

A EXPERIÊNCIA DO NÚCLEO DE ESTUDOS EM XADREZ & TECNOLOGIAS DA UDESC COM O XADREZ ONLINE E A EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA NA PANDEMIA DO NOVO CORONAVÍRUS DURANTE OS ANOS DE 2020 E 2021

THE EXPERIENCE OF THE UDESC CENTER FOR STUDIES IN CHESS & TECHNOLOGIES WITH ONLINE CHESS AND UNIVERSITY EXTENSION IN THE NEW CORONAVIRUS PANDEMIC DURING 2020 AND 2021

Kariston Pereira¹ 

Iandra Pavanati² 

Resumo: Objetiva-se, neste relato, apresentar a experiência do NexT – Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias da UDESC (Universidade do Estado de Santa Catarina) com o desenvolvimento do xadrez online durante a pandemia do novo coronavírus, nos anos de 2020 e 2021, como uma alternativa de desenvolvimento de ações universitárias de extensão. A partir de 2020 houve uma explosão de interesse na prática do xadrez na internet, sendo que a própria FIDE (Federação Internacional de Xadrez) iniciou a migração de suas atividades para esse universo, por meio do projeto "Checkmate Coronavirus" e também por meio da reativação da FIDE Online Arena. Conectando-se a esse movimento global, o NexT lançou um novo projeto chamado "Comunidade de Prática Online", operacionalizado por meio de um Clube Virtual Online inaugurado na plataforma Lichess, uma plataforma de jogo, aprendizagem e treinamento de xadrez totalmente gratuita e que oferece várias funcionalidades, entre elas a progressão de *rating* e a análise de partidas. Dentre as ações desenvolvidas está a Quarentena Online (incluindo a Quarentena do Aprendiz). Foram mais de 130 sessões online de prática de xadrez desenvolvidas no clube virtual do NexT na plataforma Lichess, com mais de 500 membros oficialmente registrados, além da produção de materiais didáticos e vídeo aulas disponibilizados nas redes sociais do NexT. Neste relato de experiência são apresentados dados referentes às participações online, principais desafios, pontos positivos e negativos experienciados, além de depoimentos de alguns participantes do NexT e suas motivações para ingressar no NexT e na UDESC. Espera-se, ao final deste texto, apresentar um retrato representativo das situações vivenciadas nesses dois últimos anos que possa ajudar outros projetos universitários similares a desenvolver e aprimorar suas ações de extensão conduzidas de forma online na internet.

Palavras-chave: Xadrez online. Lichess. Extensão universitária. Pandemia. NexT.

¹ Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento – UFSC, Professor Associado 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.

² Doutora em Engenharia e Gestão do Conhecimento – UFSC. Professora do Instituto de Ensino Superior Santo Antônio – INESA, Vice-Coordenadora do NexT – Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias, iandrapavanati@gmail.com.

Abstract: The aim of this report is to present the experience of NexT - Center for Studies in Chess & Technologies at UDESC (State University of Santa Catarina) with the development of online chess during the new coronavirus pandemic, in 2020 and 2021, as an alternative for the development of university extension actions. From 2020 there was an explosion of interest in the practice of chess on the internet, and FIDE (International Chess Federation) itself started to migrate its activities to this universe, through the "Checkmate Coronavirus" project and also through the reactivation of FIDE Online Arena. Connecting to this global movement, NexT launched a new project called "Online Community of Practice", operated through an Online Virtual Club launched on the Lichess platform, a totally free chess game, learning and training platform that offers several features, including rating progression and match analysis. Among the actions developed is the Online Quarantine (including the Apprentice's Quarantine). There were more than 130 online chess practice sessions developed at the NexT virtual club on the Lichess platform, with more than 500 officially registered members, in addition to the production of teaching materials and video classes available on NexT's social networks. This experience report presents data referring to online participation, main challenges, positive and negative points experienced, in addition to testimonials from some NexT participants and their motivations for joining NexT and UDESC. At the end of this report, we hope to present a representative portrait of the situations experienced in the last two years that can help other similar university projects to develop and improve their extension actions conducted online on the Internet.

Keywords: Online chess. Lichess. University Extension. Pandemic. NexT.

