

Unidades de Formação e Cargas Horárias – Xadrez - Grau II

UNIDADES DE FORMAÇÃO	HORAS
1. HISTÓRIA DO XADREZ	2,5
2. FINAIS ESSENCIAIS	22,5
3. ABERTURAS	2,5
4. MEIO-JOGO	7,0
5. PEDAGOGIA DO DESPORTO	2,5
6. TEMAS TÁTICOS	9,0
7. ORIENTAÇÃO DA PRÁTICA DESPORTIVA	1,0
8. CENTROS DE RECURSO	1,0
9. APRESENTAÇÕES PRÁTICAS	12,0
Total	60



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

História do Xadrez

GRAU DE FORMAÇÃO_II /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. HISTÓRIA DO XADREZ	2,5	2,0 / 0,5
Total	2,5	2,0 / 0,5

HISTÓRIA DO XADREZ

SUBUNIDADE 1.

HISTÓRIA DO XADREZ

- 1.1. Evolução dos modelos de jogo, procurando o caminho de um jogador iniciado até um xadrezista de alto nível
- 1.2. Comparação dos modelos de jogo mais arcaicos do século XVI e XVII com as técnicas do presente e dum jogo mais global
- 1.3. Capacidade de surpreender jogadores de topo, com base em novas formas de pensar e executar o jogo
- 1.4. Estudo de algumas figuras e partidas ímpares no jogo de xadrez, analisando os pormenores importantes em cada uma e como mudaram o jogo
 - 1.4.1. Ruy Lopez de Segura
 - 1.4.2. Gioacchino Greco
 - 1.4.3. Francois Andre Philidor
 - 1.4.4. Louis de Labourdonnais
 - 1.4.5. Howard Staunton
 - 1.4.6. Adolf Anderssen
 - 1.4.7. Paul Morphy
 - 1.4.8. William Steinitz
 - 1.4.9. Emanuel Lasker
 - 1.4.10. Jose Raul Capablanca
 - 1.4.11. Alexander Alekhine
 - 1.4.12. Max Euwe
 - 1.4.13. Mikhail Botvinnik
 - 1.4.14. Vassily Smyslov



- 1.4.15. Mihail Tal
- 1.4.16. Tigran Petrosian
- 1.4.17. Boris Spassky
- 1.4.18. Robert Fischer
- 1.4.19. Anatoly Karpov
- 1.4.20. Garry Kasparov
- 1.4.21. Viswanathan Anand

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- Identificar os diferentes modelos de jogo desenvolvidos pelos principais jogadores ao longo da história do xadrez
- Diferenciar as bases para adaptar o seu treino a novas técnicas de jogo e ao pensamento dos jogadores

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- Identifica e diferencia os principais dinamizadores dos modelos de jogo implementados e desenvolvidos.
- Analisa a evolução do jogo e distingue as principais características que caracterizam cada jogador analisado.
- Cria pontes de ligação com os jogadores de topo atuais

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- Questionário Escrito / Oral
-



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Finais essenciais

GRAU DE FORMAÇÃO_II /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1.FINAIS ESSENCIAIS	22,5	1 / 21,5
Total	22,5	1 / 21,5

FINAIS ESSENCIAIS

SUBUNIDADE 1.

FINAIS ESSENCIAIS

- 1.1. Início de um final de partida e sua preparação antecipada
- 1.2. Fatores temáticos que definem uma posição de final
 - 1.2.1. Papel ativo do Rei
 - 1.2.2. A promoção do Peão
 - 1.2.3. A existência dum plano de ação
- 1.3. Finais teóricos, de jogada única, com resultados conhecidos vs. finais práticos
- 1.4. Técnicas para maximizar o tempo disponível em jogo para chegar a finais conhecidos
- 1.5. Análise de finais de jogo com utilização de várias peças, com cerca de 20 diferentes finais por cada tipo
 - 1.5.1. Finais de Peças sem Peões ou só com um Peão
 - 1.5.2. Finais de Peões
 - 1.5.3. Finais de Torre
 - 1.5.4. Finais de Bispo
 - 1.5.5. Finais de Cavalo
 - 1.5.6. Finais de Dama

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- . Descrever as técnicas e a especificidade dos finais de partida
- . Criar a consciência de interiorizar e treinar finais conhecidos
- . Analisar finais teóricos baseados no desenvolvimento do jogo

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- . Identifica os finais teóricos
- . Emprega os principais conceitos de finais
- . Elabora um plano de treino em finais
- . Perceciona a maximização do tempo disponível para



desenvolver as melhores técnicas de jogo nos finais

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- Questionário Escrito / Oral
 - Resolução de problemas em conjunto
 - Aplicação prática de algumas situações de jogo
-



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Aberturas

GRAU DE FORMAÇÃO_II /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. ABERTURAS	2,5	2,0 / 0,5
Total	2,5	2,0 / 0,5

ABERTURAS

SUBUNIDADE 1.

