

A ASCENSÃO DO XADREZ ONLINE DURANTE A PANDEMIA DO NOVO CORONAVÍRUS: REINVENTANDO A EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

THE RISE OF ONLINE CHESS IN THE NEW CORONAVIRUS PANDEMIC: REINVENTING UNIVERSITY EXTENSION

Kariston Pereira¹ Iandra Pavanati² 

Resumo: Em 2020, a FIDE (Federação Internacional de Xadrez) migrou suas atividades para o universo online, lançando o projeto "Checkmate Coronavirus". No início da pandemia, com as políticas de confinamento instituídas em praticamente todos os países do globo, havia mais de 650 milhões de jogadores de xadrez no mundo. Dada a nova realidade, houve uma explosão de interesse na prática do xadrez online sendo visível o crescimento ao longo do ano de 2020. Conectando-se a este movimento global, o NexT (Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC) lançou um novo projeto permanente, chamado Comunidade de Prática Online (NexT-CPO), operacionalizado por meio de um Clube Virtual Online inaugurado na plataforma Lichess. Dentre as ações desenvolvidas no NexT-CPO, está o projeto NexT Quarentena Online oferecendo torneios amistosos de treinamento para os inscritos no clube virtual do NexT. Eles acontecem nas sextas-feiras, com torneios abertos Arena do Lichess na modalidade *blitz*. Dada a demanda, também passamos a ofertar sessões semanais nas segundas-feiras (Quarentena do Aprendiz), com partidas rápidas, objetivando oferecer mais possibilidades de treinamento e experiência aos participantes. Embora amistosos, os torneios valem *rating* no Lichess, para que cada jogador possa acompanhar a sua evolução ao longo do tempo e, com isso, possa estudar o que melhorar e buscar evoluir seu nível de jogo. Escolhemos ritmos de tempo mais longos que os usuais em plataformas online para favorecer um jogo mais refletido, que possa proporcionar uma experiência de aprendizado mais significativa, e não apenas simples divertimento. Os resultados já são possíveis de observar tanto no crescimento permanente do número de participantes quanto na evolução de seus *ratings*, bem como na qualidade das partidas jogadas.

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: In 2020, FIDE (International Chess Federation) migrated its activities to the online universe, launching the "Checkmate Coronavirus" project. At the beginning of the pandemic, with the quarantine restrictions in place in virtually every country on the globe, there were more than 650 million chess players in the world. Given the new reality, there was an explosion of interest in the practice of online chess and growth was visible throughout the year 2020. Connecting to this global movement, NexT (Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias, the Center for Studies in Chess & Technologies of the Santa Catarina State University - UDESC) launched a new permanent project, called Online Practice Community (NexT-CPO), operated through a Virtual Online Club developed on the Lichess platform. Among the actions developed at NexT-CPO, is the NexT Quarantine Online project, offering friendly training tournaments for those registered in the NexT virtual club. They take place on Fridays, with open Lichess Arena tournaments in blitz chess time control. Given the demand, we also started offering weekly sessions on Mondays (Apprentice's Quarantine), with rapid time control chess matches, aiming to offer more training possibilities and experience to the participants. Although friendly, the tournaments are rated on Lichess, so that each player can follow their evolution over time and, and study what to improve and seek to evolve their level of play. We chose longer time controls than usual on online platforms to favor a more thoughtful game, which can provide a more meaningful learning experience, and not just simple fun. The results are already possible to observe both in the permanent growth of the number of participants and in the evolution of their ratings, as well as in the quality of the games played.

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

1 INTRODUÇÃO

O NexT (Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias) 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, visando tornar-se referência nacional e internacional no estudo, expertise, pesquisa, treinamento e prática do jogo de xadrez na universidade.

O NexT foi aprovado no Edital PAEX-PROCEU Nr. 01/2019, oportunidade em que também 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 para 2020, originalmente, as seguintes ações de extensão (UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA, 2020):

Projeto "Pratique Xadrez na Universidade": o projeto intitulado "Pratique Xadrez na Universidade" (anteriormente denominado de Projeto "Sextas Xadrez na Universidade") oportuniza à comunidade externa (incluindo também a comunidade interna - alunos, professores e funcionários da UDESC), a possibilidade de aprender e praticar o jogo de xadrez dentro da universidade, nas próprias dependências da UDESC Joinville. Objetiva-se desenvolver oficinas lúdico-didáticas de prática de xadrez todas as quartas-feiras (o dia pode ser alterado, de acordo com a demanda), 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": o projeto intitulado "Jogue Xadrez na Universidade" (anteriormente chamado de Projeto "Torneios de Xadrez na Universidade") 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 oferecidos pelo Next na UDESC Joinville.

