



Unidades de Formação e Cargas Horárias – Xadrez - Grau I

UNIDADES DE FORMAÇÃO	HORAS
1. HISTÓRIA DO XADREZ	1,5
2. REGRAS DO JOGO DE COMPETIÇÃO	1,5
3. TÉCNICAS DE XEQUE-MATE	4,5
4. FINAIS ESSENCIAIS	7,5
5. ABERTURAS	1,5
6. MEIO-JOGO	4,5
7. METODOLOGIA DO ENSINO	10,5
8. PEDAGOGIA DO DESPORTO	1,5
9. TÉCNICAS DE TREINO NO CLUBE	5,0
10. ORGANIZAÇÃO DE TORNEIOS	2,0
Total	40,0



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

História do Xadrez

GRAU DE FORMAÇÃO_1 /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DO XADREZ	1,5	1 / 0,5
Total	1,5	1 / 0,5

HISTÓRIA DO XADREZ

SUBUNIDADE 1.

INTRODUÇÃO E ESTUDO DA HISTÓRIA DO XADREZ

- 1.1. Momento e fatos da história do xadrez
- 1.2. Apresentação de uma visão mais técnica do jogo
 - 1.2.1. Diferentes alterações ao nível de peças (modo de jogar, numero de peças, tabuleiro)
 - 1.2.2. Modificações verificadas nas regras de jogo
 - 1.2.3. Introdução do relógio de xadrez
- 1.3. Diferentes estilos de jogo introduzidos pelos grandes mestres do xadrez ao longo dos anos

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- Identificar as diferentes fases na evolução da história do Xadrez.
- Associar as técnicas de jogo com os períodos históricos
- Interpretar as características dos grandes mestres do xadrez ao longo dos anos.

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- Relaciona as duas fases mais importantes na História do Xadrez.
- Identifica as principais alterações que existiram no jogo e nas diferentes ideologias do Xadrez, ao longo da história.

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- Questionário Escrito / Oral



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Regras do Jogo de Competição

GRAU DE FORMAÇÃO_1 /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. REGRAS DO JOGO DE COMPETIÇÃO	1,5	1 / 0,5
Total	1,5	1 / 0,5

REGRAS DO JOGO DE COMPETIÇÃO

SUBUNIDADE 1.

REGRAS DO JOGO DE COMPETIÇÃO

- 1.1. Apresentação das regras oficiais da FIDE aplicadas no xadrez de competição.
- 1.2. Descrição dos diferentes ritmos de jogo
- 1.3. Correta aplicação das regras em situações de jogos
- 1.4. Noções de Ética e Comportamento de todos os intervenientes na sala de jogo: jogadores, árbitros e público

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- . Identificar e interpretar corretamente as regras do Xadrez.
- . Descrever as principais regras de competição no xadrez
- . Distinguir as diferenças entre os ritmos de jogos existentes.

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- . Elabora exemplos práticos e executa na perfeição as regras do xadrez a eles associadas.
- . Aplica, com exemplos práticos, algumas das principais regras de competição.

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- . Questionário Escrito / Oral.



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Técnicas de Xeque-Mate

GRAU DE FORMAÇÃO_1 /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. TÉCNICAS DE XEQUE-MATE	4,5	2 / 2,5
Total	4,5	2 / 2,5

TÉCNICAS DE XEQUE-MATE

SUBUNIDADE 1.

TÉCNICAS DE XEQUE-MATE

- 1.1. Apresentação dos Xeque - Mates Elementares
 - 1.1.1. Dama e Rei contra Rei
 - 1.1.2. 2 Torres e Rei contra Rei
 - 1.1.3. Torre e Rei contra Rei
 - 1.1.4. 2 Bispos e Rei contra Rei
 - 1.1.5. Bispo Cavalo e Rei contra Rei
 - 1.1.6. 2 Cavalos contra Rei e peão
- 1.2. Conhecimento dos conceitos técnicos associados aos Xeques-mates elementares
- 1.3. Manobras defensivas para evitar Mates prematuros

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- Identificar e descrever corretamente as diferentes técnicas de Xeque-Mate.
- Identificar os conceitos técnicos associados às peças no jogo de Xadrez.
- Perceber os conceitos defensivos importantes para a manutenção no jogo.

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- Demonstra que as técnicas de Xeque-Mate são exatas.
- Relaciona os diferentes conceitos técnicos com os Xeques-mates elementares.



FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- Questionário Escrito / Oral.
 - Aplicação prática em situações de jogo.
-



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Finais Essenciais

GRAU DE FORMAÇÃO_I /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. FINAIS ESSENCIAIS	7,5	3 / 4,5
Total	7,5	3 / 4,5

FINAIS ESSENCIAIS

SUBUNIDADE 1.

FINAIS ESSENCIAIS

- 1.1. A importância dos finais no xadrez, conceitos básicos de finais e técnicas aplicadas em finais de peças menores
 - 1.1.1. Peões e Finais de Peões
 - 1.1.2. Finais de Torre
 - 1.1.3. Finais de Bispos
 - 1.1.4. Finais de Dama contra Peão na 7ª
 - 1.1.5. Finais de Cavalo
- 1.2. Transmitir a importância pedagógica do trabalho individual com cada peça
- 1.3. Relação do trabalho de cada peça com uma melhor perceção do jogo no seu global
- 1.4. Perceber a importância específica do rei como peça de ataque nesta fase do jogo
- 1.5. Importância da relação desta fase do jogo com a lógica matemática

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- Conhecer as técnicas e a especificidade dos conceitos fundamentais dos finais de partida básicos.
- Tomar contacto com diferentes tipos de finais.
- Estabelecer a lógica matemática com os finais dos jogos.

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- Identifica os finais teóricos.
- Emprega os principais conceitos de finais.
- Aplica o conceito ativo do Rei nos finais.
- Elabora um plano de treino em finais.



FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- Questionário Escrito / Oral.
 - Aplicação prática em algumas situações de jogo.
-



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Aberturas

GRAU DE FORMAÇÃO_1 /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. ABERTURAS	1,5	1 / 0,5
Total	1,5	1 / 0,5

ABERTURAS

SUBUNIDADE 1.

ABERTURAS

- 1.1. Desenvolvimento correto das peças no início do jogo
 - 1.1.1. A importância crucial da segurança do Rei
 - 1.1.2. A importância fundamental do controlo estratégico do centro em todas as aberturas
- 1.2. Desenvolver as peças e controlo inicial do espaço no tabuleiro
- 1.3. Apresentação dos diferentes tipos de aberturas
 - 1.3.1. Abertas
 - 1.3.2. Semi Abertas
 - 1.3.3. Fechadas
 - 1.3.4. Semi Fechadas
 - 1.3.5. Irregulares

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- . Identificar os diferentes tipos de Aberturas.
- . Interpretar as noções básicas de desenvolvimento das peças nas aberturas.

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- . Elabora diferentes tipos de aberturas.
- . Demonstra as noções básicas de desenvolvimento das peças.

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- . Questionário Escrito / Oral



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Meio-Jogo

GRAU DE FORMAÇÃO_1 /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. MEIO-JOGO	4,5	4 / 0,5
Total	4,5	4 / 0,5

MEIO-JOGO

SUBUNIDADE 1.

MEIO-JOGO

- 1.1. A importância da estratégia no xadrez durante a parte intermédia do jogo
- 1.2. Conhecer estruturas de peões, tipo de centros
 - 1.2.1. Centro simétrico
 - 1.2.2. Pequeno centro
 - 1.2.3. Centro fechado
 - 1.2.4. Centro de peão isolado
 - 1.2.5. Centro com peões suspensos
 - 1.2.6. Centro aberto
 - 1.2.7. Centro assimétrico
- 1.3. Procura em obter uma vantagem material que permita uma vitória rápida ou vantagem posicional de modo a entrar num final vantajoso.
- 1.4. Exemplificação de partidas

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- Descrever os diferentes temas estratégicos no Xadrez.
- Identificar as diferentes estruturas e respetivos tipos de centro.
- Perceber o melhor seguimento do jogo com base no centro que tem e no centro do adversário.

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- Elabora um plano de estudo através da exemplificação de uma partida modelo.
- Descreva os diferentes tipos de estruturas.



FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- Questionário Escrito / Oral.
-



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Metodologia do Ensino

GRAU DE FORMAÇÃO_1 /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. METODOLOGIA DE ENSINO	10,5	4 / 6,5
Total	10,5	4 / 6,5

METODOLOGIA DE ENSINO

SUBUNIDADE 1.

