

# A EXPERIÊNCIA DO NEXT NOS SEUS OITO ANOS DE ATIVIDADES DESENVOLVIDAS COM O JOGO DE XADREZ NA UNIVERSIDADE

## NEXT'S EXPERIENCE IN THE EIGHT YEARS OF ACTIVITIES DEVELOPED WITH THE GAME OF CHESS IN THE UNIVERSITY

Kariston Pereira<sup>1</sup> Iandra Pavanati<sup>2</sup> 

**Resumo:** O NexT (Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias) visa proporcionar à comunidade a oportunidade de aprender, praticar, treinar, competir, estudar e pesquisar o xadrez e suas tecnologias dentro da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC. Na busca desse objetivo, o NexT tem desenvolvido diversas ações de ensino, pesquisa e extensão deste 2011. Entre elas destacam-se o Projeto “Sextas Xadrez na Universidade”, com o desenvolvimento de oficinas lúdico-didáticas orientadas de xadrez, para propiciar a integração dos participantes e possibilitar a troca de experiências entre os mesmos e o Projeto “Torneios de Xadrez na Universidade”, com a realização de competições e treinamentos entre os membros e potenciais membros do NexT. Vinculadas a este projeto, o NexT também desenvolve competições seletivas para os Jogos de Integração dos Acadêmicos da UDESC (JIUDESC), bem como a preparação dos atletas selecionados. Outro projeto de grande importância no NexT é o Projeto “Cursos de Xadrez na Universidade” que, a cada ano, conduz duas turmas no curso de xadrez de nível básico, permitindo aos aprendizes o acesso ao conhecimento enxadrístico elementar e também duas turmas do curso de nível intermediário, alternando temas como fundamentos de finais, tática, estratégia e aberturas. Na pesquisa, o NexT já orientou trabalhos na Graduação e Dissertações de Mestrado. Vale também salientar conquistas tanto internas como nacionais do NexT enquanto programa de extensão, já que obteve a nota máxima no Edital ProExt 2014 do Ministério da Educação e, em 2018, foi avaliado como o melhor programa de extensão da UDESC. Com o desenvolvimento continuado deste núcleo e suas ações vinculadas, tem-se consolidado na UDESC uma comunidade de prática e treinamento enxadrísticos junto a um ambiente de pesquisa e estudos interdisciplinares, em que o jogo de xadrez é o elemento integrador.

**Palavras-chave:** Jogo de Xadrez. Tecnologias. Interdisciplinaridade. Cognição. Aprendizagem.

**Abstract:** The NexT (Center for Studies in Chess & Technologies) aims to provide the community with the opportunity to learn, practice, train, compete, study and research the game of chess and its technologies in the Santa Catarina State University - UDESC. In pursuit of this goal, NexT has been developing several teaching, research and extension activities since 2011.

---

<sup>1</sup> Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento – UFSC. Professor da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, Docente Permanente do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias (PPGECMT), Coordenador Geral do NexT – Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias, kariston.pereira@udesc.br.

<sup>2</sup> Doutora em Engenharia e Gestão do Conhecimento – UFSC. Professora do Instituto de Ensino Superior Santo Antônio – INESA, iandra\_pavanati@santoantonio.edu.br.

These include the “Chess Fridays at University” Project, with the development of chess oriented playful-didactic workshops to provide participants integration and enable them the exchange of experiences, and the Project “University Chess Tournaments”, with competitions and training between members and potential NexT members. Linked to this project, NexT also develops selective competitions for the UDESC Academic Integration Games (JIUDESC), as well as the preparation of the selected athletes. Another major project in NexT is the “University Chess Courses” Project with two courses per year in the basic level, allowing apprentices access to elementary chess knowledge as well as two courses in the intermediate level, alternating themes such as fundamentals of endings, tactics, strategy and openings. In the research, NexT has already oriented works developed by undergraduate students and Masters Degree Dissertations. It is also worth mentioning both domestic and national achievements of NexT as an extension program, as it obtained the highest grade in the Ministry of Education's (ProExt 2014) and, in 2018, was rated as the best extension program of UDESC. With the continued development of this Center and its linked actions, a community of chess practice and training has been consolidated at UDESC in an interdisciplinary research and study environment, in which the game of chess is the integrating element.

**Keywords:** Game of Chess. Technologies. Interdisciplinarity. Cognition. Learning

# 1 INTRODUÇÃO

Para além das questões lúdicas, as características cognitivas que o xadrez possibilita desenvolver levaram-no a se tornar um dos jogos mais estudados e praticados ao longo da história. São, pelo menos, 600 milhões de pessoas no mundo que o praticam (WAI, 2007), sendo que destas, 170.000 estão registradas como jogadores com rating na Federação Internacional de Xadrez - FIDE (HUBA, 2014; PATEREK, 2014). Por meio de estudo desenvolvido em literatura de apoio, observou-se que, devido a suas características especiais, o xadrez tornou-se um importante meio de formação intelectual, desenvolvendo diversas capacidades cognitivas e comportamentais, destacando-se a concentração, imaginação, memória, paciência, raciocínio lógico, criatividade, disciplina e inteligência de um modo geral (CRUZ, 2005; JOHNSON, 2012; POLGAR, 2011; SÁ, 2003). O jogo de xadrez tem sido tratado como objeto de estudos tanto no próprio desenvolvimento das habilidades dos jogadores como na aplicação de seus benefícios na aprendizagem. Por meio de sua sugerida eficácia na formação intelectual dos praticantes, o xadrez acabou por tornar-se um facilitador no processo de aprendizagem de outras áreas (SÁ, 2003; MOORE, 2011).

