



UNIVERSIDAD RICARDO PALMA
RECTORADO
PROGRAMA DE ESTUDIOS BÁSICOS

SÍLABO ADAPTADO PARA EL PERIODO DE ADECUACIÓN A LA EDUCACIÓN NO PRESENCIAL

I. DATOS ADMINISTRATIVOS SILABO 2021-I

1. Asignatura	: Actividades Artísticas y Deportivas - AJEDREZ.
2. Código	: EB - 0001
3. Naturaleza	: Teórico/práctico
4. Condición	: Obligatorio
5. Requisitos	: Ninguno
6. Créditos	: 01
7. Horas semanales	: 02 (1h teórica, 1h practica)
8. Docente	: Jean Pierre Torres Baldeón
Correo Institucional	: jeanpierre.torres@urp.edu.pe

II. SUMILLA

El curso se propone descubrir, promover y aplicar los principios del arte y deporte, mediante la práctica de los lenguajes artísticos y deportivos, sensibilizando sus capacidades creativas, su libre expresión y su potencial humano. La asignatura de deporte tiene como finalidad orientar y seguir educando al alumno con valores a través del deporte por lo cual es necesario formar a los alumnos mediante un sistema organizado y planificado de programas de entrenamiento físico, técnico, táctico, estratégico, practico y psicológico, para de esta manera alcanzar los objetivos propuestos y contribuir así al desarrollo integral del alumno formando seres humanos para una cultura de paz.

III. COMPETENCIA GENERICA A LOS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

- Autoaprendizaje.
- Comportamiento Ético.

IV. COMPETENCIA ESPECÍFICA

- Aplica objetivos, reglas, estrategias y tácticas de Ajedrez para la solución de problemas.

V. DESARROLLA EL COMPONENTE DE: Investigación () Responsabilidad Social ()

VI. LOGRO DE LA ASIGNATURA

- Al finalizar la asignatura el estudiante sustentara la resolución de problemas durante una partida de Ajedrez utilizando los objetivos y reglas de la Federación Internacional de Ajedrez vigente y aplicando tácticas y estrategias durante las tres fases del juego apertura, medio juego y final, demostrando capacidades y habilidades intelectuales para participar en competencias deportivas de Ajedrez presenciales o virtuales manteniendo disciplina y una actitud responsable con valores tanto consigo mismo, con la Universidad, con el país, aportando así al desarrollo y bienestar de la sociedad.

VII. PROGRAMACIÓN DE LOS CONTENIDOS

UNIDAD I: OBJETIVOS Y REGLAS DE AJEDREZ	
LOGRO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad, el estudiante sustenta la aplicación de los objetivos y reglas de Ajedrez, explicando las características del tablero y movimiento de las piezas, ejecutando el jaque, el jaque mate y el ahogado, identificando el tipo de movimientos especiales como el enroque, coronación del peón y captura al paso, demostrando el uso correcto de la reglas vigentes del Ajedrez - FIDE.	
Semana	Contenido
1	Introducción a la Asignatura del Ajedrez.- Introducción a la Asignatura de Ajedrez. Historia del Ajedrez desde su origen. Beneficios que brinda la práctica de Ajedrez. El tablero y los movimientos de las piezas. Partidas de práctica.
2	El Objetivo del Juego de Ajedrez.- El Jaque (+). El Jaque Mate (++). El Ahogado (=). Partidas de práctica.
3	Movimientos Especiales del Ajedrez.- El Enroque: Corto (0-0) y Largo (0-0-0). La Coronación del Peón. La Captura al Paso. Partidas de práctica.
4	Reglas de la FIDE. Sistema de Notación Algebraica. Código de Ética de la FIDE. Las Reglas más importante en una partida de Ajedrez: El saludo, La Pieza Tocada, La Jugada Realizada, La Jugada Terminada, Sanciones. Reglas y uso del Reloj de Ajedrez. Monitoreo y retroalimentación. Evaluación del logro.

UNIDAD II: EL VALOR RELATIVO DE LAS PIEZAS Y FINALES BASICOS DE AJEDREZ.	
LOGRO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad, el estudiante sustenta la aplicación de técnicas de Ajedrez durante la fase final de la partida, explicando el valor relativo de las piezas según su capacidad de movimiento, ejecutando las técnicas básicas de los finales de Ajedrez: “escalera”, “caballo”, “oposición”, “pirámide”, ”encarcelamiento”, demostrando el orden correcto de jugadas.	
Semana	Contenido
5	El Valor de la Piezas, Finales Básicos de Ajedrez.- El valor numérico de las piezas según su poder de movimiento y desenvolvimiento espacial. Final de Rey y Dos Torres contra Rey. Aplicación de la “Técnica de la Escalera”. Final de Rey y Dama contra Rey. Aplicación del “Técnica del Caballo”. Partidas de práctica.
6	Finales Básicos de Ajedrez: Final de Rey y Torre contra Rey: “Técnica de la Oposición” y “Técnica del encarcelamiento”. Partidas de práctica.
7	Finales Básicos de Ajedrez: Final de Rey y 2 Alfiles contra Rey: “Técnica de la pirámide”. Final de Rey, Alfil y Caballo contra Rey: “Técnica del encarcelamiento”. Partidas de práctica.
8	Práctica de los Finales Básicos. Monitoreo y retroalimentación. Evaluación del logro.

UNIDAD III: TACTICA Y ESTRATEGIA

LOGRO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad, el estudiante sustenta la solución de problemas de Ajedrez para dar jaque mate o ganar material, utilizando los elementos tácticos: doble amenaza, la clavada, ataque a la descubierta, interceptación de la defensa, eliminación de la defensa y desviación de la defensa, y demuestra un orden estratégico de movimientos de las piezas en la fase de la Apertura.