1 INTRODUÇÃO

O NexT (Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias), que em 2021 completou dez anos de atividades, é um núcleo permanente de estudos da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), sediado no Centro de Ciências Tecnológicas (CCT) em Joinville – SC, que se desenvolve por meio do estabelecimento de uma comunidade de prática e uma série de programas, projetos e ações vinculadas, cooperando para a perene missão de estudar continuamente o jogo de xadrez em conexão com a pesquisa, desenvolvimento, compartilhamento e disseminação de teorias e tecnologias que colaborem com a sua aprendizagem, treinamento, prática e estudo.

O NexT foi aprovado em mais de dez editais, incluindo editais nacionais, sendo que no Edital PAEX-PROCEU Nr. 01/2019 conquistou a condição de programa permanente de extensão na UDESC, após nove anos de atividades desenvolvidas, ou seja, se tornou um programa institucional. O NexT propunha originalmente nesse edital, para 2020 e 2021, as seguintes ações de extensão (UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA, 2020):

Projeto "Pratique Xadrez na Universidade": esse projeto oportuniza à comunidade a possibilidade de aprender e praticar o jogo de xadrez na Universidade. São oferecidas oficinas lúdico-didáticas de prática de xadrez todas as quartas-feiras, para propiciar a integração dos participantes e possibilitar a troca de experiências entre os mesmos. Este projeto, ofertado desde 2011, desenvolve atividades importantes para a consolidação de uma comunidade de prática e para a construção de um ambiente de estudos e práticas interdisciplinares das quais o jogo de xadrez é o elemento integrador;

Projeto "Jogue Xadrez na Universidade": projeto que realiza competições de xadrez entre os participantes e potenciais participantes das atividades desenvolvidas nos projetos que fazem parte do NexT enquanto programa de extensão. Visa também criar, através das competições oferecidas, condições desafiantes e estimulantes aos interessados em progredir na dimensão esportiva, instigando-os a ingressar nos cursos de xadrez e sessões de treinamento oferecidos pelo NexT na UDESC;

Projeto "Aprenda Xadrez na Universidade": propõe a oferta de cursos de xadrez no nível básico, permitindo aos aprendizes o acesso ao conhecimento enxadrístico introdutório nas fases de abertura, meio-jogo e finais, envolvendo os conceitos fundamentais de tática e estratégia. O projeto também prevê equipar continuamente a biblioteca universitária, propondo a aquisição de amplo acervo bibliográfico na área de xadrez;

Projeto "Xadrez & Eventos Culturais" (XEC): o projeto XEC prevê o desenvolvimento de oficinas lúdico-didáticas orientadas de xadrez integrando a Agenda Cultural das Livrarias Curitiba no Garten Shopping Joinville e o Projeto CEART Aberto à Comunidade em Florianópolis, além de atividades especiais no CEPLAN e em espaços oferecidos por outros parceiros. Prevê também eventuais participações sob demanda em feiras, museus, galerias de arte, ações comunitárias e atividades culturais em geral;

Projeto "Alto Rendimento em Xadrez" (ARX): trata-se de um projeto especial que prevê a realização de estudos e treinamentos continuados e intensivos em xadrez de alto rendimento. Inclui um programa de estudos individuais e sessões de preparação e treinamentos específicos para a participação em torneios externos. Visa fornecer uma formação enxadrística voltada ao alto rendimento em competições, destinado a atletas da UDESC e a convidados da comunidade externa. O projeto ARX é direcionado aos enxadristas que integrarem o GEAR ("Grupo Especial de Alto Rendimento"), para representar o NexT em competições universitárias, amadoras e/ou profissionais.

Com a deflagração da pandemia do novo coronavírus no início de 2020, o NexT teve que se adaptar e se reinventar e passou a oferecer um novo projeto intitulado "Comunidade de Prática Online". Esse projeto propõe a introdução de atividades online para a aprendizagem, estudo, treinamento e prática do jogo de xadrez na Internet. Compreende ações temporárias como o NexT "Quarentena Online", ofertando torneios amistosos de treinamento enquanto durarem as recomendações de isolamento social devido à pandemia, bem como ações permanentes, a serem instituídas como fruto da experiência adquirida durante a pandemia, a exemplo da ação "Sextas Xadrez Online".

Para dar suporte adequado aos trabalhos a serem desenvolvidos neste projeto, em termos de estrutura tecnológica, o NexT desenvolveu um Clube Virtual Online na plataforma Lichess, uma plataforma digital *web* gratuita de xadrez, de acesso livre a todas as suas funcionalidades, e de código aberto (<https://lichess.org/team/next-nucleo-de-estudos-em-xadrez--tecnologias>).