A origem do jogo de xadrez ainda não é totalmente conhecida. Não há relatos que a comprovem, sendo atribuída em algumas versões a chineses e em outras a persas (MELO NETO, 2002), ou mesmo a hindus. Por meio de muitas guerras e pela evolução das navegações em busca de novas rotas comerciais, o xadrez difundiu-se pelo mundo chegando aos países ocidentais (SLOAN, 1985; SHENK, 2007). Durante este processo, o jogo passou por muitas mudanças que o levaram ao formato atual. Na Idade Média, uma das principais características do xadrez era a sua elitização, chegando a ser chamado de “jogo dos reis” e “rei dos jogos”. Um passo importante para a democratização do xadrez se deu no século XV, quando livros sobre o jogo passaram a ser impressos. Outro fato que ajudou em sua popularização ocorreu no início do século XX, quando a União Soviética instituiu o jogo como complemento na educação. Contudo, foi só mais recentemente que o xadrez

teve sua grande expansão (meados/final do século XX). Com o advento dos computadores pessoais e a grande difusão de informações promovida pela Internet, qualquer pessoa que tenha interesse no jogo pode ter acesso a informações, regras e, até mesmo pode assistir a partidas de grandes enxadristas ao mesmo tempo em que acontecem (SILVA, 2004).

O surgimento dos computadores ajudou na propagação do xadrez, assim como o jogo também contribuiu para o desenvolvimento de tecnologias relacionadas à área da computação, de forma que o xadrez tem servido como objeto de inúmeros estudos específicos na área de informática. Por exemplo, no experimento de novas técnicas de inteligência artificial e processamento de alto desempenho, com o objetivo da construção de melhores softwares de jogo, assim como no desenvolvimento de tecnologias relacionadas à área de informática na educação, com a construção de sistemas que ajudam os aprendizes a desenvolverem e aprimorarem suas habilidades enxadrísticas, seja pelo auxílio do computador no próprio processo de ensino-aprendizagem (via e-learning, sistemas tutores inteligentes, etc.), seja pela possibilidade da prática contra adversários na rede ou contra a própria máquina (PEREIRA, 2010).

Atentos a esta realidade, já no ano de 2005, alguns professores atuantes no curso de Ciência da Computação do Centro de Ciências Tecnológicas (CCT) da Universidade do Estado de Santa Catarina, UDESC (entre eles o Prof. Kariston Pereira, fundador do NexT), percebendo o grande potencial do uso do xadrez na Universidade e os benefícios advindos desse uso, propuseram diversas atividades relacionadas ao xadrez, envolvendo acadêmicos e docentes do curso. Desses esforços surgiu a ideia da criação de um núcleo de xadrez computacional na UDESC, com o objetivo de divulgar o uso do xadrez junto à comunidade universitária nas suas três bases principais: ensino, pesquisa e extensão.

A partir dessa ideia embrionária, o Prof. Kariston Pereira, membro do Grupo de Pesquisa em Informática na Educação (GPIE) da UDESC, ingressou, no ano de 2007, no curso de doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC),

onde defendeu, em dezembro de 2010, sua tese intitulada “O Raciocínio Abduativo no Jogo de Xadrez: a Contribuição do Conhecimento, Intuição e Consciência da Situação para o Processo Criativo”.

A tese do Prof. Kariston foi selecionada como a melhor no âmbito de seu Programa de Pós-Graduação, e foi indicada a concorrer na etapa nacional do Prêmio Capes de Tese - Edição 2011, na área Interdisciplinar. O Prêmio Capes de Tese premia, anualmente, a melhor tese de doutorado selecionada em cada uma das áreas do conhecimento reconhecidas pela Capes, nos cursos com conceito maior ou igual a cinco. O trabalho de pesquisa fruto dessa tese de doutorado também foi premiado com o primeiro lugar no “Prêmio de Inovação de Joinville” (edição 2013), na categoria “Inovação de Processos”. A tese supracitada é um dos pilares teóricos que fundamentam as propostas elaboradas e desenvolvidas pelo NexT ao longo de seus oito anos de existência.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 O NexT em um panorama histórico nos seus oito anos de atuação**

Como fruto desse desenvolvimento histórico, o NexT (Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias) nasceu com o objetivo de possibilitar aos alunos e professores da UDESC, com ênfase na abertura para participação da comunidade e de parceiros externos, a prática, treinamento, estudo e pesquisa do xadrez no ambiente universitário. Muita coisa evoluiu desde a publicação das atividades e conquistas do NexT em 2014 na revista “UDESC em Ação”, que a partir de 2017 passou a ser chamada de "Cidadania em Ação: Revista de Extensão e Cultura" (PEREIRA; PAVANATI, 2014), de forma que, em 2019 o NexT já se configura como um programa interdepartamental e interinstitucional, com membros oriundos de diversos departamentos do Centro de Ciências Tecnológicas da UDESC. Já conta também com membros de instituições externas e parcerias para o desenvolvimento de ações intercentros e interinstitucionais nos próximos anos (entre elas o IFC - Instituto Federal

Catarinense, o NXJ - Novo Xadrez Joinville, Livrarias Curitiba, Garten Shopping, INESA – Instituto de Ensino Superior Santo Antônio, CEBEM - Centro Brasileiro de Esportes da Mente, o CEPLAN – Centro de Educação do Planalto Norte e o CEART - Centro de Artes da UDESC). Contaremos um pouco de nossa história e apresentaremos esses avanços nesta seção.

