



Eixo 1 – Não deixar ninguém para trás

O xadrez como prática de socialização e aprendizagem na biblioteca do IPRJ/UERJ

Chess as a practice of socialization and learning in the IPRJ/UERJ library

Pâmela Lisboa Flegr – Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) –
pamela.flegr@iprj.uerj.br

Cristina Rodrigues Alves – Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da
Fonseca (Cefet/RJ) – cristina.alves@cefet-rj.br

Resumo: O trabalho analisa o uso do xadrez como ferramenta de socialização, aprendizagem e bem-estar na Biblioteca CTC/E do IPRJ/UERJ. Fundamenta-se em metodologias ativas e na concepção de bibliotecas como espaços participativos, conforme descrito por R. David Lankes. A metodologia envolve oficinas mensais, torneio anual e avaliação quali-quantitativa. Os resultados indicam fortalecimento da integração social, desenvolvimento cognitivo e ampliação do uso da biblioteca como espaço de decompressão. Conclui-se que práticas culturais como o xadrez contribuem para a formação integral e para o reposicionamento das bibliotecas contemporâneas.

Palavras-chave: Bibliotecas universitárias. Xadrez. Socialização. Aprendizagem ativa. Extensão universitária.

Abstract: This study analyzes the use of chess as a tool for socialization, learning, and well-being at the CTC/E Library of IPRJ/UERJ. It is based on active methodologies and the concept of libraries as participatory spaces, as described by R. David Lankes. The methodology involves monthly workshops, an annual tournament, and qualitative and quantitative evaluation. The results indicate strengthened social integration, cognitive development, and increased use of the library as a space for decompression. It concludes that cultural practices such as chess contribute to holistic development and the repositioning of contemporary libraries.

Keywords: University libraries. Chess. Socialization. Active learning. University extension programs.



1 INTRODUÇÃO

As bibliotecas universitárias, no contexto contemporâneo, vêm passando por um processo de ressignificação de suas funções, especialmente diante dos desafios impostos pelo Antropoceno, período marcado por intensas transformações sociais, tecnológicas e ambientais. Nesse cenário, esses espaços deixam de ser exclusivamente voltados à guarda e disseminação da informação para assumirem papel ativo na formação cidadã, no bem-estar e na mediação social.

A pandemia de COVID-19 intensificou esse processo ao evidenciar lacunas significativas no desenvolvimento de competências socioemocionais, sobretudo entre estudantes que vivenciaram períodos de isolamento social. Dificuldades de interação, comunicação, trabalho em equipe e adaptação ao ambiente presencial tornaram-se desafios concretos no retorno às atividades acadêmicas. Lankes (2016), defende que as bibliotecas devem ser espaços de criação de conhecimento e transformação social, centrados nas pessoas e em suas necessidades.

Diante dessa realidade, surge o projeto de incentivo à prática do xadrez na Biblioteca CTC/E do Instituto Politécnico da UERJ (IPRJ), em Nova Friburgo. A proposta parte do entendimento de que práticas culturais e lúdicas podem atuar como dispositivos de reconstrução social, aprendizagem e desenvolvimento humano (Kanzler; Kieckhoefel, 2019; Silva; Santos, 2017).

O IPRJ, unidade da UERJ localizada em Nova Friburgo, oferece cursos graduação em Engenharia Mecânica, graduação Engenharia de Computação e pós-graduação em Modelagem Computacional, Mestrado e Doutorado, e pós-graduação em Ciência e Tecnologia de Materiais, recebendo um público estudantil diversificado, composto majoritariamente por jovens em processo de adaptação à vida universitária e às exigências acadêmicas e sociais do ensino superior. Muitos desses estudantes vivenciaram parte do ensino fundamental e médio em isolamento social durante a pandemia de COVID-19, o que impactou diretamente aspectos relacionados à convivência, comunicação e desenvolvimento socioemocional. Nesse contexto, o xadrez apresenta-se como uma importante ferramenta de socialização, promovendo interação entre pessoas sem distinção, além de estimular habilidades como comunicação, respeito, empatia, raciocínio lógico, estratégia, memória e espírito competitivo



saudável. As bibliotecas, em seu papel de apoio à educação, integração e orientação, constituem um ambiente adequado para incentivar oficinas e torneios, aproximando docentes, discentes, técnicos e comunidade externa, fortalecendo vínculos interpessoais e contribuindo para a formação integral do indivíduo social e acadêmico.

