

## P.A.N.D.A - PROGRAMA DE ACOMPANHAMENTO E NOTIFICAÇÃO PARA DOJOS E ATIVIDADES

Vinícius Oliveira Batista<sup>1</sup>, Ana Gabriela Barbosa<sup>1</sup>, Erick Yuji Sunagawa Kavano<sup>1</sup>

Fabricio Cesar de Paula Ravagnani<sup>1,2</sup>, Lia Nara Balta Quinta<sup>1</sup>

1-Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – Campo Grande – MS - Brasil

2-Universidade Federal do Mato Grosso do Sul – Campo Grande – MS - Brasil

vinicius.batista@estudante.ifms.edu.br, arthur.cavalcanti@estudante.ifms.edu.br, erick.kavano@estudante.ifms.edu.br  
fabricio.ravagnani@ifms.edu.br, lia.quinta@ifms.edu.br

Área/Subárea: MDIS/Multidisciplinar Tipo de Pesquisa: Tecnológica

**Palavras-chave:** Gerenciamento de dados, Núcleo Tecnológico, Artes Marciais, Esporte.

### Introdução

Nos últimos anos, as artes marciais no Brasil vêm se tornando mais populares e a sua validação como esporte olímpico reforçou isso, principalmente em 2021. Além da sua importância dentro do contexto social e histórico, as artes marciais também contribuem para boa saúde do indivíduo. De acordo com Batista, Jesus e Araújo (2015), praticar atividades físicas durante a adolescência traz muitos benefícios para a saúde dos jovens, de várias formas. Indivíduos ativos na infância e na adolescência tendem a continuar ativos quando adultos. No entanto, uma das maiores barreiras para a prática da atividade física ainda é manter-se ativo, ou seja, dar continuidade às práticas saudáveis (BRASIL, 2021).

Atualmente existem muitas escolas, academias e espaços de treino de diversas modalidades esportivas espalhadas pelo Brasil. No caso das artes marciais, pode-se observar que a maioria desses espaços não utiliza recursos tecnológicos para acompanhamentos pedagógico e administrativo dos estudantes, como um sistema que registre informações sobre a graduação, que organize listas de presença, que apresente controle financeiro, dentre outras possibilidades que possam estimular o praticante à permanecer nas aulas. Nesse sentido, o objetivo do presente projeto é desenvolver uma ferramenta web de controle administrativo e pedagógico para diferentes modalidades de artes marciais, intitulada Programa de Acompanhamento e Notificação para Dojos e Atividades (P.A.N.D.A). No intuito de facilitar o acesso de todos os usuários, a ferramenta será implementada com *design* responsivo - o que permitirá que a mesma se adapte a diferentes dispositivos (computador ou *smartphones*).

A ferramenta possibilitará que os envolvidos com a modalidade possam acompanhar informações como: a frequência, o nível de graduação e o tempo de prática de seus estudantes. Estes dados vão permitir, ao responsável pela turma (professor ou monitor), a formatação de notificações que vão auxiliar na condução e tomada de decisão no processo de mudança de nível do estudante. Além disso, a ferramenta contará com um sistema de chaveamento para campeonatos e um ambiente para divulgação de informações importantes como critérios de avaliação. O sistema possibilitará a apresentação das

informações tanto do professor como do estudante, permitindo que ambos possam usá-la. Acredita-se que a ferramenta vai contribuir com as escolas de artes marciais, tanto no processo pedagógico quanto administrativo, trazendo um complemento para os dojos e academias de treino, otimizando tempo e esforço.

### Metodologia

Inicialmente foi feita uma captura de informações sobre programas semelhantes ao que pretende-se desenvolver. O processo de busca resultou em duas ferramentas semelhantes ao P.A.N.D.A. No entanto, o sistema proposto fornece algumas funções administrativas e pedagógicas, que vão além das oferecidas no mercado atualmente, evidenciando assim a necessidade do programa em questão. Em seguida, foi realizado o levantamento dos requisitos (funcionalidades) e a prototipação das principais telas do sistema. Posteriormente, iniciou-se a etapa de estudo e seleção de linguagens e ferramentas a serem utilizadas para o desenvolvimento do sistema. A partir disso, foi feita a prototipação das telas iniciais, como Login, Registro e Painel. Depois, foi realizada a implementação dessas telas e início da elaboração do DER (Diagrama Entidade-Relacionamento). Em seguida, foi iniciada a programação do banco de dados do P.A.N.D.A.