ABERTURAS

- 1.1. Conceitos essenciais nos vários tipos de aberturas – sua compreensão ao invés de decorar as sequências de lances
- 1.2. Desenvolvimento de peças aliado ao conceito do centro
- 1.3. Dinamismo das peças em posições centrais do tabuleiro
- 1.4. Como desenvolver corretamente as peças no início do jogo e saber combater a abertura do adversário
- 1.5. Importância da segurança do Rei logo desde o início do jogo
- 1.6. Desenvolvimento e análise dos vários capítulos de aberturas, com temas mais avançados e paralelismo com partidas de alto nível
 - 1.6.1. Abertas
 - 1.6.2. Semi Abertas
 - 1.6.3. Fechadas
 - 1.6.4. Semi Fechadas
 - 1.6.5. Irregulares

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- . Descrever e dominar a realização de novas aberturas e analisar os seus vários capítulos
- . Diagnosticar a escolha da melhor abertura para o adversário em questão

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- . Exemplifica cada um dos cinco capítulos de abertura
- . Associa as aberturas aos tipos de jogo conhecidos
- . Escolhe com segurança a melhor abertura

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- . Questionário Escrito / Oral



-
- Análise de situações de jogo
-



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Meio-Jogo

GRAU DE FORMAÇÃO_II /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. MEIO-JOGO	7	1 / 6
Total	7	1 / 6

MEIO-JOGO

SUBUNIDADE 1.

MEIO-JOGO

- 1.1. Estudo das posições de meio jogo estratégico, onde aparentemente podem existir situações sem solução
- 1.2. Análise das soluções de ataque / defesa existentes em função do momento e da posição do jogo
- 1.3. Métodos avançados de estratégias de meio jogo e paralelismo com partidas de alto nível - análise das peças e posições mais eficazes para cada caso
 - 1.3.1. Bloqueio
 - 1.3.2. Peão Isolado
 - 1.3.3. Peões Suspensos
- 1.4. Melhoria de posições supostamente estagnadas e sem vantagem clara
- 1.5. Exemplificação de partidas com os temas abordados dos métodos avançados de estratégias de meio jogo
- 1.6. Análise das próprias partidas - procura de conclusões e melhorias.

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- Descrever e interpretar as formas de bloqueio existentes na estratégia de meio-jogo bem como o tratamento das estruturas de peões isolados e suspensos.
- Analisar cada posição em pormenor e procurar o seu melhoramento.

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- Exemplifica, através de partidas-modelo, cada um dos temas estudados
- Procede a uma análise crítica da procura das melhores soluções para posições estagnadas
- Desenvolve as melhores pistas de solução para determinadas posições

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- Questionário Escrito / Oral
- Análise de situações de jogo em grupo





UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Pedagogia do Desporto

GRAU DE FORMAÇÃO_II /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. PEDAGOGIA DO DESPORTO II	2,5	2 / 0,5
Total	2,5	2 / 0,5

PEDAGOGIA DO DESPORTO

SUBUNIDADE 1.

PEDAGOGIA DO DESPORTO II

- 1.1. Caracterização das boas práticas desportivas, com valores morais e éticos em consonância com as aspirações sociais
- 1.2. Estabelecer formas e procedimentos para procurar a mudança comportamental do treinador, face às particularidades do Xadrez
 - 1.2.1. Identificar
 - 1.2.2. Reconhecer
 - 1.2.3. Conduzir
- 1.3. Autocontrolo emocional no decurso das partidas e perante a tendência dos resultados
- 1.4. Relação entre o Saber Perder e o Saber Ganhar

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- Identificar e descrever as bases fundamentais e gerais da relação treinador/atleta
- Diagnosticar a postura correta no desfecho de cada partida e competição
- Adaptar a postura do treinador à faixa etária dos seus jogadores

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- Elabora um plano de intervenção juntos dos jogadores, contendo os fatores sociais, psicológicos e de motivação associados
- Focaliza o seu trabalho nas soluções e não nos problemas decorrentes de um comportamento específico.

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- Questionário Escrito / Oral
- Análise de alguns casos comportamentais



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Temas Táticos

GRAU DE FORMAÇÃO_II /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. TEMAS TÁTICOS	9	1 / 8
Total	9	1 / 8

TEMAS TÁTICOS

SUBUNIDADE 1.