No contexto local, no ano de 1927 foi inaugurado o Clube de Xadrez em Nova Friburgo e que completará 100 anos em 2027, sendo esta uma atividade cultural e esportiva de prática na região e instituída como Programa Municipal de Aprendizagem do Jogo de Xadrez nas escolas públicas através da lei municipal n. 3.973 de 22/09/2011 (NOVA FRIBURGO, 2011). A relação da Biblioteca CTC/E com o Clube de Xadrez de Nova Friburgo se dá pela parceria com praticantes de xadrez e suas disponibilidades em ministrar e conduzir as oficinas e apoio à realização do torneio, em especial um professor de História e Xadrez da rede Municipal de Educação.

Assim, este trabalho traz um relato de experiência da implantação do projeto Biblio-Xeque cujo objetivo é promover o xadrez como ferramenta de socialização e desenvolvimento cognitivo no ambiente da biblioteca universitária. Como objetivos específicos, destacam-se: disseminar a cultura do xadrez, promover oficinas e torneios, estimular habilidades socioemocionais e consolidar a biblioteca como espaço de descompressão e convivência (PUCRS, 2017; ARQUITETURA PARA ESCOLAS, 2024). Este vinculado à ODS 3, saúde e bem-estar, e suas ações registradas e submetidas a avaliação do Instituto Selo Social compoem o conjunto de ações da UERJ com o intuito de obtenção da certificação gerando reconhecimento Institucional.

2 METODOLOGIA

O projeto adota uma abordagem baseada em metodologias ativas, privilegiando a participação, a experimentação e o protagonismo dos estudantes. As atividades são desenvolvidas na Biblioteca CTC/E e, posteriormente, ampliadas para outros espaços por meio de parcerias institucionais (Aleixo; Silva; Ramos, 2021).

A avaliação das atividades é realizada de forma qualitativa e quantitativa garantindo uma análise completa dos resultados. A avaliação qualitativa busca entender as percepções e experiências dos participantes por meio de entrevistas. A avaliação quantitativa tem o foco em dados mensuráveis, como os dados estatísticos. Essas



abordagens combinadas proporcionam uma visão do impacto do projeto, e orientações para possíveis ajustes necessários ao longo do tempo de projeto.

2.1 Estrutura das atividades

O projeto cadastrado junto ao Departamento de Extensão (DEPEXT) da Pró-reitoria de Extensão e Cultura (PR3) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) em 2025 consiste na execução de oficinas realizadas na Biblioteca CTC/E, mensalmente, e 1 torneio aberto à comunidade realizado no IPRJ, na Biblioteca CTC/E (UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, 2025a). As atividades propostas incluem uma oficina introdutória que aborda a história do xadrez e sua relevância cultural para os ingressantes, seguida de explicações sobre a movimentação das peças e estratégias de jogo. Também inclui a realização de partidas em duplas para exemplificar, na prática, os conteúdos apresentados. Paralelamente, busca-se atrair novos praticantes, além de captar patrocinadores para apoiar o torneio de xadrez e promover sua divulgação. Prevê também a coleta de dados para análises estatísticas das atividades desenvolvidas, bem como a proposta da realização de um torneio de xadrez aberto à comunidade externa.

As oficinas mensais introduzem o jogo como uma ferramenta pedagógica. Estas oficinas são iniciadas com aulas teóricas sobre regras e estratégias, seguidas de práticas em grupos distinguidos por níveis, caso necessário. As oficinas são ministradas e conduzidas inicialmente por praticantes de Xadrez do Clube de Xadrez de Nova Friburgo.

