

PROCESSO DO CONHECIMENTO EM ESPAÇOS BA VIRTUAIS QUE APLICAM METODOLOGIAS ATIVAS, UMA PESQUISA EXPLORATÓRIA

Yasminn Talyta Tavares Zagonel¹, Iara Carnevale de Almeida²

¹Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Gestão do Conhecimento nas Organizações, Campus Maringá/PR, Universidade Cesumar – UNICESUMAR. yaszagonel@gmail.com

²Orientadora. Professora no curso de Engenharia de Software e Programa de Pós-Graduação em Gestão do Conhecimento nas Organizações, UNICESUMAR. Pesquisadora do Instituto Cesumar de Ciência, Tecnologia e Inovação - ICETI. iara.almeida@unicesumar.edu.br

RESUMO

Em decorrência do cenário de pandemia mundial causada pelo novo coronavírus, os processos de ensino e aprendizagem têm sido adaptados. Neste sentido, o objetivo geral deste estudo é identificar quais são as propostas de espaços BA virtuais que aplicam metodologias ativas no processo de aprendizagem. Com isto, pretende auxiliar as Instituições de Ensino (IE) que visem implantar espaços BA virtuais. Além disso, pode apoiar IE no processo de construção/refinamento de seus espaços BA virtuais. Para tanto, esta pesquisa é de natureza aplicada com abordagem qualitativa por meio de pesquisa bibliográfica exploratória através de Revisão Sistemática da Literatura. O resultado esperado desta pesquisa será, portanto, um estudo teórico sobre propostas de espaços BA virtuais que aplicam metodologias ativas no processo de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Gestão do conhecimento; Práticas da GC; Educação contemporânea.

1 INTRODUÇÃO

O cenário mundial de pandemia causada pelo novo coronavírus (SARS-CoV-2) conhecida como COVID-19 alterou as formas de ensino e aprendizagem e as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) foram amplamente disseminadas para que as práticas pedagógicas, antes presenciais, fossem adaptadas para remotas e online.

Para Dudeney, Hockly e Pegrum (2016), com um mundo cada vez mais conectado e com uma quantidade enorme de informações, o processo de aprendizagem vem ocorrendo em espaços não formais de ensino. Este mesmo autor indica que a demanda por personalização da educação tem sido crescente. Nesse sentido, uma necessidade para educação do séc. XXI tem sido buscar novas formas de engajar os estudantes para que estes possam experienciar diferentes processos de ensino e aprendizagem online.

De acordo com Moran (2015) a educação formal atravessa transformações profundas necessitando que os currículos, as metodologias, os espaços e tempos sejam revistos. O contexto do ensino remoto adiantou a necessidade desse novo modo de ensino evidenciando a importância das TDIC associadas às metodologias ativas, que pode contribuir para uma aprendizagem significativa ao dinamizar o processo de aprendizagem dos estudantes, proporcionando a participação de forma significativa.

Como consequência, ambientes virtuais têm sido visados para atender a realidade atual de ensino. Conforme Paiva (2010), entende-se por Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) espaços virtuais que possibilitam que os estudantes se reúnam, de forma síncrona ou assíncrona, compartilhando, colaborando e aprendendo juntos, por meio de recursos tecnológicos.

Na Gestão do Conhecimento (GC), por ser uma tema interdisciplinar, permeia por vários campos do saber que contemplem pelo menos um dos pilares da GC que são: pessoa, processos, liderança, e tecnologia. Para tal, APO (2020) propõe métodos e ferramentas onde o espaço BA é um destes elementos. Conforme Nonaka *et al.* (2000), o termo BA originou-se no Japão e tem o significado de 'lugar' sendo definido então como um contexto que possibilita que o conhecimento seja compartilhado, criado e utilizado. Este espaço proporciona energia, qualidade e local para a realização de conversões individuais

perpassando a espiral do conhecimento, sendo o espaço onde a informação é interpretada e torna-se conhecimento.