Trata-se, também, de uma oportunidade para o NexT, enquanto núcleo de ensino, pesquisa e extensão, promover estudos e pesquisas para o domínio e o desenvolvimento de tecnologias nessa plataforma.

Objetiva-se, no presente relato de experiência, demonstrar, brevemente, como o NexT se adaptou a esta nova realidade e quais foram os principais resultados alcançados durante os anos de 2020 e 2021. Trata-se, em primeira instância, de um complemento de um relatório publicado no ano anterior (PEREIRA; PAVANATI, 2020), mas, que vai além na extensão dos dados e profundidade das discussões apresentadas, haja vista toda a experiência adquirida em quase dois anos de pandemia.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Metodologia

Este texto apresenta um relato de experiência, de forma que as informações e dados aqui apresentados são uma síntese do que foi desenvolvido em 2020 e 2021 pelo NexT desde o início da pandemia do novo coronavírus, contextualizando-se ao que vinha sendo desenvolvido e ao que estava previsto para 2020 e 2021 antes da pandemia. As informações e dados aqui apresentados podem ser acessados diretamente na página e redes sociais do NexT, bem como em seu Clube Virtual Online na plataforma de xadrez online Lichess.

2.2 Ações e Adaptações Durante a Pandemia

O NexT já havia desenvolvido uma base consolidada de projetos, com uma experiência de atuação superior a nove anos de atividades oficiais dentro da UDESC em 2020, de forma que a total mudança de paradigma, introduzida pela necessidade do isolamento social como uma das medidas para conter o avanço desenfreado da pandemia do novo coronavírus, trouxe grandes desafios.

A ideia inicial foi migrar as atividades para o universo online, na internet, a partir do desenvolvimento de um estudo e a consequente escolha de uma plataforma considerada a mais adequada para a oferta de nossos serviços à comunidade. Depois de um estudo prévio realizado, a plataforma escolhida pelo NexT foi o Lichess (<https://lichess.org/>), uma plataforma de xadrez online totalmente gratuita, de código aberto e sem divulgações comerciais de qualquer tipo. Nesta plataforma, criou-se o Clube Virtual Online (PEREIRA, 2021b; UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA, 2021d), a partir do qual passou-se a oferecer sessões semanais de treinamento, em moldes semelhantes, mas, adaptados, ao que já era oferecido presencialmente. A tela de entrada do Clube Virtual Online do NexT (denominado internamente pelo Lichess como “*team*” ou equipe), pode ser visualizada na Figura 1, abaixo:

Figura 1 – Clube Virtual Online do NexT no Lichess.



Fonte: Pereira (2021b).

A FIDE (Federação Internacional de Xadrez), segundo seu presidente, Arkady Dvorkovich, também moveu suas atividades para o universo online (DVORKOVICH, 2020). Lançou, inclusive, um projeto de escala mundial, chamado "Checkmate Coronavirus" (FIDE, 2020). Antes da pandemia do novo coronavírus e as políticas de quarentena e confinamento em variados graus instituídas em praticamente todos os países do globo, havia mais de 650 (seiscentos e cinquenta) milhões de jogadores de xadrez no mundo. Dada a nova realidade, houve uma explosão de interesse na prática do xadrez online sendo que esse número cresceu sensivelmente ao longo dos anos de 2020 e 2021, ganhando um impulso ainda maior depois do lançamento da minissérie da plataforma de *streaming* Netflix chamada "O Gambito da Rainha", cujo tema central gira em torno do jogo de xadrez e que bateu o recorde histórico de visualizações naquele canal (VITORIO, 2020).