Para a continuidade dos treinamentos, a Biblioteca CTC/E disponibiliza em forma de empréstimos, tabuleiros e peças de xadrez para os interessados. Ao longo do projeto, se pretende ter estudantes praticantes e experientes no esporte para que estes auxiliem e assumam o acompanhamento das oficinas e organização dos torneios. Pretende-se promover torneios anuais abertos para as comunidades internas e externas do IPRJ, com o intuito de estimular a competitividade saudável, além de estabelecer metas para os praticantes colocarem suas habilidades desenvolvidas em prova (Kanzler; Kieckhoefel, 2019).



3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

No primeiro semestre de atividade do projeto, em 2025, foram realizadas 8 oficinas em que os conteúdos de introdução da história do xadrez e sua cultura foram apresentados aos ingressantes da prática, além da explicação sobre movimentação de peças e estratégias de jogo. Foi verificado que a maioria desconhecia a cultura e o esporte. Realização de partidas em duplas para exercitar o que foi abordado e coleta de dados para análises futuras. No último mês do primeiro semestre foi realizado o levantamento dos dados estatísticos, elaboração de um relatório parcial com análise dos dados de público alcançado, inscrições na Universidade, nº de cadastros na Biblioteca, retenção de alunos, análise estatística de participação nas oficinas e movimentação de entradas e saídas na biblioteca durante o ano. No segundo semestre do primeiro ano do projeto foram realizadas 3 oficinas. Realização de 1 torneio aberto à comunidade externa está previsto para ocorrer no período 2026.1 e será realizada a coleta de dados para análises futuras sobre o impacto do projeto no público-alvo.

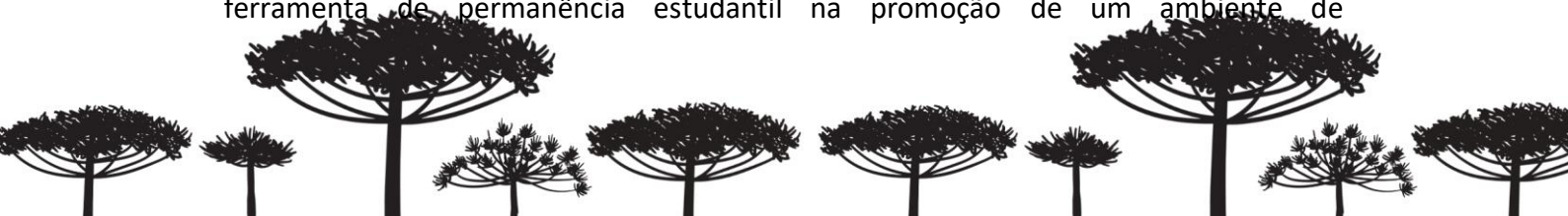
Figura 1 – Logomarca do projeto de extensão



Fonte: Elaborada pelo setor de comunicação IPRJ.

Descrição: #ParaTodosVerem. Logomarca do projeto de extensão elaborada pelo setor de comunicação do IPRJ contendo o desenho das peças do xadrez, um livro fazendo alusão a Biblioteca, um sorriso relacionando a descompressão e o nome do projeto.

Com a aprovação do projeto de extensão e a obtenção de um discente bolsista para ministrar as oficinas foi possível a ampliação do projeto e o aumento do número de oficinas oferecidas na Biblioteca, passando assim a serem semanais durante o período letivo. Além deste ganho, surgiram oportunidades de integração com outros projetos realizados no IPRJ e assim a vinculação com o projeto “Bibliotecas como ferramenta de permanência estudantil na promoção de um ambiente de



descompressão e da reciclagem de materiais” submetido ao Programa de Apoio à Equidade e à Permanência no Ensino Superior (PAEPES) da Pró-Reitoria de Políticas e Assistência Estudantis (PR4) da UERJ (UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, 2025b). Este, iniciado em maio de 2026, é projeto de apoio à equidade e à permanência estudantil objetiva a transformação de resíduos plásticos (PET) em materiais didáticos e lúdicos por meio de impressão 3D, fundamentando-se nos princípios da cultura maker e em tecnologias sociais aplicadas à realidade universitária (Aleixo; Silva; Ramos, 2021).

