

BIBLIOGRAFIA DE LIVROS INFANTOJUVENIS EM LÍNGUA PORTUGUESA¹

Vera Lucia Belo CHAGAS²; Sônia Maria BREDA³; Celso Yoshikazu ISHIDA⁴

¹ Comunicação e Extensão

² Universidade Federal do Paraná, verabelo@ufpr.br.

³ Universidade Federal do Paraná, smkbreda@gmail.com.

⁴ Universidade Federal do Paraná, celsoyshida@ufpr.br

RESUMO

Proposta de compilação de bibliografia infantojuvenil em língua portuguesa a partir de livros utilizados no programa denominado Momento Lúdico da Federação Espírita do Paraná (FEP), Curitiba, atividade de contação de histórias para crianças de 4 (quatro) a 12 (doze) anos. Essa ação interativa é desenvolvida a partir da exposição dos temas e sensibilização dos participantes em relação a questões e valores humanos e sociais, proporcionando interação com o livro de maneira prazerosa, reconhecendo-o como fonte de múltiplas informações e entretenimento. O objetivo dessa atividade extensionista interativa é elaborar uma fonte de informação em formato de base de dados, contendo descrição e resumo de cada livro utilizado. Disponibilizada à comunidade em geral no site da FEP, essa base de dados permitirá acessar o conteúdo desses livros mediante buscas por título, autor(es), ilustrador(es) e assuntos. O projeto está relacionado com educação e cultura, particularmente com a temática de incentivo à leitura e com os fundamentos de organização e representação da informação (Ciência da Informação). O projeto desenvolve-se em quatro eixos: a) Análise técnica da ficha de trabalho de cada obra utilizada na atividade de contação de histórias, a fim de elaborar respectivas descrições, resumos e palavras-chave (assuntos); b) Criação de uma plataforma web para o gerenciamento do acervo, com funcionalidades de inclusão de observações e recomendações. A plataforma está sendo construída utilizando as tecnologias: ReactJS, NodeJS e MySQL. Com a linguagem ReactJS, biblioteca JavaScript, será criada a interface web. O ReactJS se comunica com o NodeJS, linguagem de programação para backend. Os programas backend são os aplicativos executados no servidor da instituição criados em ReactJS; c) Compilação e padronização das palavras-chave; d) Disponibilização dessa base de dados para acesso e uso. Iniciado em 2022, o projeto realizou a análise e a elaboração dos resumos de aproximadamente 80% das fichas de trabalho dos livros utilizados no programa Momento Lúdico da FEP, e iniciou o tratamento das palavras-chave atribuídas. No que se refere ao produto final, foram levantados e analisados produtos e serviços de informação afins e experiências tecnicamente similares. A continuidade da execução do Projeto oportuniza aos discentes participantes aplicação de conteúdos de disciplinas do Curso de Gestão da Informação, exercício de competências informacionais, experiências concretas de atividades do trabalho com informação, de elaboração de produtos de informação e de produção de conhecimento. O resultado final esperado é oferecer um produto cultural de informação, de interesse de contadores de histórias e da comunidade em geral. Palavras-chave: Bibliografia. Livros infantojuvenis. Produto de informação.