Conectando-se a este movimento global, o NexT lançou um novo projeto permanente, chamado "Comunidade de Prática Online" (UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA, 2020), instrumentalizado por meio de um Clube Virtual Online inaugurado na plataforma Lichess (PEREIRA, 2021b; UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA, 2021d). Dentre as ações desenvolvidas nesse projeto, está a "Quarentena Online" (PEREIRA,

2020; PEREIRA, 2021d), que foi uma ação temporária, executada apenas enquanto duraram as recomendações de isolamento social mais restritivas por conta da pandemia do novo coronavírus. Desde outubro de 2021, essa ação passou por adaptações e se tornou permanente, sendo incorporada às ações já desenvolvidas pelo NexT com a denominação “Sextas Xadrez Online”. A Quarentena Online ofereceu torneios amistosos de treinamento para quem estivesse inscrito no clube virtual do NexT. Em princípio, começou-se nas sextas-feiras, das 18h30min às 20h30min, com torneios abertos Arena do Lichess na modalidade *blitz* 5min + 4seg, que depois foram alterados para 5min + 3seg. Com o aumento da demanda, também se passou a ofertar uma sessão semanal sub-1600 nas segundas-feiras (“Quarentena do Aprendiz”), com partidas rápidas de 7min + 5seg, das 18h30min às 20h30min, que depois foram alteradas para 6min + 4seg. Posteriormente, essas sessões desenvolvidas nas segundas-feiras foram promovidas à categoria sub-1800 e sub-2000.

A ideia introduzida na “Quarentena Online” do NexT é de que fossem torneios com o objetivo principal de oferecer possibilidades de treinamento e experiência aos participantes. Nesse sentido, também foi a escolha inicial por ritmos de tempo mais longos que os usuais em plataformas online. Por exemplo, o ritmo 5min + 4seg é o tempo máximo classificado pelo Lichess como *blitz*, uma vez que 5min + 5seg já seria considerado rápido nessa plataforma. Depois, houve a migração para o ritmo 5min + 3seg, por ser um ritmo mais padronizado na comunidade enxadrística internacional, considerado como uma espécie de *blitz* longo, em comparação ao *blitz* mais tradicional, que é jogado no ritmo 3min + 2seg. Essa escolha por tempos mais longos, foi tomada com o objetivo de favorecer um jogo mais refletido, visando proporcionar uma experiência de aprendizado mais rica e melhor, e não apenas simples divertimento. Nesse sentido, destaca-se que a missão do NexT propõe primariamente promover o aprendizado e oferecer melhores condições de evolução técnica, na contínua busca pela expertise.

Em 2020 ofereceu-se, também, dois campeonatos de xadrez online oficiais do NexT, para a definição dos campeões online nas modalidades de

xadrez *blitz* e de xadrez rápido, por meio da realização de dois torneios pelo sistema suíço de emparelamento no clube virtual do NexT, um em cada modalidade. O Campeonato de Xadrez *Blitz* 2020 foi realizado num sábado, dia 12 de dezembro de 2020, das 15h00min às 17h30min, em 09 (nove) rodadas, e contou com a participação de 64 (sessenta e quatro) jogadores, que persiste ainda como o recorde em número de participantes em um único evento esportivo oficial do NexT, totalizando 227 (duzentas e vinte e sete) partidas. Já o Campeonato de Xadrez Rápido 2020, realizou-se no sábado subsequente, dia 19 de dezembro de 2020, também no horário de 15h00min às 17h30min, em 07 (sete) rodadas, quando foram realizadas 125 (cento e vinte e cinco) partidas, contando com um total de 51 (cinquenta e um) participantes.

Já em 2021, os campeonatos se tornaram semestrais, buscando-se uma sincronização com os semestres letivos da UDESC. Realizaram-se 02 (dois) torneios no primeiro semestre, um na modalidade *blitz* e outro na modalidade rápido, ainda realizados em sábados e nos mesmos horários do ano anterior (o *blitz* em 24 de julho de 2021 e o rápido em 10 de julho de 2021). O campeonato de xadrez rápido foi denominado de “Aberto de Xadrez Rápido 2021-1” e contou com a participação de 39 (trinta e nove) jogadores, com 101 (cento e uma) partidas jogadas. Já o campeonato de xadrez *blitz*, denominado “Aberto de Xadrez Blitz 2021-1”, contou com a participação de 28 (vinte e oito) jogadores, totalizando 94 (noventa e quatro) partidas jogadas.

O NexT também desenvolveu vídeo aulas, procurando adaptar para o universo online as aulas básicas de seu Curso de Xadrez para Iniciantes, que estão disponíveis no canal Youtube do NexT (UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA, 2021c). Também foram desenvolvidos e disponibilizados no Clube Virtual do NexT, materiais didáticos abordando assuntos como plataformas digitais de jogo ("Guia para Uso de Plataformas Digitais de Xadrez") e, mais especificamente, a plataforma Lichess ("Manual de Uso do Lichess") (UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA, 2021e).