Posteriormente, procedeu-se à análise dos dados coletados, à elaboração de um relatório anual das atividades, conforme descrito na avaliação, e ao recadastramento do projeto de extensão, com apresentação dos resultados em eventos internos.

Em 2026 o projeto iniciou uma parceria com a biblioteca do CEFET - RJ Uned Nova Friburgo que sede o seu espaço para as oficinas. Essa parceria amplia o público alcançado pelo projeto uma vez que o CEFET atende tanto ao Ensino Médio quanto à graduação. A primeira oficina realizada na Biblioteca da UneD Nova Friburgo CEFET – RJ em 27 de abril de 2026, alcançou o maior público de participantes totalizando 30 em somente uma atividade, podendo ser considerada um sucesso de engajamento entre os discentes e servidores participantes.

Figura 2 – Oficina de xadrez



Fonte: Elaborada pelas autoras

Descrição: #ParaTodosVerem. Fotografia que mostra um grupo de alunos em uma biblioteca participando da atividade



O resultado demonstra o interesse dos discentes e servidores pela temática abordada, evidenciando o potencial da atividade como estratégia de integração, formação e fortalecimento do vínculo com a biblioteca. Diante do sucesso de engajamento e da adequação aos objetivos propostos pelo projeto, a oficina terá continuidade em novas edições, visando ampliar seu alcance e consolidar a iniciativa como ação permanente dentro da programação institucional.

A ação desenvolvida com parceria do CEFET será devidamente registrada, documentada e organizada para posterior submissão ao processo de avaliação do Programa de Certificação Selo ODS Educação voltado às Instituições de Ensino Superior (IES) em 2026, com o objetivo de evidenciar sua contribuição para o fortalecimento das práticas de sustentabilidade, responsabilidade social e alinhamento às metas dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) no contexto acadêmico (INSTITUTO SELO SOCIAL, 2026).

O registro contemplará informações sobre planejamento, execução, participação do público, resultados alcançados e impactos gerados, possibilitando a análise da iniciativa conforme os critérios estabelecidos pelo programa de certificação, além de evidenciar sua contribuição para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente relacionados às parcerias e meios de implementação, ao acesso à educação de qualidade, à promoção da saúde e bem-estar e a outras metas alinhadas ao desenvolvimento sustentável e ao impacto social positivo.

Ressalta-se que uma ação similar já foi previamente cadastrada no ano de 2025 para participação no processo de certificação do Selo ODS Educação sendo categorizada como uma ação vinculada à ODS 3, saúde e bem-estar, demonstrando a continuidade institucional no desenvolvimento de iniciativas alinhadas aos ODS e ao fortalecimento de práticas educacionais voltadas à sustentabilidade. Tal antecedente reforça o compromisso da Instituição com a consolidação de projetos de impacto social, ambiental e educacional, bem como com a busca contínua pelo reconhecimento de ações que promovam transformação positiva no ambiente acadêmico e na comunidade.



4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto é relevante, pois os benefícios vão além da disseminação da história, cultura, mas também trabalha capacidades para o desenvolvimento pessoal, permitindo o desenvolvimento das chamadas “*Soft Skills*” e expansão de “*networking*” bem como de relaxamento e lazer, que são importantes e necessárias para estudantes universitários (Kanzler; Kieckhoefel, 2019; Silva; Santos, 2017). Assim, se entende que este projeto aborda e desenvolve tanto os aspectos sociais como a interação, inclusão, respeito e empatia entre os participantes, como também fará parte da implantação das diferentes atividades de desconpressão que são oferecidas na Biblioteca para os nossos usuários que visam proporcionar um alívio do estresse e relaxamento (PUCRS, 2017; ARQUITETURA PARA ESCOLAS, 2024).

O projeto demonstra que a biblioteca universitária pode atuar como espaço estratégico de intervenção social, em contextos de fragilidade das relações humanas. A prática do xadrez revelou-se eficaz como ferramenta de aprendizagem, socialização e bem-estar, contribuindo para a formação integral dos estudantes (Silva; Santos, 2017). O projeto reforça a necessidade de bibliotecas centradas nas pessoas, capazes de promover conhecimento significativo e transformação social.

