



FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y RECURSOS HUMANOS
FACULTAD DE CIENCIAS CONTABLES, ECONÓMICAS Y FINANCIERAS

SÍLABO

ACTIVIDADES I
(AJEDREZ)

I. DATOS GENERALES

1. Departamento Académico	: Ciencias Administrativas y Recursos Humanos / Contabilidad / Economía y Finanzas.
2. Escuela Profesional	: Administración / Administración de Negocios Internacionales / Gestión de Recursos Humanos / Marketing
3. Programa	: Estudios Generales
4. Semestre Académico	: 2026 – I
5. Tipo de asignatura	: Obligatoria
6. Modalidad de asignatura	: Presencial
7. Código de asignatura	: TR000501010
8. Ciclo	: Primero
9. Créditos	: 1
10. Horas semanales totales	: 2.5
• Horas lectivas de teoría	: -
• Horas lectivas de práctica	: 2
• Horas lectivas totales	: 2
• Horas no lectivas de teoría	: -
• Horas no lectivas de práctica	: -
• Horas no lectivas totales	: -
• Horas de trabajo independiente	: 0.5
11. Requisito	: Ninguno
12. Docente	: Chanca Cortez, Luis Manuel

II. SUMILLA

La actividad pertenece al área curricular de estudios generales, tiene como propósito desarrollar las potencialidades deportivo-recreativas, artísticas y estéticas del estudiante para complementar su formación académica en perspectiva de su formación integral.

Desarrolla las siguientes actividades culturales y deportivas optativas: Introducción a la Inteligencia Artificial, Oratoria I, Ajedrez I, Música II y Karate I, cuyos contenidos específicos se desarrollan en la programación específica: 1. Concepto, historia, importancia y evolución del ajedrez, 2. Anotación de las partidas, jugadas especiales, apertura española y defensa francesa, 3. Fases de una partida, clasificación de las aperturas, 4. El jaque, las tablas en el ajedrez y la iniciativa, intuición, valoración.

La actividad elegida exige del estudiante la organización de una demostración de la potencialidad deportivo-recreativa, artística y estética desarrollada (Dominio de la técnica de cada una de las piezas y aperturas con variantes y subvariantes en el desarrollo de una partida de ajedrez).

III. COMPETENCIA Y SUS COMPONENTES COMPRENDIDOS EN LA ASIGNATURA

3.1. Competencia

Liderazgo

Lidera y participa activamente en equipos de trabajo, se compromete con las tareas y logros de los mismos.

3.2. Componentes

Capacidades

- Realiza el autodiagnóstico sobre sus potencialidades deportivo-recreativas, artísticas y estéticas desarrolladas, con aplicación de metodologías adecuadas a la naturaleza de las actividades específicas a ejecutarse.
- Desarrolla habilidades de autogestión y de socialización con los equipos, considerándolas como bases para su desarrollo personal.
- Organiza demostraciones individuales y colectivas de las potencialidades cognitivo-motoras, artísticas y estéticas como parte de su formación integral como persona.
- Desarrolla una mentalidad competitiva considerando su rol como parte de los equipos de trabajo para alcanzar las metas, teniendo en cuenta que su aporte debe sumar a los del equipo.

Actitudes y valores

- Respeto a la persona.
- Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio)
- Liderazgo (académico, tecnológico y otros)
- Compromiso con el desarrollo del país.

IV. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD 1 CONCEPTO, HISTORIA, IMPORTANCIA Y EVOLUCIÓN DEL AJEDREZ

CAPACIDAD:

Realiza el autodiagnóstico sobre sus potencialidades deportivo-recreativas, artísticas y estéticas desarrolladas, con aplicación de metodologías adecuadas a la naturaleza de las actividades específicas a ejecutarse.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS LECTIVAS		HORAS NO LECTIVAS		HTI
				HT	HP	HT	HP	
1	<ul style="list-style-type: none"> Concepto, historia y evolución Beneficios e importancia de las reglas del ajedrez 	<ul style="list-style-type: none"> Comprende los alcances del sílabo: Competencia, capacidades y contenidos, así como las normas de comportamiento y evaluación de los aprendizajes. Realiza un autodiagnóstico de sus habilidades del deporte y de las ciencias. Taller: Conoce el concepto, la concepción del rol histórico y evolución, interioriza los beneficios e importancia de las reglas del ajedrez. 	Sesión N° 1 Evaluación diagnóstica. Orientaciones académicas. Exposición dialogada. Trabajo en equipo.	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 1: Realiza un cuadro sinóptico identificando las etapas de la historia del ajedrez. 	Sesión N° 2 Aprendizaje autónomo Asíncrono.	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Elabora un mapa mental sobre los pasos a seguir en el juego. 	Aprendizaje autónomo Asíncrono.	-	-	-	-	0.5
2	<ul style="list-style-type: none"> Ubicación del tablero, El centro del tablero de ajedrez, psicología general, deportiva y errores durante la partida de ajedrez. 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza el mapa mental elaborado sobre los pasos a seguir en el juego – Verificación del aprendizaje invertido. Reconoce los alcances de la Guía de Investigación Formativa. Explica el dominio del centro del tablero. Aplica la psicología deportiva e importancia y comenta los errores en la partida de ajedrez. Taller: Maneja e identifica las piezas de ajedrez. 	Sesión N° 3 Recuperación de saberes. Orientaciones académicas.	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 2: Utiliza su mano derecha para reconocer la ubicación correcta del tablero y realiza un autodiagnóstico identificando los temperamentos de la psicología deportiva de manera personal. 	Sesión N° 4 Trabajo en equipo. Reporte.	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Elabora la primera parte de su cuaderno de trabajo de ajedrez. 	Aprendizaje autónomo Asíncrono.	-	-	-	-	0.5
3	<ul style="list-style-type: none"> El valor de cada una de las piezas de ajedrez. Fases de una partida. <ul style="list-style-type: none"> Línea principal de la apertura de la defensa siciliana. 	<ul style="list-style-type: none"> Presenta la primera parte de su cuaderno de trabajo de ajedrez - Verificación del aprendizaje invertido. Reconoce el valor de cada una de las piezas de ajedrez, desarrolla la posición inicial de las piezas en el tablero de ajedrez, ejecuta cómo es el desplazamiento de cada una y cuándo lo puede realizar. Reconoce las fases de una partida de ajedrez (Apertura-medio juego- Finales) Taller: Aplica la línea principal de la apertura de la defensa siciliana. 	Sesión N° 5 Recuperación de saberes. Exposición interactiva. Trabajo en equipo.	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 3: Utilizando el tablero reconoce las fases de una partida de ajedrez y la línea principal de la apertura defensa siciliana 	Sesión N° 6 Orientaciones académicas.	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Incluye en el cuaderno los pasos a seguir del juego. 	Trabajo autónomo Asíncrono.	-	-	-	-	0.5
4	<ul style="list-style-type: none"> Los signos que se emplean en el ajedrez. Línea principal de la apertura de defensa india de rey. 	<ul style="list-style-type: none"> Comenta sobre los pasos a seguir del juego – Verificación del aprendizaje invertido. Aplica los signos que se emplean en el ajedrez y la importancia que tiene cada uno de ellos. Taller 4: Usa el tablero para identificar la línea principal de la apertura defensa india de rey y la defensa india del rey. 	Sesión N° 7 Recuperación de saberes. Orientaciones académicas. Trabajo en equipo.	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 4. Monitoreo I - Entrega del plan de investigación formativa para elaborar la organización de una demostración de la potencialidad deportivo-recreativa, artística y estética desarrollada (Dominio de la técnica de cada una de las piezas y aperturas con variantes y subvariantes en el desarrollo de una partida de ajedrez). 	Sesión N° 8 Aprendizaje autónomo Asíncrono. Comunicación efectiva. Realimentación docente.	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Elabora las estrategias más importantes a seguir en su cuaderno de trabajo. 	Aprendizaje autónomo Asíncrono.	-	-	-	-	0.5

UNIDAD 2
ANOTACIÓN DE LAS PARTIDAS, JUGADAS ESPECIALES, APERTURA ESPAÑOLA Y DEFENSA FRANCESA

CAPACIDAD:

Desarrolla habilidades de autogestión y de socialización con los equipos, considerándolas como bases para su desarrollo personal.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS LECTIVAS		HORAS NO LECTIVAS		HTI
				HT	HP	HT	HP	
5	<ul style="list-style-type: none"> Sistema algebraico. Línea principal de la apertura española o Ruy López. 	<ul style="list-style-type: none"> Menciona las estrategias más importantes a seguir de su cuaderno de trabajo – Verificación del aprendizaje invertido. Conoce el sistema de anotación en la partida de ajedrez. Aplica el sistema de anotación algebraica reconocido por la FIDE. Taller: Demuestra la línea principal de la apertura española o Ruy López. 	<p style="text-align: center;">Sesión N° 9 Recuperación de saberes. Orientaciones académicas.</p>	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 5: Aplica el sistema algebraico en su planilla, realizando la apertura española. 	<p style="text-align: center;">Sesión N° 10 Trabajo en equipo.</p>	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Realiza una actividad lúdica para incluirla en su cuaderno de trabajo. 	<p style="text-align: center;">Aprendizaje autónomo Asíncrono.</p>	-	-	-	-	0.5
6	<ul style="list-style-type: none"> Los jaques maten más rápidos: mate loco, mate pastor, mate legal y mate caballo arriba. El enroque corto y largo (jugada especial). 	<ul style="list-style-type: none"> Explica la actividad lúdica incluida en su cuaderno de trabajo – Verificación del aprendizaje invertido. Desarrolla y practica el mate Loco, Pastor, Legal y Caballo arriba. Ejecuta la técnica del enroque e identifica los impedimentos para realizarlo Taller: Realiza el enroque corto y largo. Sobre el tablero. 	<p style="text-align: center;">Sesión N° 11 Recuperación de saberes. Orientaciones académicas. Exposición dialogada.</p>	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 6. Discute sobre el caso del dilema ético. Reflexiona sobre los valores de la cultura institucional de la USMP. 	<p style="text-align: center;">Sesión N° 12 Trabajo en equipo.</p>	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Elabora los pasos para el enroque corto y largo en el cuaderno de trabajo. 	<p style="text-align: center;">Aprendizaje autónomo Asíncrono.</p>	-	-	-	-	0.5
7	<ul style="list-style-type: none"> La Captura al paso, con las piezas de color blanco y negras, (jugada especial) La coronación de un peón o peón promovido (jugada especial). Línea principal de la apertura de la defensa francesa. 	<ul style="list-style-type: none"> Expone cuáles son los pasos para el enroque corto y largo plasmados en su cuaderno de trabajo. – Verificación del aprendizaje invertido. Demuestra y fija la jugada del peón al paso para la pieza de color blanca y negra. Aplica la jugada del peón promovido. Taller: Desarrolla correctamente la línea principal de la apertura de defensa francesa. 	<p style="text-align: center;">Sesión N° 13 Recuperación de saberes. Orientaciones académicas. Exposición dialogada. Trabajo en equipo.</p>	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 7: Práctica en el tablero de ajedrez la captura al paso y la línea principal de la apertura francesa. 	<p style="text-align: center;">Sesión N° 14 Aprendizaje autónomo Asíncrono.</p>	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Elabora los pasos a seguir de la captura y al paso línea en su cuaderno de trabajo. 	<p style="text-align: center;">Aprendizaje autónomo Asíncrono.</p>	-	-	-	-	0.5
8	<ul style="list-style-type: none"> Pasos a seguir de la captura y al paso línea. 	<ul style="list-style-type: none"> Brinda detalles de los pasos a seguir de la captura y al paso línea - Verificación del aprendizaje invertido. Taller: Recibe orientaciones sobre el trabajo de investigación. 	<p style="text-align: center;">Sesión N° 15 Recuperación de saberes. Orientaciones académicas. Exposición dialogada.</p>	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 8. Monitoreo II - Entrega del reporte de registro y análisis de información a través de fichas de investigación del plan de investigación formativa para elaborar la organización de una demostración de la potencialidad deportivo-recreativa, artística y estética desarrollada (Dominio de la técnica de cada una de las piezas y aperturas con variantes y subvariantes en el desarrollo de una partida de ajedrez). 	<p style="text-align: center;">Sesión N° 16 Aprendizaje autónomo Asíncrono.</p>	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Realiza un gráfico de la captura y al paso línea en su cuaderno de trabajo. 	<p style="text-align: center;">Aprendizaje autónomo Asíncrono.</p>	-	-	-	-	0.5
<ul style="list-style-type: none"> Examen parcial: Evalúa las capacidades de la primera y segunda unidad de aprendizaje. 			<p style="text-align: center;">Evaluación</p>	-	2	-	-	0.5

UNIDAD 3
FASES DE UNA PARTIDA, CLASIFICACIÓN DE LAS APERTURAS

CAPACIDAD:

Organiza demostraciones individuales y colectivas de las potencialidades cognitivo-motoras, artísticas y estéticas como parte de su formación integral como persona.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS LECTIVAS		HORAS NO LECTIVAS		HTI
				HT	HP	HT	HP	
9	<ul style="list-style-type: none"> Clasificación de las aperturas. Aperturas abiertas. Apertura semiabierta. Línea principal de la apertura italiana 	<ul style="list-style-type: none"> Explica el gráfico de la captura y al paso línea – Verificación del aprendizaje invertido. Realiza y valoriza la apertura abierta y aplica e identifica cuando es una apertura semiabierta. Desarrolla la línea principal de la apertura italiana. 	<p>Sesión N° 17 Recuperación de saberes. Orientaciones académicas. Exposición dialogada.</p>	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 9. Realiza la línea principal de la apertura italiana sobre el tablero de ajedrez. 	<p>Sesión N° 18 Trabajo en equipo.</p>	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Incluye la apertura italiana en su cuaderno de trabajo. 	<p>Aprendizaje autónomo Asíncrono.</p>	-	-	-	-	0.5
10	<ul style="list-style-type: none"> La apertura cerrada, semicerrada, de flanco o moderna. Diez reglas para una buena apertura. 	<ul style="list-style-type: none"> Explica sobre la apertura italiana – Verificación del aprendizaje invertido. Desarrolla la apertura cerrada, semicerrada y aplica la apertura de flancos o inusuales. Taller: Maneja las reglas fundamentales de la apertura. 	<p>Sesión N° 19 Recuperación de saberes. Orientaciones académicas. Exposición dialogada. Trabajo en equipo.</p>	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 10: Realiza la apertura cerrada, semicerrada en el tablero de ajedrez. 	<p>Sesión N° 20 Trabajo en equipo.</p>	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Realiza la apertura de flancos considerando las columnas. 	<p>Aprendizaje autónomo Asíncrono.</p>	-	-	-	-	0.5
11	<ul style="list-style-type: none"> La ética en el ajedrez. Línea principal de la apertura del gambito de dama. 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra cómo se realiza la apertura de flancos considerando las columnas. – Verificación del aprendizaje invertido. Demuestra actitudes éticas durante el desarrollo de la partida de ajedrez y en toda actividad deportiva. Taller: Aplica la línea principal de la apertura del gambito de dama. 	<p>Sesión N° 21 Orientaciones académicas. Trabajo en equipo. Exposición dialogada.</p>	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 11. Realiza la partida del ajedrez aplicando los principios éticos morales. 	<p>Sesión N° 22 Trabajo en equipo. Exposición dialogada.</p>	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Ejecuta la línea principal de la apertura del gambito de dama en el tablero de ajedrez. 	<p>Aprendizaje autónomo Asíncrono.</p>	-	-	-	-	0.5
12	<ul style="list-style-type: none"> El reloj analógico y digital control del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa en equipos la ejecución de la línea principal de la apertura del gambito de dama en el tablero de ajedrez – Verificación del aprendizaje invertido. Aplica herramientas de IA para apoyo al estudio y aprendizaje asistido con IA Maneja adecuadamente el reloj digital y analógico. Controla eficientemente la flecha de color rojo en el reloj analógico. Taller: Utilizando el reloj analógico identifica el término de la partida 	<p>Sesión N° 23 Recuperación de saberes. Exposición interactiva. Trabajo en equipo. Orientaciones académicas.</p>	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 12. Monitoreo III - Entrega del esquema de redacción y avance preliminar del plan de investigación formativa para elaborar la organización de una demostración de la potencialidad deportivo-recreativa, artística y estética desarrollada (Dominio de la técnica de cada una de las piezas y aperturas con variantes y subvariantes en el desarrollo de una partida de ajedrez). 	<p>Sesión N° 24 Aprendizaje autónomo Asíncrono. Comunicación efectiva. Realimentación docente.</p>	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Utilizando el reloj digital, identifica el término de la partida. 	<p>Aprendizaje autónomo Asíncrono.</p>	-	-	-	-	0.5

UNIDAD 4
EL JAQUE, LAS TABLAS EN EL AJEDREZ Y LA INICIATIVA, INTUICIÓN, VALORACIÓN

CAPACIDAD:

Desarrolla una mentalidad competitiva considerando su rol como parte de los equipos de trabajo para alcanzar las metas, teniendo en cuenta que su aporte debe sumar a los del equipo.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS LECTIVAS		HORAS NO LECTIVAS		HTI
				HT	HP	HT	HP	
13	<ul style="list-style-type: none"> El jaque, Jaque Mate 	<ul style="list-style-type: none"> Explica la utilidad del reloj digital para identificar el término de la partida – Verificación del aprendizaje invertido. Taller: Desarrolla ejercicios técnicos relacionados al jaque, Jaque-mate. 	Sesión N° 25 Exposición dialogada. Orientaciones académicas. Trabajo en equipo.	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 13. Reconoce cuándo realizar jaque sobre el tablero de ajedrez 	Sesión N° 26 Aprendizaje autónomo Asíncrono.	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Aplica el jaque-mate sobre el tablero de ajedrez. 	Aprendizaje autónomo Asíncrono. Foro.	-	-	-	-	0.5
14	<ul style="list-style-type: none"> Las tablas, La jugada doble o tenedor, La jugada de la pieza clavada y semi clavada (ofensiva y defensiva). La iniciativa en el ajedrez. La intuición y la valoración. 	<ul style="list-style-type: none"> Debate en equipos la aplicación del jaque-mate sobre el tablero de ajedrez – Verificación del aprendizaje invertido. Aplica y toma decisiones sobre la jugada de tablas y desarrolla la jugada doble. Aplica la jugada de la pieza clavada y semiclavada en la partida de ajedrez. Taller: Reconoce cuándo pedir tablas en una partida de ajedrez. Demuestra y maneja la iniciativa e intuición en la partida de ajedrez. Aplica la valoración de la ubicación de las piezas sobre el tablero y de las piezas capturadas. Taller: Aplica la iniciativa e intuición ante el adversario mediante la partida. 	Sesión N° 27 Recuperación de saberes. Exposición dialogada. Trabajo en equipo.	-	-	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad 14: Monitoreo IV - Entrega del Informe final del plan de investigación formativa para elaborar la organización de una demostración de la potencialidad deportivo-recreativa, artística y estética desarrollada (Dominio de la técnica de cada una de las piezas y aperturas con variantes y subvariantes en el desarrollo de una partida de ajedrez). 	Sesión N° 28 Aprendizaje autónomo Asíncrono.	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Realiza las jugadas de tablas con su compañero sobre el tablero de ajedrez. 	Aprendizaje autónomo Asíncrono.	-	-	-	-	0.5
15	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación de experiencias investigativas en la elaboración del trabajo de investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividad 15: Realiza exposiciones interactivas sobre aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales manifestados en la elaboración del plan de investigación formativa para elaborar la organización de una demostración de la potencialidad deportivo-recreativa, artística y estética desarrollada (Dominio de la técnica de cada una de las piezas y aperturas con variantes y subvariantes en el desarrollo de una partida de ajedrez). 	Sesión N° 29 Exposición dialogada.	-	2	-	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> HTI: Revisa temas claves desarrollados en la asignatura para rendir el examen final. 	Sesión N° 30 Aprendizaje autónomo Asíncrono.	-	-	-	-	0.5
16	<ul style="list-style-type: none"> Examen final: Tiene carácter integrador y evalúa la competencia de la asignatura y las capacidades de las cuatro unidades de aprendizaje. Entrega del trabajo final y exposición: Dominio de la técnica de cada una de las piezas y aperturas con variantes y subvariantes en el desarrollo de una partida de ajedrez (Ejecución de una apertura, enroque y tablas del ajedrez con su compañero). 		Sesión N° 31 Evaluación	-	2	-	-	0.5
			Sesión N° 32 Realimentación	-	2	-	-	0.5

V. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- La actividad docente en las sesiones y experiencias independientes de aprendizaje se orienta al desarrollo de capacidades y logro de la competencia del perfil profesional de los graduados, en correspondencia con el modelo educativo y enfoque pedagógico asumidos por la USMP. Ello supone que la adquisición de conocimientos por el estudiante no es resultante de la transmisión de la información por el docente, sino que es una construcción individual del propio estudiante en un contexto social en el que se relacionan, de manera activa, las estructuras cognitivas ya existentes con los nuevos contenidos por aprender; aplicables en distintos contextos de desempeño personal y social, por lo que el estudiante es considerado el actor principal de su aprendizaje y el profesor un mediador, organizador y orientador de experiencias de aprendizaje que los estudiantes han de vivir, a lo largo de su formación.
- **La estrategia preferente será la aplicación del aprendizaje invertido (Flipped learning)**, no obstante el profesor podrá utilizar las estrategias de aprendizaje y enseñanza basado en problemas, las técnicas de la problematización y la contextualización de los contenidos educativos, el estudio de casos; la lectura comprensiva de textos impresos, visuales y audiovisuales (recensión), sesiones en línea, diversos tipos de foros; plataformas web para simulaciones y el análisis de información, así como diversas formas de comunicación educativa sincrónica, entre otras. Especial mención merece la aplicación del método investigativo orientado a la búsqueda creadora de información, que propicia en el estudiante un mayor nivel de independencia cognoscitiva y pensamiento crítico, acorde con las exigencias de la sociedad actual, caracterizada por el valor del conocimiento y su aplicación práctica en la solución de problemas que nos plantea la realidad y el desarrollo de la ciencia y la tecnología.