2.3 Resultados e Discussão

A primeira sessão de treinamento no modelo de torneio aberto da “Quarentena Online” foi realizada na sexta-feira, dia 8 de maio de 2020, das 18h30min às 20h30min, sendo que os torneios abertos de treinamento, sem limitação de *rating*, modalidade *blitz*, aconteceram em todas as sextas-feiras, nesse mesmo horário, desde então. Já em sua primeira edição, a sessão bateu o recorde de todas as sessões de treinamento já realizadas no NextT, presenciais ou online, com 59 (cinquenta e nove) participantes. Encerrou-se o ano de 2020 com 33 (trinta e três) sessões de sextas-feiras realizadas, tendo sido jogadas 3.027 (três mil e vinte e sete) partidas por um total de 773 (setecentos e setenta e três) participantes.

No dia 1 de junho de 2020 iniciou-se um segmento de torneios de treinamento da “Quarentena Online” direcionado para o público mais iniciante, com *rating* de até 1600 pontos. Em edições posteriores, ampliou-se o limite de *rating* para 1800, com a ideia de se chegar a 2000. Tratou-se da “Quarentena do Aprendiz”. As 30 (trinta) sessões da Quarentena do Aprendiz realizadas em 2020 totalizaram um público de 486 (quatrocentos e oitenta e seis) participantes, que jogaram 1.683 (mil seiscentas e oitenta e três) partidas. Um total geral, portanto, de 1.259 (mil duzentos e cinquenta e nove) participantes nas sessões das segundas e sextas-feiras, que jogaram um total de 4.710 (quatro mil, setecentas e dez) partidas. Em 2020, o clube virtual já contava com 332 (trezentos e trinta e dois) membros inscritos (PEREIRA, 2020; PEREIRA, 2021b).

Fechou-se o projeto “Quarentena Online”, no final de setembro de 2021, num total de 130 (cento e trinta) sessões de treinamento realizadas, com 2.924 (dois mil, novecentos e vinte e quatro) participantes, totalizando 10.479 (dez mil, quatrocentos e setenta e nove) partidas disputadas, além dos 04 (quatro) campeonatos online realizados. Superou-se a marca de 500 (quinhentos) membros registrados em nosso clube virtual (UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA, 2021a).

Ao promover estas inovações, o NexT objetivava oferecer possibilidades de treinamento e experiência aos participantes, pois, os torneios de treinamento, embora amistosos, valem *rating* no Lichess, para que cada jogador possa acompanhar a sua evolução ao longo do tempo. A plataforma Lichess, totalmente livre, gratuita, e de código aberto, é uma excelente ferramenta tanto para a prática quanto para o aprendizado, com módulos que disponibilizam ensinamentos do básico ao avançado e com a oferta de torneios com participantes do mundo inteiro. Os campeonatos oficiais online do NexT, tanto na modalidade “xadrez *blitz*”, quanto na modalidade “xadrez rápido”, por exemplo, contaram com participantes da Rússia, Argentina, Peru, Uruguai, Estados Unidos, Espanha, Azerbaijão, Cuba e Brasil, só para citar alguns. O Lichess oferece várias outras funcionalidades, entre elas a progressão de *rating* e a possibilidade de análise das partidas, incluindo análise de aberturas, e isso permite que cada jogador, ao final do torneio, possa analisar suas partidas diretamente na plataforma e, assim, possa estudar o que melhorar e buscar evoluir seu nível de jogo. Os jogadores também podem interagir por meio de *chat*, o que torna a prática mais divertida, e que, também, possibilita a troca de ideias e experiências durante as sessões.

Os números quantitativos podem ser considerados muito bons, mas, os índices qualitativos são ainda melhores, ao se observar o progresso no nível de *rating* dos participantes mais ativos. Dois dos participantes mais assíduos, por exemplo, já superaram a casa dos 2.200 pontos de *rating* no ritmo *blitz*, sendo que ambos iniciaram com um *rating* provisório de 1.500 pontos nas primeiras sessões online de treinamento oferecidas pelo NexT.