Projeto "Aprenda Xadrez na Universidade": o projeto intitulado "Aprenda Xadrez na Universidade" (anteriormente intitulado Projeto "Cursos de Xadrez na Universidade") tem como principal objetivo estabelecer o conceito de academia de xadrez na universidade. O projeto propõe a oferta de cursos de xadrez no nível básico e intermediário, permitindo aos aprendizes o acesso ao conhecimento enxadrístico introdutório e intermediário 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”, no CEART (Centro de Artes da UDESC) em Florianópolis - SC, além de atividades especiais no CEPLAN (Centro de Educação do Planalto Norte da UDESC), em São Bento do Sul – SC, 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): o Projeto ARX é 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, e é 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. Objetiva, portanto, a formação continuada de uma equipe de alto rendimento do NexT, visando à participação e conquista de resultados em torneios externos, com ênfase nos torneios universitários, mas também em torneios amadores e profissionais de xadrez que contem com a participação de membros do GEAR, tanto em nível estadual e nacional, quanto internacional.

Contudo, o mundo foi tomado de assalto pela pandemia do novo coronavírus no início de 2020, uma situação que obrigou o NexT a se adaptar e a se reinventar. Objetiva-se, no presente artigo, demonstrar, brevemente, como o NexT se adaptou a esta nova realidade e os resultados parciais até então alcançados por meio do remodelamento de suas atividades.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Metodologia

Este texto apresenta um relato de experiência, de forma que as informações e dados aqui apresentados são expressão do que foi desenvolvido

em 2020 pelo NexT desde o início da pandemia do novo coronavírus, contextualizando-se ao que vinha sendo desenvolvido e ao que estava previsto para 2020 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

Como 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, 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, mas, antes seria necessário o desenvolvimento de uma mínima expertise no uso de plataformas digitais online para a prática, estudo e ensino de xadrez. Assim, a primeira ação tomada pela equipe de trabalho do NexT foi o desenvolvimento de um estudo e a consequente escolha de uma plataforma mais adequada para a oferta de nossos serviços à comunidade.

Nosso público-alvo é formado não só por estudantes da UDESC, mas, por qualquer interessado na comunidade em participar de nossas ações, que envolvem o ensino, o estudo, a prática/treinamento e a pesquisa sobre o jogo de xadrez na universidade. Com a migração para o universo online, havia o desafio de trazer os participantes usuais para essa nova forma de interação, bem como o desafio de conquistar mais participantes superando a questão, antes limitante, da restrição geográfica. A primeira etapa foi procurar trazer a comunidade que já estava envolvida com as atividades do NexT antes da pandemia. A segunda etapa, a ser concretizada a médio/longo prazo, é ampliar nossa capacidade de atuação e conquistarmos mais adeptos independentemente da distância geográfica, já que, inicialmente, nossa proposta era mais concentrada no atendimento às comunidades de Joinville e

região, com uma proposta inicial de expansão das atividades pontualmente em São Bento do Sul e Florianópolis.

Depois dos estudos prévios realizados, 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, criamos nosso Clube Virtual Online (PEREIRA, 2020a), a partir do qual passamos a oferecer sessões semanais de treinamento, em moldes semelhantes, mas, adaptados, ao que já oferecíamos 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.

NexT - Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias 332 membros

Líder da equipe: ● KP-NexT

Sala de chat

KP-NexT Neste sábado, dia 19/12/20, às 15h, teremos o Campeonato Xadrez Rápido 2020, para a definição do Campeão Rápido Online do NexT em 2020!

KP-NexT O torneio do Campeonato Rápido 2020 será pelo sistema suíço de emparelhamento, em 7 rodadas, ritmo 7+5. Aberto a todos!

KP-NexT Segue o link direto para o Campeonato Xadrez Rápido 2020: lichess.org/swiss/sdQKtZRI

KP-NexT Próxima sessão de treino/torneio: 21/12/20, segunda-feira, a partir das 18h30min (Quarentena do Aprendiz, xadrez rápido, 7+5, sub-1800).

KP-NexT Link direto para a sessão de 21/12/20 ("saidera" do ano): lichess.org/tournament/bPRSnLz3

KP-NexT Obs.: a sessão do dia 21/12/2020 será a última de 2020. Retornaremos em Fevereiro de 2021.