Dessa forma, de acordo com Nonaka e Takeuchi (1997) um dos objetivos da GC é proporcionar as condições para criação de ambientes favoráveis como, por exemplo, o espaço BA (presencial ou virtual) nos quais as pessoas se sintam incentivadas a compartilhar seus conhecimentos, transformando seus conhecimentos tácitos em explícitos; e vice-versa.

Diante do exposto, essa pesquisa pretende responder ao seguinte problema de pesquisa: “Quais são as propostas de espaços BA virtuais que aplicam metodologias ativas no processo de aprendizagem”. Portanto, o objetivo geral deste estudo será identificar quais são as propostas de espaços BA virtuais que aplicam metodologias ativas no processo de aprendizagem. Este estudo justifica-se pois auxiliará as Instituições de Ensino (IE) que pretendem implantar espaços BA virtuais; além disso, poderá apoiar as IE no processo de construção/refinamento de espaços BA virtuais, com um olhar atento ao processo do conhecimento da GC. Além disto, a relevância desta pesquisa insere-se tanto no campo teórico quanto prático.

2 CONCEITOS BÁSICOS DA GESTÃO DO CONHECIMENTO

O conhecimento é construído a partir da combinação de dados e informações, entende-se por dados registros sem significados inerentes e que após codificados e percebidos pelo indivíduo tem relevância e propósito tornando-se informação. O conjunto de informações após recebidas e integradas juntando-se a vários fatores como experiência, valores, discernimento, julgamento converte-se em conhecimento sendo resultado de um processo cognitivo e implica na aprendizagem (DAVENPORT; PRUSAK, 1998). O conhecimento se distingue em conhecimento tácito e explícito, o tácito é um conhecimento subjetivo, sendo resultado de experiências e estudos, de natureza procedural e resulta em uma difícil verbalização, reprodução e armazenamento em documentos e bases de dados. Já o explícito é objetivo e pode ser codificado, sistematizado e compartilhado, sendo declarativo e está formalizado em manuais e relatórios por meio de uma linguagem formal e sistematizada (DAVILA *et al.* 2015).

Este movimento de interação entre o conhecimento tácito e o explícito é um processo social que pode ser sistematizado, neste sentido Nonaka e Takeuchi (1997) criaram a Espiral do conhecimento, que trata da conversão do conhecimento que pode ser desdobrada em quatro modos de se criar conhecimento, sendo: socialização, externalização, combinação e internalização.

Na sequência dos estudos, Nonaka e Takeuchi (2008) apresentam o Processo SECI que é composto pelas etapas socialização, externalização, combinação e internalização, conforme Figura 1. A socialização ocorre por meio da experiência direta, onde o conhecimento tácito é compartilhado e criado, de indivíduo para indivíduo. Na etapa seguinte, a externalização ocorre por meio de reflexão e diálogo, onde o conhecimento tácito é articulado do indivíduo para o grupo. Na combinação, a informação e conhecimento explícito são sistematizados e aplicados, do grupo para a organização. Finalmente, a internalização o conhecimento tácito é aprendido e adquirido, sendo da organização para o indivíduo

Conforme Nonaka e Takeuchi (2008), o espaço BA é considerado um ambiente de socialização, pois estabelece a conversão em espiral do conhecimento tácito e explícito, permitindo que o conhecimento seja criado, compartilhado e explorado nos diferentes níveis: individual, coletivo e organizacional. Estes mesmos autores salientam que o espaço BA pretende motivar para que interações físicas ou virtuais ocorram.



Figura 1: Processo SECI
Fonte: Nonaka e Takeuchi (2008).

O manual da APO (2020) apresenta a sequência de Processos do conhecimento, conceituado por CEN (2004) da seguinte forma:

- identificação - é um processo crucial e estratégico no qual as pessoas e organizações são incentivadas a pensar sobre o que desejam alcançar, visando identificar o conhecimento necessário para que isto aconteça e assim apoiar futuras tomadas de decisão.
- criação - existem muitas estratégias neste processo onde as pessoas têm que detectar, em suas experiências, os conhecimentos explícito e tácito para, assim, criar novos conhecimentos.
- armazenamento - este processo existe para garantir que ocorra o armazenamento do conhecimento (explícito) onde devem ocorrer atividades de seleção, organização e/ou categorização, bem como atualização e eliminação de conhecimento desatualizado.
- compartilhamento - neste processo se pretende a transferência de conhecimento para pessoas/setores/organização, garantindo sua qualidade enquanto capital intelectual.
- aplicação - este processo permite que se descubra lacunas de conhecimento adicionais, bem como o adquirir novas experiências que podem representar novos conhecimentos.

