**ÁREA TEMÁTICA:**

**( ) COMUNICAÇÃO**

**( ) CULTURA**

**( ) DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA**

**( ) EDUCAÇÃO**

**( ) MEIO AMBIENTE**

**( ) SAÚDE**

**( X ) TECNOLOGIA E PRODUÇÃO**

**( ) TRABALHO**

# SISLALUP – SOFTWARE PARA GESTÃO DO LALUPE

**Wendel Luiz Sviatovski Aragão – 15013826@uepg.br[1]**

**William Bin Falinski – 15257526@uepg.br[2]**

**Dierone César Foltran Junior – dierone@uepg.br [3]**

**Elenice Parise Foltran – elenice@uepg.br [4]**

**Resumo:** O presente trabalho tem por objetivo apresentar o Sistema de gestão elaborado para o Laboratório Lúdico Pedagógico – LALUPE. O software foi elaborado durante o ano de 2019 para ser implementado no ano de 2020. O produto contempla várias funcionalidades para atender a demanda das atividades do laboratório, tais como registro de atividades, controle de participantes, gestão dos recursos (livros, brinquedos e jogos). O sistema foi desenvolvido para execução nos servidores de aplicação da UEPG, respeitando as regras de desenvolvimento e uso de recursos em vigência no ano de desenvolvimento.

**Palavras-chave:** SISLALUP. Gestão. Integração.

[1] Acadêmico do Curso de Engenharia de Computação. 15013826@uepg.br

[2] Acadêmico do Curso de Engenharia de Computação. 15257526@uepg.br

[3] Supervisor no projeto de extensão LALUPE: Laboratório Lúdico Pedagógico; UEPG, Professor no Departamento de Informática. dierone@uepg.br.

[4] Coordenadora do projeto de extensão LALUPE: Laboratório Lúdico Pedagógico; UEPG, Professora no Departamento de Educação. elenice@uepg.br.

## NOME DO PROJETO

Laboratório Lúdico Pedagógico - LALUPE

## PÚBLICO-ALVO

Acadêmicos e Comunidade externa que participam das ações do LALUPE.

## JUSTIFICATIVA

O Laboratório Lúdico Pedagógico (LALUPE) do Departamento de Educação da Universidade Estadual de Ponta Grossa - UEPG é um espaço utilizado para a realização de atividades de formação docente por meio do lúdico.

O laboratório possui uma vasta quantia de material que varia entre livros, brinquedos e jogos educativos e promove diversos tipos de atividades, que contemplam desde reuniões administrativas, de trabalho de conclusão de curso até atividades com público externo envolvendo crianças, adolescentes e idosos da comunidade em geral, utilizando-se dos materiais armazenados no laboratório para a execução das atividades lúdico pedagógicas para as quais o laboratório foi idealizado. Além das atividades relacionadas, o laboratório também realiza o empréstimo dos materiais (livros, jogos e brinquedos em geral) do seu acervo para serem utilizados em sala de aula por docentes e discentes que estejam envolvidos nos mais variados projetos de ensino ofertados pela UEPG.

Todas as informações relevantes do laboratório são apresentadas para o público externo por meio de um site do laboratório, como: a agenda de atividades pedagógicas, o acervo de materiais, uma galeria com fotos de atividades realizadas, informações sobre a equipe responsável pelo laboratório e uma área para o envio de mensagens a equipe.

No entanto, existe a necessidade de um sistema para gerenciar todas as informações do laboratório, como: os empréstimos dos materiais, cadastro de novos materiais no acervo, cadastro de projetos e relatórios das ações desenvolvidas, além do controle de agenda de atividades.

Foi a partir dessa necessidade que foi elaborado um software gestão para o laboratório - SISLALUP.

## OBJETIVOS

- Desenvolver um sistema de gestão para o Laboratório Lúdico Pedagógico – LALUPE;
- Projetar o SISLALUP para realizar o controle de atividades e materiais do laboratório;
- Implementar o SISLALUP no laboratório.

## METODOLOGIA

O sistema SISLALUP é composto por três pontos principais: o gerenciamento de atividades, o gerenciamento de materiais e a criação de questionários que serão aplicados ao fim de cada atividade pedagógica para uma análise posterior.

