

AQUISIÇÃO E TRANSFORMAÇÃO DO CONHECIMENTO EXPLÍCITO/TÁCITO ATRAVÉS DE SISTEMAS DE GERENCIAMENTO DO CONHECIMENTO

Willian S. Farias¹, Raimundo C. S. Vasconcelos²

1. Graduação em Ciência da Computação do IFB

2. Professor – Campus Taguatinga - IFB

Resumo:

Gerenciamento do conhecimento é o processo de captura, desenvolvimento, compartilhamento e efetivação muito utilizado no ambiente organizacional. Por sua vez SGCs (sistemas de gerenciamento do conhecimento) são responsáveis por auxiliar na transformação do conhecimento explícito em tácito e vice-versa. SGCs proporcionam uma maior interação entre membros de um determinado curso e possibilitam a transformação e produção do conhecimento de forma colaborativa, por apresentarem diversas funcionalidades síncronas e assíncronas. O objetivo desta pesquisa foi definir quais ferramentas seriam indispensáveis em um SGC para fins educacionais. Foram adotados e avaliados três SGC - Moodle, TelEduc e Piggydb – em um ambiente universitário. Esta avaliação permitiu descrever um conjunto de ferramentas que devem estar presentes em um SGC com fins educacionais.

Palavras-chave: Avaliação; Conhecimento; Educação.

Apoio financeiro: CNPq.

Introdução:

Gerenciamento do conhecimento (Knowledge Management) – GC – é o processo de sua captura, desenvolvimento, compartilhamento e efetivação usando conhecimento organizacional [1]. O conhecimento de uma empresa é um bem estratégico tido como a principal fonte de criação e competitividade sustentável.

O conhecimento tácito é difícil de codificar e comunicar, é o conhecimento pessoal, constituído do know-how, subjetivo, dos insights e intuições que uma pessoa tem depois de estar imersa em uma atividade por um longo período de tempo. O conhecimento explícito é o conhecimento formal, frequentemente codificado em fórmulas matemáticas, regras e especificações, portanto, facilmente comunicável e difundível.

O objetivo geral desta pesquisa é avaliar os sistemas de gerenciamento do conhecimento gratuitos existentes e identificar

sua aplicabilidade em atividades educacionais. Contudo, para que fosse possível alcançar tal objetivo, este projeto foi dividido em várias atividades: compreender como se dá o processo de construção do conhecimento, identificar os elementos que compõe um sistema de gerenciamento do conhecimento, avaliar os sistemas de gerenciamento do conhecimento educacionais gratuitos existentes, empregar uma instância de um dos sistemas em uma disciplina do curso de ciência da computação do Instituto Federal de Brasília campus Taguatinga e, por fim, definir características desejáveis de SGCs para fins educacionais.

O projeto buscou avaliar a forma como Sistemas de Gerenciamento do Conhecimento (SGCs) educacionais permitem ou facilitam o processo de criação do conhecimento e a transformação do conhecimento tácito em explícito.

Metodologia:

No primeiro momento foi realizado levantamento de SGCs educacionais que poderiam ser utilizados, em seguida foram implementadas disciplinas referentes ao curso de ciência da computação, nos ambientes Moodle, TelEduc e Piggydb.

Contou-se com o apoio dos docentes e discentes destas disciplinas para que assim fosse possível avaliar quais ferramentas seriam indispensáveis para o processo de transformação/criação de conhecimento seja ele tácito, explícito ou até mesmo ambos.

Resultados e Discussão:

Conhecimentos tácito e explícito são bem discutidos dentro dos ambientes empresariais e os treinamentos propostos para funcionários têm como objetivo a transformação do segundo para o primeiro. Este projeto buscou avaliar a forma como SGCs educacionais permitem ou facilitam o processo de criação do conhecimento e a transformação do conhecimento tácito em explícito.

Os três SGCs – Moodle [2], TelEduc [3] e Piggydb [4] – foram avaliados por 20 alunos do curso Ciência da Computação. Os

resultados permitiram concluir que os sistemas Moodle e TelEduc são mais adequados, por possuírem ferramentas como portfólio, wiki, fórum, mural, lista de discussão, mecanismos de interação entre os participantes (chat, e-mail, videoconferência) que permitem que os participantes troquem e combinem seus conhecimentos e que estes sejam discutidos e ressignificados.

Permitem também a internalização, através da execução de exercícios e da sua socialização entre os demais. O conhecimento, seja ele tácito ou explícito, pode ser elaborado e distribuído dinamicamente durante o processo de ensino-aprendizagem.

Conclusões:

Esta pesquisa proporcionou uma melhor compreensão de como um SGC educacional auxilia ou até mesmo possibilita a criação\transformação dos conhecimentos tácitos e explícitos. Observou-se que ferramentas (Lista de Discussão, Mural, Perfil, Acompanhamento, Fórum, Chat, Videoconferência e FAQ) são imprescindíveis para tal.

Ferramentas de comunicação em um SGC facilitam o processo de aprendizagem e auxiliam o processo de gerenciamento de informação e conhecimento. Os testes foram realizados em disciplinas presenciais, ou seja, o uso do SGC educacional ocorreu de forma auxiliar/complementar. Os alunos poderiam também resolver dúvidas de forma presencial com os demais colegas e professores. Este contato permitiu a construção do conhecimento do aluno bem como um melhor diagnóstico da situação do aluno pelo professor. Um trabalho futuro seria o de avaliar a percepção dos professores com relação à construção do conhecimento pelos alunos unicamente nos SGCs.

Referências bibliográficas

[1] Davenport, Thomas H. (1994), Saving IT's Soul: Human Centered Information Management. Harvard Business Review, March-April, 72 (2)pp. 119-131. Duhon, Bryant (1998), It's All in our Heads. Inform, September, 12 (8).

[2] Moodle. Disponível em: <https://moodle.org/?lang=pt_br>. Acesso em dezembro de 2015.

[3] TelEduc. Disponível em: <<http://www.teleduc.org.br/>>. Acesso em dezembro 2015.

[4] Piggydb. Disponível em: <<http://piggydb.net/>>. Acesso em dezembro de

2015.