Por favor, seja gentil no chat!

1 Espectadores KP-NexT

Subscribe to team messages

BATALHA DE EQUIPE
Uma batalha de várias equipes, cada jogador marca pontos para sua equipe

TORNEIO DA EQUIPE
Um torneio de Arena em que apenas membros da sua equipe podem participar

SWISS TOURNAMENT
A Swiss tournament that only members of your team can join

Clube Virtual Online oficial do NexT (Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias) da UDESC (Universidade do Estado de Santa Catarina).

O NexT é um núcleo permanente de estudos criado na UDESC, que se desenvolve por meio do estabelecimento de uma série de programas, projetos e ações vinculadas, cooperando para a perene missão de investigar 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, visando tornar-se referência nacional e internacional no estudo, expertise, pesquisa, treinamento e prática do jogo de xadrez na Universidade.

N e x T
Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias

Características:

- O NexT é 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, vinculados aos cursos de graduação e pós-graduação da UDESC;
- A adesão ao NexT é livre e gratuita, aberta a toda a comunidade, sendo necessário a seus membros apenas o interesse em participar e colaborar a seu modo, tempo e disponibilidade;
- O NexT é também uma moderna comunidade de prática, pesquisa e estudo, cuja existência é fruto dos esforços colaborativos de seus membros, a qualquer tempo e em qualquer lugar, seja esse físico ou virtual, e através de qualquer mídia.

Fonte: Pereira (2020a).

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 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 do ano de 2020, 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 (NexT-CPO) (UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA, 2020), instrumentalizado por meio de um Clube Virtual Online inaugurado na plataforma Lichess (PEREIRA, 2020a). Dentre outras ações previstas a serem desenvolvidas no NexT-CPO, está o projeto NexT Quarentena Online (PEREIRA, 2020b), que é uma ação temporária, a ser executada apenas enquanto durarem as recomendações de isolamento social por conta da pandemia do novo coronavírus. Após a pandemia, este projeto passará por adaptações e se tornará permanente, de forma a ser incorporado às ações já desenvolvidas pelo NexT. Esta ação tem oferecido torneios amistosos de treinamento para quem estiver inscrito no clube virtual do NexT. Em princípio, começamos 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 passamos a ofertar uma sessão semanal sub-1600 nas segundas-feiras (Quarentena do Aprendiz), com partidas rápidas de 7min + 5seg, das 18h30min às 20h30min. Posteriormente, essas sessões desenvolvidas nas segundas-feiras foram promovidas à categoria sub-1800.

A ideia introduzida na Quarentena Online do NexT é de que sejam torneios com o objetivo principal de oferecer possibilidades de treinamento e experiência aos participantes. Embora amistosos (os torneios da Quarentena Online não são torneios oficiais que contam pontos para a COPA NX, o

campeonato anual do NexT e nem para o *rating* NexT), eles valem *rating* no Lichess, para que cada jogador possa acompanhar a sua evolução ao longo do tempo. O Lichess oferece várias funcionalidades, entre elas a progressão de *rating* e a análise de partidas (com o uso de *engine*), incluindo análise de aberturas, e isso permite que cada jogador, ao final do torneio, possa analisar suas partidas diretamente na plataforma e, com isso, possa estudar o que acertou/errou, para buscar melhorar e evoluir seu nível de jogo. Neste 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* (5min + 5seg já seria considerado rápido). 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, é para favorecer um jogo mais refletido, que possa proporcionar uma experiência de aprendizado mais rica e melhor, e não apenas simples divertimento. Tendo em conta que nossa missão propõe primariamente promover o aprendizado e oferecer melhores condições de evolução técnica, na contínua busca pela expertise.

Oferecemos, 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 em nosso clube virtual, um em cada modalidade. O Campeonato de Xadrez *Blitz* 2020 foi realizado num sábado, dia doze de dezembro de 2020, das 15h00min às 17h30min, em nove rodadas, e contou com a participação de sessenta e quatro jogadores (nosso atual recorde em número de participantes em um único evento), totalizando duzentas e vinte e sete partidas. Já o Campeonato de Xadrez Rápido 2020, realizou-se no sábado subsequente, dia dezenove de dezembro de 2020, também no horário de 15h00min às 17h30min, em sete rodadas, quando foram realizadas cento e vinte e cinco partidas, contando com um total de cinquenta e um participantes.