CEN (2004) salienta que esses processos de conhecimento devem prosseguir, em nova identificação e criação, a fim de se tornar um processo de GC integrado. Portanto, o processo SECI contribui para que em espaços virtuais de aprendizagem, tais como o espaço BA, seja possível identificar os processos do conhecimento (ou seja, identificação, criação, armazenamento, compartilhamento e aplicação).

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Este estudo é de natureza aplicada com abordagem qualitativa (CRESWELL, 2010) por meio de pesquisa bibliográfica exploratória, conforme (QUIVY; CAMPENHOUDT, 1995; PRODANOV; FREITAS, 2013) seguindo protocolo de Revisão Sistemática da Literatura conforme Biolchini *et al.* (2005).

4 RESULTADO ESPERADO

O resultado esperado desta pesquisa será, portanto, um estudo teórico sobre propostas de espaços BA virtuais que aplicam metodologias ativas no processo de aprendizagem. Para tal, deve-se compreender a GC e, em profundidade, o processo do conhecimento conforme manual da APO (2020) além de compreender o espaço BA físico e virtual, identificando as propostas de espaços BA virtuais que aplicam metodologias ativas no processo de aprendizagem e reconhecer o processo do conhecimento nestes espaços.

REFERÊNCIAS

ASIAN PRODUCTIVITY ORGANIZATION. **Knowledge management tools and techniques manual**. Tokyo: APO, 2020.

BIOLCHINI, Jorge *et al.* Systematic review in software engineering. **System Engineering and Computer Science Department COPPE/UFRJ, Technical Report ES**, v. 679, n. 5, p. 45, 2005.

CEN, E. C. European Guide to good practice in Knowledge Management. **SME Implementation**. CEN, Bruselas, 2004.

CRESWELL, John W.; POTH, Cheryl N. **Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches**. Sage publications, 2007.

DAVILA, Guillermo Antonio *et al.* O ciclo de gestão do conhecimento na prática: um estudo nos núcleos empresariais catarinenses. **International Journal of Knowledge Engineering and Management (IJKEM)**, v. 3, n. 7, p. 43-64, 2015.

DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PEGRUM, M. **Letramentos digitais**. Tradução: Marcos Marcionilo. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. 352p.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

NONAKA, I. A empresa criadora de conhecimento. *In*: TAKEUCHI, Hirotaka; NONAKA, I. **Gestão do conhecimento**. Porto Alegre: Bookman, 2008. p. 39-53.

NONAKA, Ikujiro; TAKEUCHI, Hirotaka. **Criação de conhecimento na empresa**. Elsevier Brasil, 1997.

NONAKA, I.; TOYAMA, R.; KONNO, N. SECI, Ba and leadership: a unified model of dynamic knowledge creation. **Long Range Planning**, 33,5–34. January 2000 - Long Range Planning 33(1):5-34 DOI: 10.1016/S0024-6301(99)00115-6.

PAIVA, Vera Menezes de O. **Ambientes virtuais de aprendizagem: implicações epistemológicas**. Educação em Revista, v. 26, n. 3, p. 353-370, 2010.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Editora Feevale, 2013.

PRUSAK, Laurence; DAVENPORT, Thomas. **Working knowledge**: how organizations manage what they know. 1998.

QUIVY, R.; CAMPENHOUDT, L. V. **Manuel de recherche en sciences sociales**. Paris: Dunod, 1995.

SANTOS, Edméa Oliveira dos; OKADA, Alexandra Lilavati Pereira. **A construção de ambientes virtuais de aprendizagem**: por autorias plurais e gratuitas no ciberespaço. Actas da 26ª Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação, Poços de Caldas. ANPEd, 2003.