

Aplicação de sistemas de gerenciamento de conhecimento na educação

Willian Sousa Farias¹, Raimundo Claudio da Silva Vasconcelos²

1. Bolsista PIBITI/CNPq do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília – IFB *williansousafarias@gmail.com

2. Pesquisa e desenvolvimento do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília – IFB

Palavras Chave: *Interação, Ensino, Informação.*

Introdução

Gerenciamento do conhecimento é o processo de sua captura, desenvolvimento, compartilhamento e efetivação usando conhecimento organizacional[1]. O conhecimento de uma empresa é um bem estratégico. Polanyi[2] classificou o conhecimento em dois tipos: o tácito e o explícito.

Sistemas gratuitos para gerenciamento foram estudados e avaliados neste projeto, particularmente para a área educacional. Este projeto buscou avaliar a forma como tais sistemas educacionais permitem ou facilitam o processo de criação do conhecimento e a transformação do conhecimento tácito em explícito.

Resultados e Discussão

Foi criada uma turma em cada um dos sistemas escolhidos com 20 alunos do ABI em Computação para uma melhor avaliação. Dessa forma concluiu-se que Moodle e TelEduc são mais adequados, por possuírem ferramentas como portfólio, wiki, fórum, mural, lista de discussão, interação (chat, email, videoconferência) que permitem a troca e internalização do conhecimento. As ferramentas de comunicação em um sistema educacional facilitam o processo de aprendizagem e auxiliam o processo de gerenciamento de informação e conhecimento. O conhecimento pode ser elaborado e distribuído dinamicamente durante o processo de ensino-aprendizagem.

Caso não tenha figura, tabelas etc., simplesmente delete o espaço a seguir, destinado às mesmas.



Figura 1. Logo do Piggydb ,Teleduc e Moodle

Conclusões

Foram estudados e avaliados os sistemas: Moodle[3], TelEduc[4] e PiggydB[5].

Moodle é uma ferramenta de aprendizagem baseada em software livre, para criar cursos on-line bem como dar suporte on-line a cursos presenciais.

TelEduc é um ambiente para realização de cursos a distância através da Internet, desenvolvido pela Unicamp.

PiggydB é uma plataforma de construção do conhecimento flexível e escalável que suporta uma abordagem heurística para ordenar conceitos e ideias.

Após as avaliações, as seguintes funcionalidades foram consideradas essenciais: armazenamento, distribuição, gestão de conteúdos de aprendizagem, acesso protegido e gestão de perfis, gestão do acesso a conteúdos, controle de atividades, possibilidade de interação aluno/aluno e aluno/tutor, portfólio, troca de mensagens, fórum, facilidade de acesso, avaliação e gestão de utilizadores e processos.

Agradecimentos

Apoio:



1]Davenport, Thomas H. (1994). Saving IT's Soul: Human Centered Information Management. Harvard Business Review 72 (2): 119–131.

[2] Polanyi, Michael (1967). The Tacit Dimension. Garden City; New York, NY: Anchor Books: Doubleday, 1967. 108p.

[3]Moodle.Disponível em <<http://moodle.ifb.edu.br/>>. Acessado em Maio de 2015.

[4]TelEuc. Disponível em <<http://www.teleduc.org.br/>> . Acessado em Março de 2015.

[5]PiggydB. Disponível em <<http://piggydb.net/>>. Acessado em Março de 2015.