### Resultados e Análise

De acordo com as pesquisas das ferramentas que realizam o controle de frequência, foi possível perceber que nenhuma delas faz a montagem de um chaveamento para competições e, ao mesmo tempo, contém todas as funcionalidades do P.A.N.D.A, então, um dos diferenciais propostos será a criação automática de chaves entre competidores, juntamente com a simplicidade de gerenciamento de turmas. Atualmente o projeto encontra-se em desenvolvimento. Até o presente momento, foram codificadas a tela inicial, conforme mostra a Figura 1, já a Figura 2 ilustra como é uma tela responsiva (que se ajusta na versão Mobile), que mostra a mesma tela da primeira figura, só que em versão para celular. Na Figura 3, é possível visualizar a prototipação da tela principal do P.A.N.D.A, onde a gestão do professor acontecerá.



Figura 1. Figura representando tela de login e a logo da ferramenta.



Figura 2. Tela de login na versão Mobile (para celular).



Figura 3. Painel principal da ferramenta, onde encontramos as turmas, calendário, avaliação e recados.

### Considerações Finais

Espera-se que os senseis (professores/instrutores) tenham praticidade na hora de criar competições dentro das suas academias e os atletas de artes marciais consigam ter uma visão mais clara dos eventos e conteúdos. Ademais, com a conclusão do projeto, estima-se que a ferramenta sirva como

linha principal para otimizar o armazenamento de dados e a busca e exibição de informações, que muitas vezes dão mais trabalho ao sensei, então assim, reduzir o tempo e trabalho desempenhado na organização e anotação dessas informações relacionadas ao espaço de treino.

### Agradecimentos

Agradecemos o Grupo de Pesquisa em Educação, Saúde, Tecnologia, Inovação e Cultura - ESTIC, o grupo de Pesquisa em Exercício e Nutrição na Saúde e Rendimento Esportivo - PENSARE, a Fundação de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino, Ciência e Tecnologia do Estado de Mato Grosso do Sul FUNDECT (CHAMADA Nº 06/2019 - PIBIC-Jr-MS; CHAMADA 02-2021 – PICTEC-MS) e ao Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (EDITAL Nº 028/2019 - Propi/IFMS) pelo apoio e oportunidade. Também agradecemos o estudante do IFMS, Arthur de Paula Cavalcanti<sup>1</sup> pela contribuição no desenvolvimento das telas e partes da codificação do P.A.N.D.A.

### Referências

BATISTA FILHO, I; JESUS, L; ARAÚJO, L. ATIVIDADE FÍSICA E OS SEUS BENEFÍCIOS À SAÚDE, 2015. Disponível em: <[https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-ivol\\_31\\_1412869196.pdf](https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-ivol_31_1412869196.pdf)>. Acesso em 09/04/2021.

MINISTÉRIO DA SAÚDE, Guia de Atividade Física para a População Brasileira. Disponível em: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia\\_atividade\\_fisica\\_populacao\\_brasileira.pdf](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia_atividade_fisica_populacao_brasileira.pdf). Acesso em 30 de agosto de 2021.

MOTA, N. A. PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO DE UM EVENTO ESPORTIVO. UNIVAP/Educação Física, 2009. Disponível em: <[http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC\\_2009/anais/arquivo\\_s/RE\\_0459\\_0598\\_01.pdf](http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2009/anais/arquivo_s/RE_0459_0598_01.pdf)> Acesso em: 09/04/2021.

LOPES, Jefferson Campos. Karatê como Esporte de Combate Olímpico em 2020 – Medalhista dos Jogos Pan-americanos até 2016. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 06, Vol. 04, pp. 130-139, Junho de 2018. ISSN:2448-0959. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao-fisica/karate?pdf=16469>>. Acesso em: 14/04/2021.

### P.A.N.D.A: MONITORING AND NOTIFICATION PROGRAM FOR DOJOS AND ACTIVITIES

**Keywords:** Data management, Technological Center, Martial Arts, Sport.