Além disso, a continuidade e expansão de ações como esta fortalecem o papel da biblioteca como ambiente multifuncional, que ultrapassa sua função tradicional de acesso à informação e consolida-se como espaço de convivência, acolhimento e desenvolvimento de competências essenciais para a vida acadêmica e profissional. Dessa forma, o projeto contribui para a permanência estudantil, para a melhoria da qualidade de vida no ambiente universitário e para a construção de uma comunidade acadêmica mais colaborativa, participativa e integrada.

Adicionalmente, destaca-se que o projeto encontra-se alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente à ODS 3 – Saúde e Bem-Estar, ODS 4 – Educação de Qualidade e ODS 17 – Parcerias e Meios de Implementação, ao promover ações voltadas ao desenvolvimento integral dos estudantes, à ampliação do acesso a práticas educativas inovadoras e ao fortalecimento de redes colaborativas institucionais. Sua articulação com outros projetos de pesquisa, ensino e extensão em execução no IPRJ evidencia uma atuação integrada e interdisciplinar, potencializando



recursos, ampliando impactos e consolidando a biblioteca como espaço estratégico de permanência estudantil, inovação social e promoção do desenvolvimento sustentável no ambiente universitário.

REFERÊNCIAS

ALEIXO, A.; SILVA, B.; RAMOS, A. Análisis del uso de la cultura maker en contextos educativos: una revisión sistemática. **Educatio Siglo XXI**, v. 39 n. 2, p. 143-168, 2021.

ARQUITETURA PARA ESCOLAS. **Espaço de descompressão**: como favorecer o aprendizado? 5 jan. 2024. Disponível em: <https://arquiteturaparaescolas.com.br/mobiliario-escolar/espaco-de-descompressao/>. Acesso em: 13 abr. 2026.

INSTITUTO SELO SOCIAL. **Instituto Selo Social**. Disponível em: <https://selosocial.org/>. Acesso em: 30 abr. 2026.

KANZLER, C. O.; KIECKHOEFEL, L. Quais as habilidades adquiridas na prática do xadrez? **Revista Húmus**, São Luís, v. 9, n. 26, 2019. Disponível em: <https://periodicoeletronicos.ufma.br/index.php/revistahumus/article/view/11263>. Acesso em: 11 abr. 2026.

LANKES, R. David. **Expect more**: melhores bibliotecas para um mundo complexo. São Paulo: FEBAB, 2016.

NOVA FRIBURGO (RJ). **Lei n. 3.973, de 22 de setembro de 2011**. Institui nas escolas públicas municipais o Programa Municipal do Jogo de Xadrez e dá outras providências. Disponível em: <https://novafriburgo.cespro.com.br/visualizarDiploma.php?cdMunicipio=6811&cdDiploma=6803&NroLei=3.973&Word=3973&Word2=>. Acesso em: 5 abr. 2026.

PUCRS. **Tecnopuc oferece espaços de descompressão**. Porto Alegre, 12 jul. 2017. Disponível em: <https://portal.pucrs.br/noticias/servicos/tecnopuc-oferece-espacos-de-descompressao/>. Acesso em: 5 abr. 2026.

SILVA, Leandro Cavalcante da; SANTOS, Ricardo dos. O jogo de xadrez como proposta pedagógica nas aulas de educação física. **Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia**, v. 8, n. 16, 2017. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/recit/article/view/e-7394/pdf>. Acesso em: 20 abr. 2026.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. **Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PR3)**. Rio de Janeiro: UERJ, 2025a. Disponível em: <https://www.pr3.uerj.br/>. Acesso em: 30 abr. 2026.



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. **Pró-Reitoria de Políticas e Assistência Estudantil (PR4)**. Rio de Janeiro: UERJ, 2025b. Disponível em: <https://www.pr4.uerj.br/>. Acesso em: 30 abr. 2026.