Semana	Contenido
9	Elementos Tácticos del Ajedrez (parte 1). - La Doble Amenaza. La Clavada. El Ataque a la Descubierta. Práctica de partidas de práctica.
10	Elementos Tácticos del Ajedrez (parte 2). - Interceptación de la defensa. Eliminación de la defensa. Desviación de la defensa.
11	Estrategias: Consejos para jugar la Fase de la Apertura (parte 1). - Lucha por el centro. Desarrollo de las piezas. La seguridad del Rey. Partidas de práctica.
12	Estrategias: Consejos para jugar la Fase de la Apertura (parte 2). - Espacio-Tiempo-Material en la Apertura. Monitoreo y retroalimentación. Evaluación del logro.

UNIDAD IV: ESTRATEGIA

LOGRO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad, el estudiante elabora estrategias para aplicarlas en la fase de medio juego y final, utilizando los elementos estratégicos: las casillas centrales, combinaciones típicas, ataque al rey, oposición, regla del cuadrado y casillas conjugadas, demostrando un orden estratégico de movimientos de las piezas.

Semana	Contenido
13	Estrategia: Medio Juego (Parte 1). - Las Casilla Centrales, estructura de peones. Combinaciones Típicas. Ataques al Rey. Partidas de práctica.
14	Estrategia: Medio Juego (Parte 2). - Ataques al Rey sin Enrocar. Ataques al Rey con enroques en el mismo flanco. Ataques al Rey con enroques opuestos. Partidas de práctica.
15	Estrategia: Finales de Peones (parte 1). - La Oposición: Oposición en columna, Oposición en línea, Oposición en diagonal. Partidas de Práctica.
16	Estrategias: Finales de Peones (parte 2). - La Regla del Cuadrado. Las casillas Conjugadas. Monitoreo y retroalimentación. Evaluación del logro.

VIII.- ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.

- Aula invertida, Aprendizaje Colaborativo, disertación, Demostración.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE VIRTUAL

La modalidad no presencial desarrollará actividades sincrónicas (que los estudiantes realizarán al mismo tiempo con el docente) y asincrónicas (que los estudiantes realizarán independientemente fortaleciendo su aprendizaje autónomo. La metodología del aula invertida organizará las actividades de la siguiente manera:

Antes de la sesión

Exploración: preguntas de reflexión vinculada con el contexto, otros.

Problematización: conflicto cognitivo de la unidad, otros.

Durante la sesión

Motivación: bienvenida y presentación del curso, otros.

Presentación: PDF, PPT, WORD en forma colaborativa, otros.

Práctica: resolución individual de problemas, resolución colectiva de problemas, partidas de Ajedrez, otros.

Después de la sesión

Evaluación de la unidad: presentación del producto.

Extensión / Transferencia: presentación en digital de la resolución individual de problemas, partidas de Ajedrez.

X. EVALUACIÓN

La modalidad no presencial se evaluará a través de productos que el estudiante presentará al final de cada unidad. Los productos son las evidencias del logro de los aprendizajes y serán evaluados a través de rúbricas cuyo objetivo es calificar el desempeño de los estudiantes de manera objetiva y precisa.

El Control de asistencia virtual de los alumnos por parte del Docente será registrado en el Aula Virtual de la Universidad Ricardo Palma según el horario en que el alumno este matriculado, también quedara constancia en las grabaciones de las sesiones de clase de la plataforma Blackboard Collaborate.

Retroalimentación. En esta modalidad no presencial, la retroalimentación se convierte en aspecto primordial para el logro de aprendizaje. El docente devolverá los productos de la unidad revisados y realizará la retroalimentación respectiva.

UNIDAD	INSTRUMENTOS	PORCENTAJE
I	Rúbrica	25%
II	Rúbrica	25%
III	Rúbrica	25%
IV	Rúbrica	25%

XI. RECURSOS

- Equipos: computadora, laptop, Tablet, celular, tablero mural de Ajedrez, juegos de Ajedrez, Internet, muebles de escritorio.
- Materiales: apuntes de clase del Docente, separatas de problemas, lecturas, tutoriales, videos, software de Ajedrez.
- Plataformas: BLACBORAD COLLABORATE, lichess.org, chess24.com, chesstempo.com, buho21.com, chess.com.

XII. REFERENCIAS

Bibliografía Básica

- Leonard Barden (2005), *300 Rompecabezas DE Ajedrez*, 1ra. Edición, Tutor Ediciones-España.
- Diego García Albarracín, Curso de Ajedrez Nivel 1 y 2, España.
- Leyes de la Federación Internacional de Ajedrez al 01 de enero del 2018 (vigente).
- Angus Dunnington (2004), “101 Estrategias Ganadoras”, 1ra. Edición, Editorial Hispano Europea
- Neil McDonald (2004), “El Dominio de la Táctica en Ajedrez”, 1ra. Edición, Tutor Ediciones.
- René Mayer (2008), “222 Problemas con Solución para Ajedrecistas sin Solución”, 1ra. Edición.
- Diego García Albarracín, Curso de Ajedrez Nivel 2, España.
- Ajedrez desde cero
- Aprende a Jugar Ajedrez
- La Pasión del Ajedrez (Enciclopedia) Nivel Básico.
- www.fide.com
- <https://youtu.be/nuLxf1o6sSc>
- <https://youtu.be/aqQlqua2958>
- www.edami.com
- www.buho21.com
- www.lichess.org
- www.chesstempo.com
- www.chess.com