DERECHO - INGENIERÍA CIVIL - INGENIERÍA ELECTRÓNICA - INGENIERÍA INDUSTRIAL - INGENIERÍA INFORMÁTICA - INGENIERÍA MECATRÓNICA - ARQUITECTURA - ADMINISTRACIÓN
DE NEGOCIOS GLOBALES - ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA - MARKETING GLOBAL Y ADMINISTRACION COMERCIAL - CONTABILIDAD Y FINANZAS — ECONOMÍA - TURISMO, HOTELERÍA Y
GASTRONOMÍA - PSICOLOGÍA - TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN - MEDICINA HUMANA - MEDICINA VETERINARIA — BIOLOGÍA.



UNIVERSIDAD RICARDO PALMA RECTORADO PROGRAMA DE ESTUDIOS BÁSICOS



SÍLABO 2025- II ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y DEPORTIVAS

I. DATOS ADMINISTRATIVOS

Asignatura
 Código
 Condición
 Naturaleza
 Taller de Karate
 EB-0001
 Obligatorio
 Práctica

5. Ciclo : I

6. Requisitos : Ninguno
7. N° Créditos : 1
8. N° de horas : 2 horas

9. Semestre Académico : 2025-II

10. Coordinador : Leon Mesia De Licetti Giovanna Mercedes

11. Correo institucional : <u>giovanna.leonm@urp.edu.pe</u>

12. Docentes : Zuñiga Azabache Jackson Christian

II. SUMILLA

El taller de Actividades Artísticas y Deportivas es de carácter obligatorio y de naturaleza práctica, correspondiente a la Formación General. Aporta a la competencia genérica del pensamiento crítico, creativo y de liderazgo compartido. Su propósito es ofrecer a los estudiantes los conocimientos, procedimientos y actitudes que le permitan descubrir, proponer y aplicar los principios del arte y el deporte mediante el ejercicio de las diferentes actividades artísticas y deportivas sensibilizando sus habilidades creativas, su libre expresión, su potencial humano y capacidad física. Sus principales ejes temáticos son: la percepción visual, la inteligencia emocional, la resiliencia, la expresión creativa, la interrelación social y la potencialidad física.

III. COMPETENCIAS COMPETENCIAS GENÉRICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Liderazgo compartido.

IV. DESARROLLA EL COMPONENTE DE:

- INVESTIGACIÓN FORMATIVA ()
- RESPONSABILIDAD SOCIAL ()

V. LOGRO DE LA ASIGNATURA

Al finalizar la asignatura, el estudiante ejecuta apropiadamente las técnicas básicas de karate, demuestra la aplicación correcta de cada técnica y utiliza la terminología específica del karate para su explicación y comprensión, asimismo entiende los valores éticos y morales implícitos en todo arte marcial tradicional a través de su historia y demuestra una actitud acorde a estos principios.

VI. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

UNIDAD I:	INTRODUCCIÓN A LAS TÉCNICAS BÁSICAS: KIHON		
Logros de	Realiza técnicas básicas demostrando conocer el desarrollo correcto de cada		
aprendizaje	una de las técnicas, con una postura adecuada, posiciones básicas amplias y		
	firmes, expresando decisión y firmeza.		
Semana	Tipo de clase	Contenidos	
1	Clase	Presentación y orientaciones generales del curso. Etiqueta y	
_	Práctica	comportamiento en el entrenamiento. Posiciones preliminares.	
		Golpe directo. Bloqueo bajo. La respiración.	
2	Clase	Bloqueo alto. Bloqueo medio interior. Posición adelantada.	
	Práctica	Desplazamiento lineal. La media vuelta. Grito ventral: Kiai.	
		Código de comportamiento: DojoKun.	
3	Clase	Historia del Karate-do Shotokan. Patada frontal.	
	Práctica		
4	Clase	Verificación y retroalimentación.	
	Práctica	Práctica calificada 1	

UNIDAD II:	INTRODUCCIÓN A LAS FORMAS TRADICIONALES: KATA			
Logros de aprendizaje	Realiza la primera forma preestablecida: Heian Shodan, demostrando conocer el desarrollo correcto de cada una de las técnicas, con una postura adecuada, posiciones básicas amplias y firmes, logrando una ejecución integral de la misma, expresando decisión y firmeza.			
Semana	Tipo de clase	Contenidos		
5	Clase Práctica	Forma y eficacia. Estado de alerta mental y físico: Zanshin. Desplazamiento quebrado. Primera forma predeterminada (Primer bloque).		
6	Clase Práctica	Fuerza y velocidad. Terminación correcta, concentración: Kime. Primera forma predeterminada (Segundo bloque). Acondicionamiento de la resistencia cardiorrespiratoria. Patada lateral. Posición del jinete.		
7	Clase Práctica	Concentración de la fuerza y enfoque. Bloqueo con el canto de la mano. Posición atrasada. Primera forma predeterminada, ritmo y línea de ejecución: Embusen. Practica calificada 2		
8	Clase Práctica	Semana de evaluaciones parciales: Verificación y retroalimentación.		