A partir de outubro de 2011, como projeto piloto voluntário, com oficialização da ação em abril de 2012, o NexT passou a desenvolver oficinas de prática de xadrez todas as sextas-feiras, através da ação de extensão denominada “Sextas Xadrez na Universidade”, como uma forma de recreação e também como divulgação do grupo aos interessados.

O projeto “Sextas Xadrez na Universidade” possibilitou o estabelecimento de um novo espaço de estudos, com mesas e cadeiras disponibilizadas permanentemente, inicialmente no hall de entrada do segundo piso do bloco F do CCT e, a partir de junho de 2013, no mezanino do Centro de Convivência. Estes dois espaços compartilharam as características de ficarem disponíveis a todos os alunos, de segunda a quinta-feira, para atividades acadêmicas e, nas sextas-feiras, de serem utilizados para as atividades do projeto de extensão “Sextas Xadrez na Universidade”.

No primeiro semestre de 2017, as atividades do projeto foram desenvolvidas em um espaço no Ginásio de Esportes, retornando ao Centro de Convivência no segundo semestre daquele mesmo ano, e, a partir de então, as atividades passaram a acontecer nas mesas do Restaurante Universitário.

Esse projeto tem permitido uma ampla integração acadêmica, através de um diálogo constante com os participantes sobre as possibilidades de pesquisa com foco no jogo de xadrez (como, por exemplo, aplicações em pesquisas da Inteligência Artificial e Ciências Cognitivas em geral). A troca de experiências também é constante, estabelecendo-se um espaço ímpar para a conquista de conhecimentos relativos ao jogo de xadrez, tomado tanto como esporte, quanto cultura, arte e ciência. Vários são os aspectos interdisciplinares estimulados durante as sessões realizadas, com demonstração de interesse, por parte dos participantes, de uso do jogo de xadrez como uma atividade tanto recreativo-esportiva, quanto como uma possibilidade de estudo de caso para pesquisas

envolvendo vários tópicos da Ciência da Computação em conexão com outras ciências, com destaque para as chamadas Ciências Cognitivas (incluindo a Inteligência Artificial e a Psicologia Cognitiva, por exemplo). A título de exemplo, em 2018 foi defendida uma dissertação de mestrado, orientada pelo Prof. Kariston Pereira e desenvolvida pela aluna Joana Steil Alves, no Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias da UDESC, intitulada “O Livro-Jogo de Xadrez como Recurso Didático para o Ensino da Matemática”. Em 2019, sob orientação dos Professores Kariston Pereira e Iandra Pavanati (vice-coordenadora geral do NexT), a aluna Caroline Krüger Coral Goll defendeu a dissertação intitulada “A Gamificação para Professores do Ensino Fundamental I: Sequência Didática com uma Abordagem Interdisciplinar Gamificada com o Tema ‘*The Water Cycle*’”, também desenvolvida no âmbito do NexT. Em 2019 também está sendo conduzido um Trabalho de Final de Curso (TCC), no curso de Bacharelado em Ciência da Computação da UDESC, orientado pelo Prof. Kariston Pereira e desenvolvido pelo aluno Victor Hugo Ribeiro Carriço, com o título “Tabuleiro Eletrônico para Anotação Automatizada de Partidas de Xadrez.”

No ano de 2012, durante o primeiro ano de implantação oficial do projeto “Sextas Xadrez na Universidade”, foi proferida uma palestra, durante um evento denominado “Semana da Computação”, intitulada “História dos Confrontos ‘Homem X Computador’ no Xadrez”, com o seguinte resumo:

Os confrontos entre os homens e as máquinas têm fascinado a humanidade há muito tempo. Inicialmente no domínio da força e eficiência física, esses confrontos migraram para a esfera cognitiva. Nesse novo contexto, o jogo de xadrez emergiu como um domínio de conhecimento natural para a concretização de desafios entre homens e máquinas, uma forma de se testar a capacidade humana de raciocínio e intuição contra a imensa capacidade de cálculo das máquinas. Desde o fascinante “The Turk”, passando pelas invenções de Charles Babbage, o dispositivo de Leonardo Torres y Quevedo, e os algoritmos de Alan Turing, as máquinas de cálculo foram se transformando em poderosos computadores que, representados pelo famoso Deep Blue, conquistaram uma grande e inevitável vitória em 1997, contra o campeão mundial de xadrez, Garry Kasparov. Mas esse não foi o fim da história...