Já está em progresso, também, o desenvolvimento de uma versão online de nosso Curso de Xadrez para Iniciantes, a ser oferecido oportunamente, de forma remota, na modalidade assíncrona.

2.3 Resultados e Discussão

A primeira sessão de treinamento no modelo de torneio aberto da Quarentena Online foi realizada na sexta-feira, dia oito de maio de 2020, das 18h30min às 20h30min, sendo que os torneios abertos de treinamento (sem limitação de *rating*), modalidade *blitz* (inicialmente 5min + 4seg por lance, e depois, 5min + 3seg por lance), acontecem em todas as sextas-feiras, nesse mesmo horário, desde então. Já em sua primeira edição, a sessão bateu o recorde de todas as sessões já realizadas no NexT até então, presenciais ou online, com cinquenta e nove participantes. Fechamos o ano de 2020 com trinta e três sessões de sextas-feiras realizadas, tendo sido jogadas três mil e vinte e sete partidas por um total de setecentos e setenta e três participantes.

No dia primeiro de junho de 2020 iniciamos um segmento de torneios de treinamento da Quarentena Online direcionado para o público mais iniciante, com *rating* de até 1600 pontos. Em edições posteriores, ampliamos o limite de *rating* para 1800, com ideia de chegarmos a 2000, e, posteriormente, 2200. Trata-se da Quarentena do Aprendiz. As trinta sessões da Quarentena do Aprendiz já realizadas totalizaram um público de quatrocentos e oitenta e seis participantes, que jogaram mil seiscentas e oitenta e três partidas. Um total geral, portanto, de mil duzentos e cinquenta e nove participantes nas sessões das segundas e sextas-feiras, que jogaram um total de quatro mil, setecentas e dez partidas. O clube virtual já conta com trezentos e trinta e dois membros inscritos (PEREIRA, 2020a; PEREIRA, 2020b).

Ao promover estas inovações, o NexT objetivava oferecer possibilidades de treinamento e experiência aos participantes, pois, como já destacado ao longo do texto, 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 oferecem ensinamentos do básico ao avançado e com a oferta de arenas e torneios com participantes do mundo inteiro. Nossos campeonatos oficiais online, tanto na modalidade “xadrez *blitz*”, quanto na modalidade “xadrez rápido”, por exemplo, contaram com participantes da Rússia, Argentina, 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 (com uso de uma das mais fortes *engines* da atualidade), incluindo análise de aberturas, e isso permite que cada jogador, ao final do torneio, possa analisar suas partidas diretamente na plataforma e, com isso, 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.

Como já salientado, escolhemos inicialmente ritmos de tempo mais longos que os usuais em plataformas online para favorecer um jogo mais refletido, que possa proporcionar uma experiência de aprendizado mais significativa, e não apenas simples divertimento. E os resultados já são possíveis de observar tanto no crescimento permanente no número de participantes quanto na evolução de seus ratings, bem como na qualidade das partidas jogadas.

Nossos números quantitativos são muito bons, mas, os índices qualitativos são ainda melhores, ao se observar o progresso no nível de *rating* dos participantes mais ativos. Um dos participantes, por exemplo, já atingiu o nível de Candidato a Mestre, superando a casa dos 2.200 pontos de *rating* no ritmo *blitz* (iniciou com um *rating* provisório de 1.500 pontos). É visível o avanço que conquistamos e as excelentes perspectivas que ainda temos pela frente, já que não pararemos com o término da pandemia, e, sim, tornaremos nossas ações online também permanentes, mesmo depois do retorno das atividades presenciais.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O NexT, após nove anos de atuação, com diversas ações e projetos junto à comunidade, e com conquistas em editais nacionais (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.

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 excelentes, 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. Ações que começaram como temporárias, como a Quarentena Online, serão atualizadas e se tornarão permanentes, em complemento às ações presenciais que serão retomadas quando permitidas. Com isso, surge 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. 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: 22 dez. 2020. (a).

PEREIRA, Kariston. Projeto NexT Quarentena Online. **Blog do NexT – Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias**. Disponível em: <http://nextxadrez.blogspot.com/>. Acesso em: 22 dez. 2020. (b).

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA. Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias – NexT. **Projeto NexT "Comunidade de Prática**

Online" (NexT CPO). Disponível em:
<https://www.udesc.br/cct/nextxadrez/projetos/>. Acesso em: 22 dez. 2020.

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: 23 dez. 2020

Aceito em: 04 mai. 2021

Editores responsáveis: Valério Brusamolín/ Mateus das Neves Gomes