METODOLOGIA DE ENSINO

- 1.1. Metodologia a adotar no ensino do xadrez, importância do xadrez nas escolas e sua fundamentação em várias vertentes
 - 1.1.1. As relações entre o xadrez a arte e a ciência
 - 1.1.2. Cargas horárias para uma boa metodologia de ensino
 - 1.1.3. Definir as matérias adequadas para cada período letivo evitando a sobrecarga de transferência de conhecimento;
 - 1.1.4. Adequar o conhecimento/idade de forma a formar turmas o mais homogêneas possíveis
- 1.2. Abordagem de diferentes tipos e fases da Metodologias
 - 1.2.1. Programa de Alfabetização
 - 1.2.2. Administração da Matéria
 - Distribuição do tempo de aula
 - Frequência
 - Recursos
 - Estrutura e Sub-Unidades

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- Conhecer a metodologia de ensino a adotar na modalidade.
- Adequar o conhecimento/idade de forma a organizar turmas o mais homogêneas possíveis.

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- Define e aplica a orientação base para o ensino das regras básicas do Xadrez.
- Defina as matérias adequadas para cada período letivo.
- Elabora um plano de desenvolvimento de Xadrez.



FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- Questionário Escrito / Oral
-



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Pedagogia do Desporto

GRAU DE FORMAÇÃO_1 /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. PEDAGOGIA DO DESPORTO	1,5	1 / 0,5
Total	1,5	1 / 0,5

PEDAGOGIA DO DESPORTO

SUBUNIDADE 1.

PEDAGOGIA DO DESPORTO

- 1.1. Adaptar a postura e orientação para melhor ligação aos formandos, apoiando na correta aplicação das características importantes do desportista
- 1.2. Potenciar os benefícios ao nível da formação escolar dos alunos com a prática do xadrez, aumentando a sua perceção, concentração e capacidade de adquirir novos conhecimentos
 - 1.2.1. Captação e formação de jovens atletas
 - 1.2.2. Sensibilização de jovens atletas para os benefícios do xadrez;
 - 1.2.3. Motivação para a prática do xadrez
- 1.3. Relacionamento saudável entre jovens
 - 1.3.1. A importância dum excelente ambiente entre alunos e treinadores para uma excelente aprendizagem
 - 1.3.2. Partilha de objetivos da aprendizagem entre treinadores e alunos

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- Caracterizar a preparação desportiva dos jovens atletas.
- Contribuir para o desenvolvimento da auto-estima e da auto-confiança dos jovens atletas.
- Adaptar o ensino do Xadrez com a realidade e o ambiente escolar dos alunos.

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- Demonstra entusiasmo pela prática desportiva tendo prazer no processo treinador/atleta.
- Exemplifica e assinala formas práticas de aplicar o valor formativo do desporto.
- Identifica o contributo do Xadrez para o desenvolvimento desportivo nacional.

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- Questionário Escrito / Oral



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Técnicas de Treino no Clube

GRAU DE FORMAÇÃO_1 /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. TÉCNICAS DE TREINO NO CLUBE	5	2 / 3
Total	5	2 / 3

TÉCNICAS DE TREINO NO CLUBE

SUBUNIDADE 1.

TÉCNICAS DE TREINO NO CLUBE

- 1.1. Importância da dinamização de um núcleo de xadrez, demonstração de várias técnicas e atividades
 - 1.1.1. A importância do clube em todo o treino de xadrez;
 - 1.1.2. Conhecer as várias técnicas de ensino que podem ser implementadas no clube
 - 1.1.3. Conhecer as técnicas adequadas em cada situação de aprendizagem
 - 1.1.4. Saber dinamizar corretamente uma seção de xadrez ao nível bibliográfico e tecnológico

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- . Descrever as várias formas de dinamização e animação de um clube de Xadrez.
- . Analisar possíveis soluções para a realidade local de cada formando.
- . Adaptar as técnicas para a realidade envolvente e relacionar sinergias entre várias situações.

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- . Dinamiza corretamente uma seção de Xadrez.
- . Cria formas de animação num clube.

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- . Questionário Escrito / Oral



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Organização de Torneios

GRAU DE FORMAÇÃO_1 /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. ORGANIZAÇÃO DE TORNEIOS	2	1 / 1
Total	2	1 / 1

ORGANIZAÇÃO DE TORNEIOS

SUBUNIDADE 1.

ORGANIZAÇÃO DE TORNEIOS

1.1. Apresentação dos vários tipos de torneios existentes e formas de atuar na organização dos mesmos.

- 1.1.1. O empareiramento entre jogadores;
- 1.1.2. Os ritmos de jogo;
- 1.1.3. O número de sessões;
- 1.1.4. O desempate;
- 1.1.5. A atribuição de prémios

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- Identificar os vários sistemas e formas de organização de torneios.

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- Simula diferentes formas de organização de torneios.

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- Questionário Escrito / Oral.