

SÍLABO
ACTIVIDADES II: AJEDREZ
ÁREA CURRICULAR: HUMANIDADES

CICLO: I

SEMESTRE ACADÉMICO: 2018-II

- 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, 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

Enroqué (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, pstor, 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	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.	

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, julio de 2018.