Levando-se em consideração os objetivos traçados e o público alvo inicial almejado, o projeto “Sextas Xadrez na Universidade” não só tem atendido às expectativas, mas as tem superado, criando um novo espaço e uma nova “tradição” nas sextas-feiras da UDESC Joinville, mantendo os acadêmicos interessados mais tempo na Universidade, bem como atraindo a comunidade externa para dentro da Universidade, colaborando para a divulgação da UDESC, seus cursos e seus projetos. Além disso, com a criação desse novo espaço de estudos (“espaço do NexT”), tem sido propiciado aos alunos e demais interessados, um espaço permanentemente disponível para o desenvolvimento de estudos e pesquisas acadêmicas, podendo ser considerado, portanto, como uma contribuição à infraestrutura tecnológica do campus, uma vez que os acadêmicos podem fazer uso de Internet sem fio no local.

Além do estabelecimento desse novo espaço de estudos, destaca-se que também houve uma mudança de ordem cultural. A sexta-feira, normalmente esvaziada pelo iminente término das atividades acadêmicas semanais, passou a ser um dia vibrante, mantendo os acadêmicos interessados nas dependências da UDESC e atraindo a comunidade externa para dentro dos portões da Universidade. Mas isso não aconteceu sem que algumas dificuldades tivessem que ser superadas, sendo que algumas delas ainda persistem. Entre elas, são dignas de nota:

- a manutenção do espaço, com a conscientização da comunidade acadêmica (alunos e professores) de que o espaço deveria ser respeitado (não se retirando cadeiras e mesas do local e conservando-as adequadamente), foi um tanto difícil no princípio. Mas, com o tempo, as pessoas passaram a se conscientizar da existência do projeto e seus benefícios, levando-as a respeitar a infraestrutura disponibilizada;
- a manutenção da iluminação com qualidade compatível, já que o primeiro espaço utilizado pelo NexT (bloco F) se tratava de um espaço semi-aberto, também foi um tanto complicada, pois não havia a cultura de se manter as lâmpadas sempre funcionando naquele local até o

horário necessário, bem como a questão da troca das lâmpadas com problemas;

- “Desertos” em licitações: o projeto iniciou-se sem qualquer recurso financeiro próprio. Todo o investimento inicial (jogos de peças e tabuleiros), com exceção do mobiliário (que foi cedido pelo Departamento de Ciência da Computação), foi financiado com recursos particulares, pelo próprio coordenador do projeto (Prof. Kariston Pereira). Como o projeto tem um grande potencial de interface interdisciplinar com as pesquisas desenvolvidas no Grupo de Pesquisa em Informática na Educação (GPIE), foi disponibilizado pelo mesmo, via PAP (Fundo de Apoio à Pesquisa), um recurso financeiro para a compra de mais material de xadrez para o projeto de pesquisa “Xadrez, Tecnologia e Aprendizagem”, material que também beneficiaria o projeto “Sextas Xadrez na Universidade”. Contudo, dada a demora no lançamento da licitação e curto espaço de tempo para a sua divulgação, não apareceram interessados no pregão realizado (em novembro de 2012), prejudicando tanto o projeto “Sextas Xadrez na Universidade” (extensão), como o projeto “Xadrez, Tecnologia e Aprendizagem” (pesquisa), que ficou também sem a aquisição de softwares necessários ao desenvolvimento de suas pesquisas.

A conclusão geral a que se chegou, ao final da primeira temporada do projeto “Sextas Xadrez na Universidade” como um projeto de extensão oficial (ele já havia acontecido no segundo semestre de 2011, mas como um projeto informal/voluntário), foi de que o mesmo cumpriu com sua missão e superou as expectativas iniciais traçadas, tanto na quantidade quanto na qualidade e envolvimento do público nas atividades desenvolvidas. A configuração do espaço no hall de entrada do segundo piso do bloco F e, posteriormente, do mezanino do Centro de Convivência, muito elogiada pelos participantes e pelos colegas professores de departamento (DCC), também foi, apesar das dificuldades iniciais enfrentadas, um ponto altamente positivo, pois trouxe uma contribuição tangível que superou a alçada e as fronteiras do projeto. A aprovação das características do espaço no bloco F foi tal que, após a saída do

NexT de lá, o espaço ganhou um investimento institucional, com cadeiras e mobiliários planejados, para que os alunos continuassem a disfrutar do ambiente para estudo de desenvolvimento acadêmico. Ou seja, o NexT causou uma transformação positiva na realidade de um espaço, antes sem uso, que passou a ser um espaço nobre, voltado ao estudo e desenvolvimento acadêmico dos alunos.

Assim, esse projeto almejava estabelecer e estabeleceu um primeiro passo na construção de um ambiente de estudos e práticas interdisciplinares na Universidade, das quais o jogo de xadrez foi o elemento integrador, ao explorar-se inicialmente sua dimensão lúdico-desportiva, mas tendo em vista a aplicação futura em projetos de pesquisa e geração de tecnologias (principalmente de ferramentas de apoio ao ensino e aprendizagem do jogo de xadrez).

Em 2012, também como um projeto piloto, passou-se a oferecer aos participantes das “Sextas Xadrez”, a oportunidade de competir na modalidade de “Xadrez Blitz”, por meio de um campeonato distribuído ao longo do ano, que obteve bastante aceitação (vide posts relacionados no blog do NexT: <http://nextxadrez.blogspot.com.br/>).