É claro que problemas surgiram ao longo do processo desenvolvido nesses quase dois anos de atividades online. Por exemplo, em um primeiro momento, no início da pandemia, a adesão foi grande e as sessões bateram recorde em número de participantes, mas, quando iniciou a flexibilização das restrições de isolamento, principalmente em meados de 2021, percebeu-se que baixou o interesse e a assiduidade demonstrados até então pelos participantes. Para manter as sessões de treinamento vibrantes, procurou-se aprimorar o conceito das sessões desenvolvidas, concentrando-se os esforços nas sextas-

feiras, transformando-se a “Quarentena Online” em “Sextas Xadrez Online” e ativando-se recursos do Lichess que dinamizam mais as sessões, como o “*Arena Berserk*” e o “*Arena Streak*”. O “*Arena Berserk*” permite que os jogadores possam optar por reduzirem seus tempos de reflexão à metade, sem incremento, mas com o benefício de ganharem um ponto a mais se a vitória for conquistada. Já o “*Arena Streak*” dobra a pontuação obtida em cada partida, caso o jogador ganhe mais de duas partidas em sequência. O engajamento e o comprometimento da equipe de trabalho do NexT, formada por seus quadros de bolsistas e voluntários, também foi fundamental para manter as sessões dinâmicas e com um bom número de participantes. Essas ações foram consideradas bem sucedidas e as sessões voltaram a apresentar um volume de participações compatíveis com o que foi observado ao longo de 2020.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O NexT, após dez anos de atuação, com diversas ações e projetos junto à comunidade, e com conquistas em editais nacionais como o ProExt/MEC 2013 e 2014, já havia se consolidado como um dos programas de maior destaque da UDESC, tanto que foi promovido à condição de programa permanente de extensão no último edital a que concorreu.

Outro ponto muito importante a se destacar, é que durante esses anos todos de atividades desenvolvidas junto à comunidade, o NexT progressivamente passou a ser também um polo atrator e de desenvolvimento de talentos no xadrez. O NexT já teve em seu quadro de bolsistas e voluntários, jogadores muito fortes que já se formaram. Por exemplo, Eduardo Akio Yamamoto, Mestre Nacional de Xadrez e egresso do curso de Engenharia Mecânica, Thiago da Cruz Reichert, egresso do curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Lucas Pizzi de Jesus, egresso do curso de Engenharia Civil, Douglas Morais de Melo, egresso do curso de Engenharia Elétrica, atletas múltiplas vezes campeões do JIUDESC (Jogos de Integração da UDESC) e Victor Hugo Ribeiro Carriço, egresso do curso de Ciência da Computação, que também foi bronze nos Jogos Universitários

Brasileiros, além do Mestre cubano Agustín Alejandro Ortiz Diaz, que foi estagiário de pós-doutorado no Departamento de Ciência da Computação.

Também são diversos os casos de alunos que buscaram ingressar na UDESC para poder fazer parte da equipe do NexT. Por exemplo, o campeão online do NexT do primeiro semestre de 2021, Matheus Skorka, aluno de Engenharia de Produção e Sistemas, ingressou na Udesc motivado a participar da equipe do NexT. Em suas palavras (UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA, 2021b):

Desde que conheci o Next em 2018, venho me encantando com toda a organização, seriedade e responsabilidade desse projeto que torna o xadrez mais acessível ao público, tanto pela promoção de torneios frequentes como também pela elaboração de cursos técnicos que visam aprimorar o jogo de novos enxadristas, sobretudo os aprendizes – tudo de maneira gratuita. Particularmente, os torneios promovidos pelo NexT me proporcionaram a experiência de conhecer muitos enxadristas, o que ampliou minhas amizades e também me incentivou à melhora constante do meu jogo, trazendo todos os benefícios que o xadrez sempre me propiciou (...). Hoje tenho a honra e o privilégio de fazer parte da equipe NexT e certamente essa possibilidade foi um forte fator para a decisão de trilhar um curso de graduação na UDESC/CCT em Joinville. A UDESC conta com muitos projetos de extensão dos mais variados temas e propósitos, fazer parte de um que tanto significa para mim certamente me traz grande satisfação e aumenta meu desejo de continuar nessa Instituição.