TEMAS TÁTICOS

- 1.1. Aspectos fundamentais de táticas para resolver situações estratégicas
- 1.2. - Preparação da tática e de “truques” para o desenvolvimento do jogo e análise do jogo adversário
 - 1.2.1. O Descoberto
 - 1.2.2. A Pregagem
 - 1.2.3. Ataque duplo
 - 1.2.4. Ataque triplo
 - 1.2.5. Xeques intermédios
- 1.3. Pormenores que possam potenciar a criação de uma tática concertada em determinadas posições
- 1.4. Relacionar a tática e o cálculo das variantes e a vantagem de resolver posições “às cegas” e por escrito
- 1.5. Potenciar a criação de imagens mentais de várias situações de jogo
- 1.6. Criar mecanismos para defender e analisar posições adversárias, baseando-se no conhecimento das táticas
- 1.7. Estudo de meios de tática e de “truques” com base em casos práticos e exercícios de forma a mentalizar posições e estratégias

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- Identificar e descrever os vários tipos de temas táticos referidos.
- Incentivar os seus jogadores a desenvolver a capacidade de visualizar e defender as diferentes posições
- Perspetivar a forma de desenvolvimento do potencial tático dos jogadores

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- Exemplifica, desenvolve e resolve exercícios para os vários tipos de temas táticos apresentados.
- Propõe soluções para vários tipos de posições e analisa os prós e os contras de cada variante

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS



-
- Questionário Escrito / Oral
 - Resolução de problemas em conjunto
-



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Orientação da prática desportiva

GRAU DE FORMAÇÃO_II /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. ORIENTAÇÃO DA PRÁTICA DESPORTIVA	1	0 / 1
Total	1	0 / 1

ORIENTAÇÃO DA PRÁTICA DESPORTIVA

SUBUNIDADE 1.

ORIENTAÇÃO DA PRÁTICA DESPORTIVA

1.1. Metodologias de treino

1.1.1. Formas de treino mais adequadas face à definição das melhores práticas

1.2. Ética na prática desportiva do Xadrez

1.2.1. A especificidade do jogo de Xadrez e a presença da equipa de arbitragem

1.2.2. A importância dos resultados “combinados” no formato de competição

1.2.3. A ética na aprendizagem da modalidade

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- Identificar a melhor forma de abordagem para o treino e aprendizagem dos seus alunos, avaliando os vários fatores inerentes.
- Transmitir corretamente os princípios da verdade desportiva, independentemente do formato da competição de Xadrez.

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- Aplica e transmite os princípios éticos nas metodologias de treino seguidas no Xadrez
- Distingue as implicações das posturas anti-éticas no desenvolvimento da aprendizagem e num ambiente de competição.

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- Questionário Escrito / Oral
- Apresentação de situações reais.



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Centros de Recurso

GRAU DE FORMAÇÃO_II /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. CENTROS DE RECURSO	1	0 / 1
Total	1	0 / 1

CENTROS DE RECURSO

SUBUNIDADE 1.

CENTROS DE RECURSO

- 1.1. Importância dos recursos informáticos e literários para a aprendizagem e desenvolvimento do Xadrez
- 1.2. Formas de acompanhar e analisar os jogos efetuados baseado com base em ferramentas informáticas
 - 1.2.1. Transmissões ao vivo (acompanhamento de jogos em direto das maiores competições nacionais e internacionais).
 - 1.2.2. Motores de Análise (exemplos: Houdini, Fritz)
- 1.3. Análise das várias ferramentas disponíveis como adição ao trabalho presencial e manutenção do treino à distância
 - 1.3.1. Internet -Programas de jogo à distância com acompanhamento e análise (exemplos: Play Chess, Jogos Online)
 - 1.3.2. Bibliografia
 - 1.3.3. Base de Dados - Programas informáticos de arquivo de partidas, (exemplo: Chess Base)

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- . Identificar e caracterizar os vários centros de recurso disponíveis para a prática do xadrez
- . Adaptar a utilização de cada recurso aos seus alunos e às diferentes fases do treino

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- . Desenvolve processos de trabalho utilizando os diferentes recursos
- . Reconhece a importância das ferramentas apresentadas, como elementos adicional ao trabalho presencial e manutenção do treino à distância

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- . Questionário Escrito / Oral



UNIDADE DE FORMAÇÃO/

Apresentações Práticas

GRAU DE FORMAÇÃO_II /

SUBUNIDADES	HORAS	TEÓRICAS/PRÁTICAS (H)
1. APRESENTAÇÕES PRÁTICAS	12	0 / 12
Total	12	0 / 12

APRESENTAÇÕES PRÁTICAS

SUBUNIDADE 1.

APRESENTAÇÕES PRÁTICAS

- 1.1. Apresentação oral de planos de treino de Xadrez, com suporte documental e planos estratégicos, baseando-se na experiência dos formandos e nas características da situação local de prática por eles identificada
 - 1.1.1. Faixas etárias
 - 1.1.2. Tipo de competição
 - 1.1.3. Horas de Treino

COMPETÊNCIAS DE SAÍDA

- . Delinear e executar um plano de treino adequado a cada necessidade no processo de aprendizagem

CRITÉRIOS DE EVIDÊNCIA

- . Elabora um plano de treino e apresenta uma sessão prática.

FORMAS DE AVALIAÇÃO RECOMENDADAS

- . Questionário Escrito / Oral
- . Debate e apreciação dos formandos sobre cada um dos planos apresentados.