Em 2013 e 2014, apesar de ainda não ter possível adquirir grande parte do material planejado e necessário, limitando-se a amplitude e a qualidade das ações propostas para ambos os anos, o NexT deu continuidade no Campeonato de “Xadrez Blitz”, bem como lançou o Campeonato de “Xadrez Rápido” (nos moldes estabelecidos nas propostas aceitas nos editais ProExt/MEC 2013/2014), e o “Curso de Xadrez para Iniciantes”, além de ter dado continuidade ao bem sucedido e já tradicional projeto “Sextas Xadrez na Universidade”.

É digno de nota que os atrasos nos repasses financeiros relativos aos projetos do NexT aprovados nos editais do MEC (Ministério da Educação do Governo Federal) e, os entraves burocráticos e a morosidade nos processos de licitação e compra dos materiais previstos, foram um problema constante até o momento em que o Programa de Apoio à Extensão do MEC (ProExt), infelizmente, foi oficialmente cancelado. Não se mediu esforços para superar

tais dificuldades e para desenvolver adequadamente, na medida do possível, as ações planejadas. A título de exemplo pode-se mencionar a participação no “Curso de Iniciação à Organização de Eventos e Arbitragem de Xadrez”, ministrado pela Federação Catarinense de Xadrez (FCX), em parceria com a Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), em fevereiro de 2013, na cidade de Florianópolis. A participação nesse curso, frequentado pelo Prof. Kariston Pereira, coordenador geral do NexT, só foi possível por meio de um investimento particular (incluindo custos de estadia e inscrição). Esse curso foi feito com o objetivo de conquistar conhecimentos para mais bem conduzir os eventos esportivos propostos pelo NexT nos editais em que teve suas propostas aprovadas enquanto programa de extensão.

Na dimensão esportiva do xadrez, o NexT também já obteve bons resultados em competições externas, em que compôs equipes representativas da UDESC. Em outubro de 2013, o NexT formou uma equipe esportiva de xadrez para representar a UDESC na copa UNISINOS, com dez alunos no masculino e seis alunas no feminino. Foi a maior delegação de xadrez já enviada para aquele torneio. Conquistamos nada menos que o troféu de vice-campeão no masculino e a quarta colocação no feminino. Nos Jogos de Integração dos Acadêmicos da UDESC (JIUDESC) conquistamos, em vários anos seguidos (2012, 2013, 2014, 2015 e 2018), o troféu de campeão no masculino, sendo que em 2014 conquistamos também o vice-campeonato no masculino e no feminino para o CCT. Nos Jogos de Integração dos Servidores da UDESC (JISUDESC) de 2013, em nossa primeira participação, já faturamos o vice-campeonato para o CCT. De grande destaque também, foi a participação de nossos atletas na equipe que representou a UDESC nos Jogos Universitários Brasileiros (JUBS) de 2019, conquistando a terceira colocação geral. Já nos Jogos Universitários Catarinenses (JUICS) de 2019, conquistamos o vice-campeonato no masculino e o terceiro lugar no masculino. Em 2017, conquistamos o terceiro lugar no masculino.

Ainda na esfera esportiva, o NexT também tem conduzido seus próprios torneios abertos com participação de público interno e externo. Começou com os torneios na modalidade “blitz” (menos de 10 minutos para cada jogador por

partida) nas sextas-feiras (em vários formatos, passando por *matches* até torneios classificatórios semestrais e uma final por ano) e os torneios na modalidade “rápida” (menos de 60 minutos por jogador; o NexT adotou primeiramente 20 minutos e, depois, 15 minutos por jogador) nos sábados (dois torneios classificatórios semestrais e uma final por ano), desenvolvidos, inicialmente, na própria UDESC, até evoluir, a partir de 2017, para torneios altamente organizados (com um ritmo de jogo unificado para a modalidade “rápida”, com 15 minutos para cada jogador por partida). Uma mudança positiva que aconteceu a partir da metade de 2017, foi a realização dos torneios do NexT no Garten Shopping, fruto de uma parceria entre o Garten, as Livrarias Curitiba e o NexT-UDESC. Os torneios no shopping ganharam muito mais qualidade (com mesas e cadeiras apropriadas) e visibilidade de público. Os torneios foram reformulados e agora o Campeonato de Xadrez Anual do NexT (COPA NX) é composto de 08 torneios (quatro na modalidade de xadrez tradicional e quatro na nova modalidade desenvolvida pelo NexT, chamada NX08) e matches finais entre os campeões nas duas modalidades (xadrez tradicional e NX08). Em cada torneio, participam até 32 atletas e, ao final dos torneios, que são realizados no primeiro sábado de cada mês, os membros do NexT ficam à disposição dos frequentadores do shopping para ensinar e praticar o jogo amistosamente.