VI. RECURSOS DIDÁCTICOS

- Libros digitales, sesiones en línea, foros, chats, correo, videos tutoriales, wikis, blogs, e-books, videos explicativos, organizadores visuales, presentaciones multimedia, simuladores y uso de herramientas de IA, entre otros.

VII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación del aprendizaje comprende:

- **Evaluación diagnóstica.** Se realiza al inicio de la asignatura y de las sesiones de aprendizaje, para conocer los saberes que los estudiantes poseen al emprender el estudio de los contenidos educativos programados y sirve al profesor para adoptar las decisiones académicas pertinentes. Su aplicación es de responsabilidad profesional en su función docente.
- **Evaluación de proceso (EP).** Se realiza a través de la observación progresiva del desempeño del estudiante en la realización de la exigencia académica de la asignatura y las actividades de aprendizaje significativo previstas en el sílabo. Evalúa preferentemente el saber hacer y las actitudes de las capacidades demostradas por los estudiantes. Se consolida y reporta mensualmente al Sistema de Ingreso de Notas de la Facultad, en las fechas programadas. Tiene un peso de 50% para la nota final y resulta del promedio ponderado de las evaluaciones mensuales que corresponde al desempeño académico del estudiante: $EP = (EP1 \times 0.25) + (EP2 \times 0.25) + (EP3 \times 0.25) + (EP4 \times 0.25)$.
- **Evaluación de resultados (ER).** Se realiza mediante la aplicación de un examen parcial (Ep) y otro examen final (Ef), elaborados técnicamente por el profesor, considerando los siguientes dominios de aprendizaje: a) conocimiento (manejo de información), b) comprensión, c) aplicación, d) análisis, e) síntesis y f) evaluación (juicio de valor), examinándose preferentemente el saber conceptual y el saber hacer. Los resultados son reportados al Sistema de Ingreso de Notas de la Facultad, dos veces durante el semestre, en las fechas establecidas. Tiene un peso de 50% para la nota final y resulta del promedio ponderado de las dos evaluaciones escritas programadas: $ER = (Ep \times 0.4) + (Ef \times 0.6)$.

El **promedio final (PF)** resulta de la aplicación de la siguiente fórmula de calificación: $PF = \frac{EP + ER}{2}$

VIII. FUENTES DE INFORMACIÓN

8.1. Bibliográficas

- Ramírez ,J. (2023) Los secretos del ajedrez. Tercera Edición.-España: Editorial Dieresis.S.L..
- Gude, A. (2018). Combinaciones espectaculares. España. Editorial La casa del ajedrez
- Triveño S.G.,N. (2018). Un método para aprender y enseñar a jugar ajedrez. México.
- Gofand, B. (2019). La toma de decisiones en el ajedrez dinámico. España: Editorial chessy.
- Gil Sierra, J. (2018). España. Antología de los finales de afilil. España. Editorial chessy.
- Dvoretsky, M. (2018). El arte de maniobrar con las piezas. España. Editorial chessy
- Chanca, Luis. (2018) Ajedrez aprende a jugar en 1 día. Lima Perú. Mafla Producciones
- Blanco Uvencio (2018) Fundamentos del ajedrez. Segunda edición. Caracas. Fondo editorial Ipasme.

8.2. Electrónicas

- Elguezabal, D. (2023) Curso de aperturas. <https://www.lacasadelajedrez.com>
- López , A. (2022) Los blogs de la comunidad de Chess ajedrez. <https://www.chess.com/es/blog/ala984>

Sistematizado por: Luis Manuel Chanca Cortez

Fecha: 27 de febrero de 2026

Revisión pedagógica: Comisión de Revisión de Sílabos