UNIDAD III:	INTRODUCCIÓN AL COMBATE CONVENCIONAL: KIHON		
	KUMITE		
Logros de	Ejecuta las te	écnicas del combate convencional a 5 pasos: Gohon Kumite,	
aprendizaje	demostrando precisión técnica, distancia y momento correcto de ejecución en el		
	trabajo con pareja, con una postura adecuada, posiciones básicas amplias y		
	firmes, expresando decisión y firmeza.		
Semana	Tipo de clase	Contenidos	
9	Clase	Distancia y ritmo. Combate básico a cinco pasos, nivel alto.	

DERECHO - INGENIERÍA CIVIL - INGENIERÍA ELECTRÓNICA - INGENIERÍA INDUSTRIAL - INGENIERÍA INFORMÁTICA - INGENIERÍA MECATRÓNICA - ARQUITECTURA - ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS GLOBALES - ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA - MARKETING GLOBAL Y ADMINISTRACION COMERCIAL - CONTABILIDAD Y FINANZAS – ECONOMÍA - TURISMO, HOTELERÍA Y GASTRONOMÍA - PSICOLOGÍA - TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN - MEDICINA HUMANA - MEDICINA VETERINARIA – BIOLOGÍA.

	Práctica	Golpe directo inverso.	
10	Clase Práctica	Oportunidad y control. Combate básico a cinco pasos, nivel medio.	
11	Clase Práctica	Combate básico a tres niveles.	
12	Clase Práctica	Verificación y retroalimentación. Practica calificada 3	

UNIDAD IV:					
	COMPETITIVO				
Logros de	Interpreta y aplica el reglamento que rige una competencia de Karate, tomando				
aprendizaje	en cuenta los criterios técnicos aprendidos, demostrando imparcialidad y				
	objetividad.	objetividad.			
Semana	Tipo de clase	Contenidos			
13	Clase Práctica	Reglamento de competición de Kata.			
14	Clase Práctica	Reglamento de competición de Kumite.			
15	Clase Práctica	Torneo de Karate.			
		Práctica calificada 4			
16	Clase Práctica	Semana de evaluaciones finales: Verificación y			
		retroalimentación.			

VII. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Exposición, Simulación, Juego de roles, Aula invertida.

VIII. RECURSOS

- Equipos: Computadora Celular
- Materiales: Salón o gimnasio de piso liso (Dojo).
- Los alumnos deberán disponer de un uniforme (Karate-gi) obligatorio

IX. CRITERIO DE EVALUACIÓN

- La nota mínima promedio para aprobar el curso es 11 (once).
- La asistencia a clase es obligatoria y el 30% de faltas injustificadas inhabilita continuar con las evaluaciones.
- No existe examen sustitutorio por ser un curso eminentemente taller-práctico

UNIDAD	TIPO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS	PORCENTAJE
I	Practica calificada 1	Lista de cotejo	25%
II	Practica calificada 2	Lista de cotejo	25%
III	Practica calificada 3	Lista de cotejo	25%
IV	Practica calificada 4	Lista de cotejo	25%

DERECHO - INGENIERÍA CIVIL - INGENIERÍA ELECTRÓNICA - INGENIERÍA INDUSTRIAL - INGENIERÍA INFORMÁTICA - INGENIERÍA MECATRÓNICA - ARQUITECTURA - ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS GLOBALES - ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA - MARKETING GLOBAL Y ADMINISTRACION COMERCIAL - CONTABILIDAD Y FINANZAS — ECONOMÍA - TURISMO, HOTELERÍA Y GASTRONOMÍA - PSICOLOGÍA - TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN - MEDICINA HUMANA - MEDICINA VETERINARIA — BIOLOGÍA.

Fórmula:

Promedio final = $(PRA1 \times 0.25) + (PRA2 \times 0.25) + (PRA3 \times 0.25) + (PRA4 \times 0.25)$

X. REFERENCIA BIBLIOGRAFICA:

Bibliografía Básica

Cochran, S. (2003) entrenamiento físico integral para las artes marciales. Madrid, España: arkano books.

Fernández, 1. (2000). La competición de karate. Barcelona: editorial paidotribo.

Kanazawa, h. (1988) shotokan karate international kata (vol. 1.) Japón: s.e.

Kanazawa, h. (1988) shotokan karate international kumite.japón: s.e.

Kane, l. (2008) instrucción en artes marciales. Arkano books. Madrid, España.

Bibliografía complementaria

Masniéres, j. (2000) el karate. Tikal ediciones. Madrid.

Sáenz, f. (1992) didáctica y técnica de karate. Publicaciones fher. Bilbao.

Sáenz, f. (1998) programación y métodos de enseñanza de karate. Editorial librifer. Bilbao.

Varios autores. (2004) manual de educación física y deportes. Técnicas y actividades prácticas. Editorial océano. Barcelona.