A conexão com o elemento cultural e artístico ficou fortalecida com o interesse manifestado pela Fundação Cultural de Joinville pelas atividades desenvolvidas no NexT e com a parceria que o NexT estabeleceu com a então “Escola Livre de Artes” (ELA) da UDESC, junto a qual o NexT previa o recebimento de um espaço físico permanente na região central de Joinville (o que facilitaria a participação de interessados da comunidade externa à UDESC) para a implantação de um ambiente que integraria, a médio prazo, as funções articuladas de “Clube”, “Academia” e “Laboratório” de xadrez. Embora tal plano não tenha se concretizado (a ELA está atualmente com suas atividades suspensas), já está em curso a ocupação de um espaço central para o NexT, junto à Fundação Softville. Contudo, para essa sala no centro projeta-se agora a construção de uma Academia de Xadrez (Academia NX ou Espaço NX), na

qual se pretende desenvolver, em parceria com o NXJ (Novo Xadrez Joinville), o conceito de “Escola Superior de Xadrez”, com cursos, treinamentos e instrução de nível avançado. Pretende-se manter um espaço de prática universitária (clube), também aberto à comunidade, no campus Avelino Marcante (CCT) e também desenvolver um laboratório de pesquisa e estudo no campus, já disponibilizado e em implantação, atualmente, na sala F-113 do bloco F do CCT.

A ideia do conceito de “Clube” é propor um espaço permanente do Next planejado para a prática do jogo de xadrez como lazer, com disponibilização de mobiliário e material de jogo para a prática recreativa. Já o conceito de “Academia” prevê um espaço planejado para o estudo, treinamento e prática do jogo de xadrez como esporte, com disponibilização de mobiliário e material de jogo para o estudo, treinamento e prática esportiva. E, finalmente, o conceito de “Laboratório” é para a ideia de um espaço do Next planejado para o estudo, pesquisa e desenvolvimento de teorias e tecnologias que colaborem para a aprendizagem, treinamento, e prática do jogo de xadrez. Também se prevê a disponibilização compartilhada de computadores, tablets, softwares/bases de dados e conjuntos de jogo para a realização dos estudos e pesquisas.

O Next também estabeleceu, no final de 2013, uma parceria na forma de um entendimento para cooperação com a Secretaria de Educação do Município de Joinville, para atender alunos interessados em xadrez que se enquadrem na condição de “superdotados” (com “altas habilidades”). É preciso frisar que já está na proposição fundamental do Next, o interesse e o objetivo em atender adolescentes e jovens provenientes de escolas públicas, para que conheçam e se integrem a atividades da UDESC, seus cursos e seus projetos. A possibilidade de atender alunos com “altas habilidades”, com a indicação e assistência da Secretaria de Educação do Município de Joinville, é um grande e estimulante desafio, que amplia e destaca ainda mais o potencial social das ações propostas pelo Next.

Em 2017 o Next firmou mais algumas parcerias estratégicas. Primeiramente, com a Confederação Brasileira de Xadrez Escolar (CBXE, <http://cbxe.org.br>), para a realização de diversas atividades em conjunto

(cursos e eventos de extensão, torneios, simpósios, especializações, etc). Outras duas grandes parcerias são as Livrarias Curitiba e o Garten Shopping. A Livrarias Curitiba solicitou ao NexT o desenvolvimento de oficinas didático-recreativas em sua Agenda Cultural e o Garten solicitou a realização, em suas dependências, dos torneios da COPA NX e o NX Festival, festival que, em 2017, atraiu diretamente mais de 400 pessoas, com a oferta, em um final de semana, de um torneio escolar, de oficinas de xadrez e de um torneio na modalidade rápida valendo *rating* internacional (FIDE). Em 2018, o NexT realizou o NX Festival nas dependências do Centro de Convivência, recebendo os Jogos Escolares de Joinville (JEVILLE 2018), com um público aproximado de 200 pessoas.

O NexT propõe-se, portanto, como um núcleo de estudos e uma rede de colaboração que pode se conectar a ações da comunidade bem como a projetos e ações tanto de pesquisa, ensino e extensão, e a Atividades Complementares dos cursos de graduação e pós-graduação da UDESC. Ressalta-se que a participação nas atividades do NexT é livre, gratuita e voluntária, sendo necessário aos envolvidos apenas o interesse em participar e colaborar a seu modo, tempo e disponibilidade. O NexT objetiva consolidar-se também como uma comunidade de prática, pesquisa e estudo, sendo sua existência o fruto dos esforços colaborativos de seus membros, a qualquer tempo e em qualquer lugar e através de qualquer mídia.

## **2.2 Aspectos Metodológicos das Ações Desenvolvidas**

O NexT desenvolve suas diversas ações de extensão e atividades especiais orientadas ao objetivo comum de proporcionar aos participantes, a oportunidade de aprender, praticar, competir, estudar, treinar e pesquisar o jogo de xadrez dentro da Universidade e nos espaços culturais disponibilizados por seus parceiros. A primeira de suas ações, já introduzida na seção anterior, é o projeto “Sextas Xadrez na Universidade”, que desenvolve sessões lúdico-didáticas de prática de xadrez, todas as sextas-feiras, propiciando a integração dos participantes e estimulando a troca de experiências entre os mesmos,

consolidando uma comunidade de prática (NONAKA; TOYAMA; KONNO, 2000). Além das sessões semanais, o NexT também disponibiliza um fórum de discussão na Internet (criado em 2012), uma página na rede social “Facebook” (<https://www.facebook.com/nextxadrez>), e um sítio eletrônico – blog (<http://nextxadrez.blogspot.com.br/>), além de uma página institucional na UDESC (<https://www.udesc.br/cct/nextxadrez>).