Já Kauan Henrique Werlich, graduando de Ciência da Computação, conheceu o NexT em 2019 ao participar de torneios desenvolvidos pelo NexT nas dependências do Garten Shopping, parceiro do NexT. O projeto foi um dos fatores que o levou a escolher a UDESC para fazer sua graduação. Já na universidade, se aprofundou no xadrez e passou a praticá-lo com regularidade (UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA, 2021b):

O principal ponto positivo do projeto é que ele reúne muitos enxadristas, vários deles com um nível muito bom de jogo, e isso começa a mostrar tudo o que você pode fazer para melhorar. Desde então, eu tive um interesse renovado no xadrez, li muito material sobre finais, estratégias e aberturas, tive aulas e passei a dedicar um tempo todas as semanas para jogar (...). Acredito que o impacto do NexT é bem grande, porque ele reúne toda uma comunidade de universitários, professores, parentes e pessoas externas à universidade para divulgar o seu trabalho e estimular a prática do xadrez. Atualmente o projeto deve ser o maior clube de enxadristas de Joinville, e assim como o meu nível de jogo evoluiu muito desde

que eu comecei a participar, muitos outros também estão evoluindo (...). Se o NexT influenciou a minha opção pela UDESC? Com certeza: eu queria estudar em uma universidade aqui em Joinville, o que ainda me deixava com muitas opções, mas o projeto do NexT era sempre um lembrete na minha cabeça. Quando eu fui decidir que curso faria, eu sempre conferia quais eram as principais universidades com os cursos nos quais eu estava interessado e quais desses cursos estavam disponíveis na UDESC, e na hora da escolha final o NexT foi um dos fatores que me levou a escolher a UDESC: por causa do projeto eu já tinha visitado algumas vezes a universidade e conhecido vários universitários.

Infelizmente, a pandemia do novo coronavírus assolou o mundo inteiro e trouxe restrições até então inimaginadas e o NexT teve que rever e reestruturar toda a sua base de projetos que era desenvolvida por ações majoritariamente presenciais, que envolviam aglomeração de pessoas.

Mas, com a crise veio a necessidade de inovar e o NexT lançou-se ao universo online com resultados que destacaram ainda mais o NexT e a UDESC junto à comunidade, tanto que, após o término das restrições impostas pela pandemia, não se cogita em eliminar essas ações online e, sim, aprimorá-las e desenvolvê-las ainda mais. Certamente, a estratégia de migrar para o universo online foi muito desafiadora, com potenciais benefícios, mas, também com potenciais desvantagens em comparação com as atividades presenciais, uma vez que o xadrez também é uma atividade social e sua ludicidade se nutre positivamente da relação entre seus praticantes, além de potenciais problemas na realização de torneios online, que dificultam a detecção de trapaças, mitigadas, no entanto, por ferramentas nativas incorporadas na própria plataforma Lichess. Contudo os benefícios superaram facilmente as desvantagens, de forma que ações que começaram como temporárias estão sendo atualizadas e tornando-se permanentes, em complemento às ações presenciais que serão retomadas quando permitidas.

Vale salientar, também, que alunos e participantes externos relataram que viram nas atividades online do NexT uma oportunidade de vencer um momento restritivo muito difícil imposto pela pandemia (inclusive do ponto de vista psicológico), que acabou se prolongando por quase dois anos, dando motivação para buscar alcançar objetivos pessoais e também dando a

oportunidade de aproveitar o tempo de isolamento com uma atividade lúdica e saudável.

E a partir de toda essa nova realidade, e com toda a experiência adquirida, surge como resultado uma extensão universitária renovada, mais moderna, versátil, e com mais potencial de alcance junto à comunidade.

REFERÊNCIAS

DVORKOVICH, Arkady. FIDE is moving online. **FIDE**, 17 abr. 2020. Disponível em: <https://www.fide.com/news/491>. Acesso em: 05 maio. 2020.

FIDE. **FIDE launches the biggest online chess marathon**. 18 maio. 2020. Disponível em: <https://www.fide.com/news/531>. Acesso em: 05 jun. 2020.

PEREIRA, Kariston. **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: 25 set. 2021.

