como primordiales en el juego Aplica a su conveniencia que sistema es mejor 	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h Trabajo Independiente (T.I.): Resolución tareas - 1 h Trabajo Aplicativo - 1 h	2	2
10	El mejor desarrollo en el juego Errores comunes en la salida Diez reglas fundamentales de Apertura.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende como puede obtener ventaja inicial al desarrollar mejor sus piezas. Observa una partida y aplica las reglas 	Lectivas (L): Desarrollo del tema - 1 h Ejercicios en aula - 1 h Trabajo Independiente (T.I.): · Trabajo Aplicativo - 2 h	2	2
11	Los errores en la salida Las Celadas.	<ul style="list-style-type: none"> Reproduce una partida en el tablero y observa los errores típicos Aplica una celada al jugar con su compañero 	Lectivas (L): Desarrollo del tema - 1 h Ejercicios en aula - 1 h Trabajo Independiente (T.I.): · Trabajo Aplicativo - 2 h		
12	La Estrategia y la Táctica. Planteamientos para saber dónde enrocar Observando los puntos débiles	<ul style="list-style-type: none"> Comprende cómo se aplica la estrategia y la táctica en una partida. Aplica en una posición los esquemas para enrocar y luego atacar 	Lectivas (L): Desarrollo del tema - 1 h Ejercicios en aula - 1 h Trabajo Independiente (T.I.): · Trabajo Aplicativo - 2 h	2	2

UNIDAD IV: INTRODUCCION AL CALCULO MENTAL Y LOS TEMAS TACTICOS

CAPACIDAD: Calcula mentalmente y en secuencia jugadas y respuestas en una combinación de ataque.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
				L	T.I.
13	El Ataque Clasificación de los temas tácticos Ejercicios de ataque.	<ul style="list-style-type: none">Define que es el Ataque y sus partes.Aplica el ataque en una posición respectivaSe ejercita aplicando las formas de ataque y anota la solución en su planilla	<u>Lectivas (L):</u> Desarrollo del tema - 1 h · Ejercicios en aula - 1 h <u>Trabajo Independiente (T.I.):</u> · Trabajo Aplicativo - 2 h	2	2
14	Formación del cálculo mental La jugada Clave para resolver un problema	<ul style="list-style-type: none">Resuelve los ejercicios mostrados solo observando sin mover los dedos u otro elementoVisualiza los movimientos de las piezas sin tocarlas en varias casillas	<u>Lectivas (L):</u> Desarrollo del tema - 1 h · Ejercicios en aula - 1 h <u>Trabajo Independiente (T.I.):</u> · Trabajo Aplicativo - 2 h	2	2
15	Ejercicios para aplicar el cálculo mental en secuencia de jugadas. Tiempo con reloj para agilizar su rapidez	<ul style="list-style-type: none">Observa la posición y calcula jugadas mentalmenteAplica el Jaque doble, jaque descubierto y doble amenaza en los ejercicios mostrados en clase junto a su compañero de equipo.	<u>Lectivas (L):</u> Desarrollo del tema - 1 h · Ejercicios en aula - 1 h <u>Trabajo Independiente (T.I.):</u> · Trabajo Aplicativo - 2 h	2	2
16	Examen final				
17	Entrega de promedios finales y acta del curso.				

V. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

- Método Expositivo – Interactivo. Disertación docente, exposición del estudiante.
- Método de Discusión Guiada. Conducción del grupo para abordar situaciones y llegar a conclusiones y recomendaciones.
- Método de Demostración – Ejecución. El docente ejecuta para demostrar cómo y con qué se hace y el estudiante ejecuta, para demostrar que aprendió.

VI. RECURSOS DIDACTICOS

Equipos: Computadora, proyector de multimedia y écran.

Materiales: Juegos de Ajedrez, diapositivas de Power Point, manual del curso, planillas para juego, lecturas y diagramas, pizarra acrílica, plumones y mota.

VII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El promedio final de la asignatura se obtiene mediante la fórmula siguiente:

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

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

Donde:

PF: Promedio final

PE: Promedio de evaluaciones

EP: Examen parcial

EF: Examen final

P1,..., P3: Prácticas calificadas

VIII. FUENTES DE CONSULTA

Bibliográficas

- Haik, A. Formassari, C. y Grau, R. (2014) Tratado General de Ajedrez Tomo I. Rudimentos. España. Editorial la Casa del Ajedrez.
- Cole, J. (2016). El Ajedrez y sus fundamentos. 1ra edición. Perú: Editorial Privada.

Electrónicas

- Guía temática de los principales temas de ajedrez. Con diagramas y sumamente detallado. Full ejercicios. <http://www.123ajedrez.com>.
- Partidas de ajedrez online. Competencias en línea. Grabar y enviarlas vía mail o Facebook. . <http://www.chesscube.com>.
- El tablero, movimiento de piezas, capturas. www.chess/poster.com

IX. XII. APORTE 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	R
(c)	Habilidad para diseñar sistemas, componentes o procesos que satisfagan las necesidades requeridas	
(d)	Habilidad para trabajar adecuadamente en un equipo multidisciplinario	K
(e)	Habilidad para identificar, formular y resolver problemas de ingeniería	R

(f)	Comprensión de lo que es la responsabilidad ética y profesional	K
(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	R
(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.	R
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.	K
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.	