Entre as atividades especiais que já foram desenvolvidas pelo NexT, estão a Ação Especial “Ensino de Xadrez para a Terceira Idade” e a Ação Especial “Xadrez no MAJ”. O MAJ é o Museu de Arte de Joinville, que, interessado em promover atividades culturais e esportivas nas mesas de seus jardins, procurou o NexT para auxiliá-lo nessa proposta. O segundo projeto, chamado “Torneios de Xadrez na Universidade”, é responsável pela realização de competições próprias, seletivas e preparação de equipes para competições externas. O projeto “Cursos de Xadrez na Universidade” propõe a oferta de cursos básicos e intermediários sobre xadrez, seguindo a modalidade de cursos presenciais de extensão (com natureza de iniciação). Esses cursos, oferecidos semestralmente, têm recebidos recordes seguidos no números de inscrições, sendo que, em 2019, já são oferecidas turmas de até quarenta alunos (no início das ações projeto, as turmas eram de até vinte alunos para os cursos básicos – ofertados a partir de 2013, e de até oito alunos para os cursos intermediários – ofertados a partir de 2015).

### **2.3 Conquistas/Prêmios do NexT em Editais de Fomento**

O NexT foi aprovado e contemplado com recursos em dois anos consecutivos, nos editais ProExt/MEC-SESu, do Ministério da Educação, de 2013 e 2014. No edital ProExt/MEC-SESu 2014, o NexT além de ter sido aprovado e contemplado com recursos, recebeu a nota máxima (nota 100) e ficou classificado como o melhor programa de extensão do Brasil, na linha Esporte e Lazer. Na UDESC, o NexT já ficou em primeiro lugar no CCT por três vezes e, no último edital (PAEX 02/2017), para o biênio 2018-2019, conquistou

a primeira posição *ex aequo* na UDESC como um todo, concorrendo com 225 programas (também conquistando a nota máxima).

O NexT também conquistou o primeiro lugar no “Prêmio de Inovação de Joinville” (edição 2013), como já frisado anteriormente, na categoria “Inovação de Processos”, com o trabalho de pesquisa intitulado “O Raciocínio Abdução no Jogo de Xadrez: a Contribuição do Conhecimento, Intuição e Consciência da Situação para o Processo Criativo”.

## **2.4 O NexT em Números (dados coletados em 08/09/2019)**

A página do NexT no Facebook (<https://www.facebook.com/nextxadrez>) já possui mais de 3.250 "opções Curtir". Nosso Fórum/Lista de Discussão já conta com mais de 350 integrantes e o blog (<http://nextxadrez.blogspot.com.br>) já registra 132.275 visitas. Nossos cursos de xadrez têm alcançado recordes seguidos de inscrições, com as turmas de iniciantes já sendo oferecidas com 40 vagas (no início do projeto eram apenas 20) e o curso intermediário também com 40 vagas (no início do projeto, pela proposta original, eram apenas 8).

## **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O NexT vem desenvolvendo na UDESC um novo olhar sobre a utilização dos jogos em geral. O NexT promove, inclusive, uma disciplina abordando a importância dos jogos na produção do conhecimento, oferecida na graduação e na pós-graduação, no Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias, no qual o Professor Kariston Pereira, coordenador geral do NexT, atua como docente permanente e orientador. Fundamentando-se na proposta de Huizinga (2005) e Retondar (2007), o jogo de xadrez é trabalhado na UDESC como uma atividade saudável e lúdica, a ser utilizada tanto na promoção do conhecimento e de capacidades cognitivas, como no desenvolvimento de um ambiente acadêmico mais intelectualizado, que conecta o lúdico à ciência, ao esporte, à arte e à cultura,

procurando diminuir, em consequência, a evasão escolar e procurando funcionar, por outro lado, como um diferencial oferecido aos interessados em ingressar na UDESC.

O NexT tem atendido centenas de pessoas da comunidade todos os anos, com destaque para a grande participação de público nos torneios realizados no Garten Shopping, nos Cursos de Xadrez e nas Sextas Xadrez. Como já destacado, tanto na dimensão esportiva do xadrez (com diversos títulos e resultados expressivos), quanto na dimensão científica (com artigos, trabalhos de conclusão de curso e dissertações de mestrado desenvolvidas), o NexT também já obteve bons resultados.

O NexT vem concretizando seus objetivos por meio de ações de caráter interdisciplinar, procurando articular ensino, pesquisa e extensão. Com a atração de novos participantes, internos e externos, pretende disseminar continuamente o jogo de xadrez e conquistar novos interessados no aprofundamento de seus conhecimentos, estimulando, além de sua prática, o seu ensino e estudo nos domínios da Universidade e de seus parceiros. O xadrez é um jogo com informação perfeita e sem o uso de instrumentos de sorte. No xadrez o que realmente importa é criatividade, imaginação, concentração, memória e a capacidade de colocar o conhecimento adquirido em prática (KASPAROV, 2007). Assim sendo, o NexT, em conexão com a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, vem realizando a divulgação, prática, treinamento, estudo e pesquisa do jogo de xadrez na Universidade, com especial impacto na formação dos estudantes e na geração de novos conhecimentos potencialmente interdisciplinares.

## REFERÊNCIAS

ALVES, J. S. **O Livro-Jogo de Xadrez como Recurso Didático para o Ensino da Matemática**. 2018. 162p. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias, Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2018. Disponível em: <<https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclus>

ao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\_trabalho=6406119>. Acesso em: 04 jun. 2019.

