



## Promovendo O Entusiasmo No Aprendizado De Princípios De Banco De Dados

Luis Felipe De Souza Nunes<sup>1</sup>; Jussara Adolfo Moreira<sup>2</sup>; Vinicius Dantas Santos<sup>3</sup>

1- Orientando - Campus Petrolina- e-mail para contato: luis.souza@aluno.ifsertao-pe.edu.br;

2- Orientador - Campus Petrolina- e-mail para contato: jussara.moreira@ifsertao-pe.edu.br;

3- Preceptor - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco - Campus Petrolina- e-mail para contato: vinicius.dantas@ifsertao-pe.edu.br;

### RESUMO

**Introdução:** Em todos os cenários da era da informação, existe a necessidade de guardar, preservar, acessar e assegurar dados e informações. Seja em um tradicional cadastro de usuário em sites e aplicativos ou em um controle de estoque de um grande supermercado, se faz necessário o uso de um Banco de Dados para a inserção e manipulação de informações. O uso de metodologias ativas como a gamificação se torna fundamental para tirar a abstração dos conteúdos e ressaltar suas importâncias.

**Objetivos:** Promover o aprendizado efetivo em Bancos de Dados e estimular a participação dos alunos no ensino remoto com o emprego de metodologias ativas para motivação da aprendizagem.

**Metodologia:** O projeto faz parte do Programa Residência Pedagógica e se trata de uma intervenção realizada no IF Sertão - Campus Petrolina. Foi exercido na turma do segundo semestre do Ensino Médio Integrado em Informática de forma remota, almejando a contextualização do aprendizado em Banco de Dados e utilizando a gamificação como metodologia ativa, através de jogos, questionários lúdicos e ranqueamento. **Resultados:** Ao término do projeto, foi perceptível a satisfação da turma com as metodologias empregadas no processo de aprendizagem, além de um ótimo desenvolvimento na interação com a aula remota e no rendimento em atividades, avaliações e até mesmo nos questionários lúdicos. Durante a execução houveram alguns impasses como instabilidade de conexão com a internet e problemas com equipamento, que felizmente não comprometeram os excelentes resultados.

**Considerações Finais:** A constante interação com os alunos exerceu uma evolução nas capacidades de comunicação em aulas. Além disso, aspectos como o compromisso com as atividades a serem realizadas também foram fortalecidos. As atividades exercidas foram de extrema importância para uma boa formação seja pessoal ou acadêmica.

**Palavras-chave:** Gamificação; banco; dados; remoto.

**Campus:** Petrolina **Área:** Informática.