

INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO MÉDIO: USO DO JOGO DE CARTAS “QUEM É VOCÊ?”

Samiles Vasconcelos Cruz Benedito¹

*¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará,
Tabuleiro do Norte - Ceará, Brasil (samiles.cruz@ifce.edu.br)*

Resumo: Os jogos de cartas são ótimos recursos pedagógicos, pois favorecem a aprendizagem ativa, a interação entre os estudantes e a construção coletiva do conhecimento. Quando utilizados de forma planejada e articulados aos objetivos curriculares, promovem a revisão de conceitos, o desenvolvimento do raciocínio lógico, da argumentação e da resolução de problemas. Além disso, estimulam competências socioemocionais, como cooperação, respeito às regras e escuta ativa, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo. A intervenção pedagógica com o jogo de cartas “Quem é você?” junto à turma do 3º ano do curso técnico em Manutenção Automotiva do IFCE campus Tabuleiro do Norte (CE), em maio de 2026, foi idealizada pela Coordenação Técnico-Pedagógica (CTP) a partir de relatos de docentes que identificaram desmotivação e baixo engajamento dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem. Considerando a relevância de estimular reflexões sobre o futuro acadêmico, profissional e pessoal, especialmente diante da preparação para o ENEM, vestibulares e inserção no mundo do trabalho, a CTP promoveu esse momento de escuta e diálogo. O jogo, desenvolvido por Wellington Santos e Marcelo Costa, reúne 100 perguntas voltadas ao autoconhecimento e ao planejamento de vida. Para a atividade, foram selecionadas previamente 50 cartas com perguntas como: “Onde você quer estar daqui a cinco anos?”, “Qual é o seu projeto de vida?”, “Quem você mais ama na vida?”, “Quais são suas características mais marcantes?”, entre outras. As cadeiras foram organizadas em semicírculo e cada estudante sorteou uma carta. A dinâmica consistiu na leitura da pergunta em voz alta, seguida de um momento de reflexão e compartilhamento das respostas com a turma. Ao

longo da ação, os colegas foram incentivados a participar, ampliando o diálogo e a troca de experiências. Ao final da atividade, cada estudante recebeu um teste vocacional como material complementar, cujo preenchimento ficou a critério de cada participante. A intervenção possibilitou que os estudantes refletissem sobre suas escolhas, núcleo familiar, expectativas, desafios e projetos futuros, favorecendo a participação, a expressão de sentimentos e ideias, bem como o fortalecimento do vínculo escolar. A CTP pretende replicar essa atividade com a turma do 3º ano do curso técnico em Eletromecânica.

Palavras-chave: Educação profissional; Mundo do trabalho; Jogos de carta; ENEM; Autoconhecimento.

Agradecimentos: Ao IFCE campus Tabuleiro do Norte e à turma que gentilmente colaborou com a atividade proposta.