CRUZ, R. **A Importância do Xadrez** - Parte I. Associação de Jogadores Amadores de Xadrez (AJAX). Disponível em: <<http://www.geocities.ws/cluberibeiraoclarensedexadrez/importanciadoxadrez.html>>. Acesso em: 06 ago. 2019.

FIDE. Chess in schools. Disponível em: <<http://sm.fide.com/site>>. Acesso em: 15 mar. 2019.

GOLL, C. K. C. **A Gamificação para Professores do Ensino Fundamental I: Sequência Didática com uma Abordagem Interdisciplinar Gamificada com o Tema 'The Water Cycle'**. 2019. 227p. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias, Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2019. Disponível em: <[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.xhtml?popup=true&id\\_trabalho=7692546#](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.xhtml?popup=true&id_trabalho=7692546#)>. Acesso em: 06 ago. 2019.

HUBA, M. Statistics of chess players and events. **ChessBase**, 02 out. 2014. Disponível em: <<http://en.chessbase.com/post/statistics-of-chess-players-and-events>>. Acesso em: 04 ago. 2019.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 2. reimpr. 5. ed. 2001. São Paulo: Perspectiva, 2005.

JOHNSON, B. 10 big brain benefits of playing chess. **Online Courses**, 25 mar. 2012. Disponível em: <<http://www.onlinecollegecourses.com/2012/03/25/10-big-brain-benefits-of-playing-chess/>>. Acesso em: 26 ago. 2019.

KASPAROV, G. **Xeque-mate**: como a vida e os negócios são um jogo de xadrez. Trad. Thereza Ferreira Fonseca. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2007.

MELO NETO, J. A. de. A Origem das 32 peças. **Xadrez Amazonense**, ago. 2002. Disponível em: <<http://www.xadrezamazonense.tripod.com/historiadoxadrez.pdf>> Acesso em: 06 mar. 2019.

MOORE, K. Elgin teacher turns chess into game of learning. **Susan Polgar Chess Daily News and Information**, 03 nov. 2011. Disponível em: <<http://susanpolgar.blogspot.com.br/2011/11/turning-chess-into-game-of-learning.html>>. Acesso em: 03 abr. 2012.

NONAKA, I.; TOYAMA, R.; KONNO, N. SECI, Ba and leadership: a unified model of dynamic knowledge creation. **Long Range Planning**, [S.L.], 33, p. 5-34, 2000.

PATEREK, M. Visual presentation of world chess ratings. **ChessBase**, 04 ago. 2014. Disponível em: <http://en.chessbase.com/post/visual-presentation-of-world-chess-ratings>>. Acesso em: 11 ago. 2019.

PEREIRA, K.; PAVANATI, I. Os três primeiros anos do NexT - Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias. **Udesc em Ação** (a partir de 2017, intitulada: "Cidadania em Ação: Revista de Extensão e Cultura"), v. 8, p. 121–134, 2014. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/cidadaniaemacao/article/view/4700>>. Acesso em: 11 jun. 2019.

PEREIRA, K. **O raciocínio abduativo no jogo de xadrez**: a contribuição do conhecimento, intuição e consciência da situação para o processo criativo. 2010. 513 p. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2010. Disponível em: <http://btd.egc.ufsc.br/?p=858>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

POLGAR, J. The benefits of playing chess. **Susan Polgar Foudation: Excel Through Chess**. 2011. Disponível em: <http://www.susanpolgar.com/susan-polgar-foundation-benefits.html>>. Acesso em: 03 abr. 2012.

RETONDAR, J. J. M.; **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SÁ, A. V. M. Gênese – **Informativo Educacional e Cultural**. N° 40. Maio/Junho, 2003. Disponível em: <http://www.clubedexadrez.com.br/portal/cepex/genesis40.pdf>>. Acesso em: 14 set. 2005.

SHENK, D. **O jogo imortal**: o que o xadrez nos revela sobre a guerra, a arte, a ciência e o cérebro humano. Trad. Roberto Franco Valente. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

SILVA, P. **Turing Machine**. 2004. Disponível em: [http://turing-machine.weblog.com.pt/arquivo/cat\\_o\\_xadrez\\_dos\\_computadores.html](http://turing-machine.weblog.com.pt/arquivo/cat_o_xadrez_dos_computadores.html)>. Acesso em: 02 mar. 2005.

SLOAN, S. A. The Origin of Chess. **Sloan Publishers**, 14 dez. 1985. Disponível em: [http://www.fortunecity.com/business/deal/6/origem\\_do\\_xadrez.htm](http://www.fortunecity.com/business/deal/6/origem_do_xadrez.htm)>. Acesso em: 05 set. 2019.

WAI, E. L. C. The scent of a book. **ChessBase**, 15 set. 2007. Disponível em: <<http://www.chessbase.com/newsdetail.asp?newsid=4113>>. Acesso em: 15 mar. 2019.

---

**Edição especial** – Xadrex, Ciência & Tecnologia

**Enviado em:** 25 set. 2019

**Aceito em:** 20 fev. 2020

**Editores responsáveis:** Valério Brusamolin/ Mateus das Neves Gomes