PEREIRA, Kariston. Agenda do NexT. **Blog do NexT – Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias**. Disponível em: <http://nextxadrez.blogspot.com/p/agenda.html>. Acesso em: 26 set. 2021. (a)

PEREIRA, Kariston. Bem-vindos ao Clube Virtual Online do NexT, a casa da nossa “Comunidade de Prática Online”. **Clube Virtual Online do NexT - Lichess.org**. Disponível em: <https://lichess.org/team/next-nucleo-de-estudos-em-xadrez--tecnologias>. Acesso em: 21 dez. 2021. (b)

PEREIRA, Kariston. Campeonatos Online 2021-1. **Blog do NexT – Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias**. Disponível em: <http://nextxadrez.blogspot.com/2021/07/campeonatos-online-2021-1.html>. Acesso em: 26 set. 2021. (c)

PEREIRA, Kariston. Projeto NexT Quarentena Online 2021. **Blog do NexT – Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias**. Disponível em: <http://nextxadrez.blogspot.com/2021/02/NextQuarentenaOnline2021.html>. Acesso em: 26 set. 2021. (d)

PEREIRA, Kariston, PAVANATI, Iandra. A experiência do NexT nos seus oito anos de atividades desenvolvidas com o jogo de xadrez na universidade. **Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão**. Paranaguá, PR, v. 5, n.1,

p. 205-01 – 205-20, 2020. Disponível em:
[https://periodicos.ifpr.edu.br/index.php?journal=MundiETG&page=article&op=vi
ew&path%5B%5D=1010](https://periodicos.ifpr.edu.br/index.php?journal=MundiETG&page=article&op=view&path%5B%5D=1010). Acesso em: 22 dez. 2020.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA. Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias – NexT. **Projeto NexT "Comunidade de Prática Online"**. Disponível em: <https://www.udesc.br/cct/nextxadrez/projetos/>. Acesso em: 22 dez. 2020.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA. **Clube virtual de xadrez da Udesc Joinville já conta com mais de 500 membros**. Disponível em:
[https://www.udesc.br/cct/noticia/clube_virtual_de_xadrez_da_udesc_joinville_ja
_conta_com_mais_de_500_membros](https://www.udesc.br/cct/noticia/clube_virtual_de_xadrez_da_udesc_joinville_ja_conta_com_mais_de_500_membros). Acesso em: 01 out. 2021. (a).

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA. **Núcleo de Xadrez da Udesc Joinville celebra captação de talentos para instituição**. Disponível em:
[https://www.udesc.br/noticia/nucleo_de_xadrez_da_udesc_joinville_celebra_ca
ptacao_de_talentos_para_instituicao](https://www.udesc.br/noticia/nucleo_de_xadrez_da_udesc_joinville_celebra_ca_ptacao_de_talentos_para_instituicao). 11/08/2021. Acesso em: 27 set. 2021. (b).

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA. **Núcleo de Xadrez da Udesc Joinville cria canal no YouTube e lança videoaulas**. Disponível em:
[https://www.udesc.br/noticia/nucleo_de_xadrez_da_udesc_joinville_cria_canal_
no_youtube_e_lanca_videoaulas](https://www.udesc.br/noticia/nucleo_de_xadrez_da_udesc_joinville_cria_canal_no_youtube_e_lanca_videoaulas). 17/06/2021. Acesso em: 27 set. 2021. (c).

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA. **Núcleo de Xadrez da Udesc Joinville cria clube virtual durante pandemia**. Disponível em:
[https://www.udesc.br/noticia/nucleo_de_xadrez_da_udesc_joinville_cria_clube_
virtual_durante_pandemia](https://www.udesc.br/noticia/nucleo_de_xadrez_da_udesc_joinville_cria_clube_virtual_durante_pandemia). 28/04/2020. Acesso em: 27 set. 2021. (d).

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA. **Núcleo de xadrez da Udesc Joinville desenvolve materiais digitais para auxiliar jogadores durante pandemia**. Disponível em:
[https://www.udesc.br/noticia/nucleo_de_xadrez_da_udesc_joinville_desenvolve
_materiais_digitais_para_auxiliar_jogadores_durante_pandemia](https://www.udesc.br/noticia/nucleo_de_xadrez_da_udesc_joinville_desenvolve_materiais_digitais_para_auxiliar_jogadores_durante_pandemia). 22/10/2020. Acesso em: 27 set. 2021. (e).

VITORIO, Tamires. Efeito Netflix: “O Gambito da Rainha” aumenta interesse por xadrez online. **Revista Exame Online**, [s. l.], 26, nov. 2020. Seção Casual, Tecnologia. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/efeito-netflix-o-gambito-da-rainha-aumenta-interesse-por-xadrez-online/>. Acesso em: 22 dez. 2020.

Edição especial – Xadrez, Ciência & Tecnologia

Enviado em: 01 fev. 2022

Aceito em: 16 ago. 2022

Editores responsáveis: Valério Brusamolin/ Mateus das Neves Gomes