O primeiro ponto importante é o gerenciamento das atividades realizadas pela equipe responsável pelo laboratório. Essas atividades possuem uma modelagem mais genérica capaz de suportar as diversas formas diferentes de atividades que são realizadas dentro do LALUPE, tanto internas quanto externas.

O segundo ponto importante é o gerenciamento de materiais, como: livros, brinquedos, jogos e demais itens utilizados em atividades pedagógicas, bem como os seus empréstimos para utilização em salas de aula pelos professores do Departamento de Educação.

O terceiro ponto chave do novo sistema é a capacidade de criar questionários para serem utilizados ao fim de cada atividade pedagógica, estes questionários são importantes pois são eles que permitem ao pessoal do laboratório receber um feedback dos participantes das atividades.

## RESULTADOS

O produto foi elaborado em conjunto com a equipe do laboratório para atender a sua demanda. O produto apresenta o seguinte design:

Figura 1 – SISLALUP




Legenda: tela de acesso ao sistema

Figura 2 – Agenda do SISLALUP

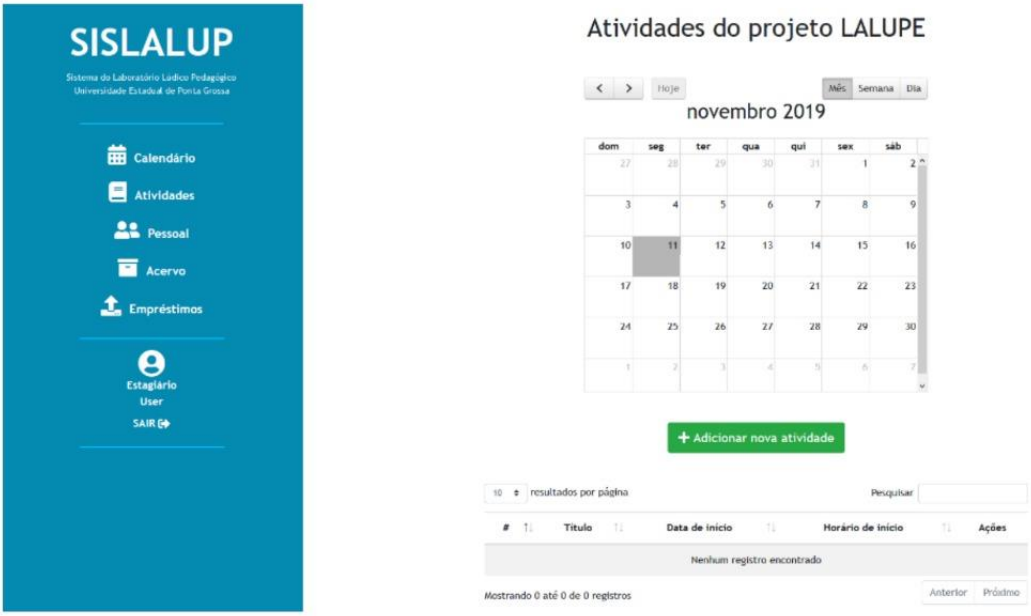


Figura 3 – Empréstimos do SISLALUP




A elaboração do Sistema demandou esforço para poder atender as funcionalidades necessárias para as atividades desenvolvidas pelo laboratório.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O sistema foi elaborado atendendo as especificações do laboratório, no entanto, devido a pandemia a sua implementação em 2020 ainda não foi efetivada como deveria para apontar modificações e melhorias no produto.

Além disso, o sistema foi desenvolvido pelos acadêmicos como requisito para aprovação em uma disciplina do curso de Engenharia de Computação, no qual eles executam todas as etapas do ciclo de vida de desenvolvimento de um software. A interação com os usuários do laboratório foi essencial para o correto entendimento dos requisitos do software.

## REFERÊNCIAS

FOLTRAN, E.P, PISACCO, N. M. T, FOLTRAN JUNIOR, D.C. Extensão Universitária e articulação de saberes: a proposta do LALUPE- Laboratório Lúdico Pedagógico. **Revista Conexão**. Ponta Grossa: Editora UEPG, Vol. 5, Nº 1, 2009.

PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software. 7.ed. São Paulo: AMGH, 2011, 771 p. SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011, 529 p.