

Modelos de Representação do Conhecimento

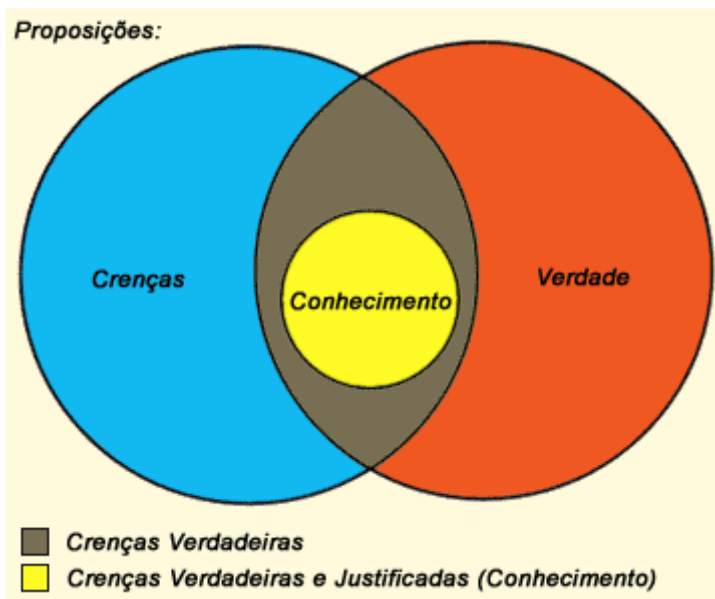
Conhecimento é o ato ou efeito de abstrair ideia ou noção de alguma coisa, como por exemplo: conhecimento das leis; conhecimento de um fato (obter informação); conhecimento de um documento; termo de recibo ou nota em que se declara o aceite de um produto ou serviço; saber, instrução ou cabedal científico (homem com grande conhecimento).

O tema "conhecimento" inclui, mas não está limitado a, descrições, hipóteses, conceitos, teorias, princípios e procedimentos que são ou úteis ou verdadeiros. O estudo do conhecimento é a gnoseologia. Hoje existem vários conceitos para esta palavra e é de ampla compreensão que conhecimento é aquilo que se sabe de algo ou alguém. Isso em um conceito menos específico. Contudo, para falar deste tema é indispensável abordar dado e informação¹

Um dado é um conjunto de códigos decifráveis ou não. Em linguagem de programação existem muitos símbolos que são indecifráveis para os leigos em programação informática. No entanto, depois de ser revelado o seu significado próprio, obtém-se uma informação a partir dessa descodificação. Desta forma podemos dizer que dados não são só códigos agrupados mas também uma base de suporte de uma ou várias informações. Sendo a informação o resultado que se obtém da descodificação dos dados, não podendo existir sem um processo de comunicação. Essas informações adquiridas servem de base para construção do conhecimento. Assim sendo, o conhecimento deriva das informações absorvidas. Constrói-se conhecimentos através das interações humanas bem como com o meio físico e natural. Podemos então chegar a uma definição grosseira de conhecimento: conhecimento é aquilo que se admite a partir da captação sensitiva sendo assim acumulável a mente humana. Ou seja, é aquilo que o homem absorve de alguma maneira, através

¹ WIKIPEDIA. *Artigo sobre o conhecimento*. Disponível em : <http://pt.wikipedia.org/wiki/Conhecimento>. Disponível em 14jan.2012.

de informações que de alguma forma lhe são apresentadas, para um determinado fim ou não.²



A definição clássica de conhecimento, originada em Platão, diz que ele consiste de crença verdadeira e justificada

Tendo como ponto de partida que o “conceito chave é o conhecimento” então como desenvolvê-lo, capturá-lo, representá-lo armazená-lo, transmiti-lo, processa-lo? Que papel é que as TIC podem ter ? As barreiras que podem surgir à transmissão deste?

Para além da escolha do media que mais se adequa a determinado conhecimento e à sua comunicação é necessário estruturá-lo de forma a que seja compreensível por todos. Isto é extremamente difícil de conseguir. Para exemplificá-lo foi-nos proposto o “Paradigma dos atacadores” Que consiste na seguinte tarefa: Explicar por palavras e sem recursos a imagem ou exemplos, ao maior e mais diversificado grupo de pessoas, como atar os atacadores de um sapato. Rapidamente nos damos conta da dificuldade da tarefa, dado que a os constituintes da audiência, certamente não possuem todos os mesmos conceitos uniformes. Como tal não irão entender o significado das instruções. Então como resolver este problema? Chega-se à conclusão que só por

² Idem

palavras não se chega a lá, então que outros meios devem ser usados? Que medias poderão vir em nossa ajuda?

Uma das formas que nos foi proposta, foi identificar, num primeiro momento, se a interacção (atar o sapato) se encontrava desfasada no espaço. Então teríamos de incluir na nossa explicação, conceitos culturais, (por exemplo o conceito de calçado) bem como conceitos conceptuais (por exemplo: o conceito de sapato, de atacador para que serve este etc.) Se a interacção fosse desfasada no tempo; para além do acima exposto seria necessário incluir ajuda embebida possivelmente na forma de esquemas explicativos durante as diferentes fases da acção. Bem como haver consistência de interfaces para facilitar uma descodificação dos dados fornecidos.

Seguidamente, surge o problema do modelo de representação. Conforme for o tipo de conhecimento a transmitir será necessário escolher a forma de o representar. Por exemplo: (A álgebra através de algoritmos, a gramática de uma língua através das regras desta que, são em si um algoritmo...) No caso do paradigma do atacador creio que um dos modelos a ser considerado seria o dos esquemas de procedimentos com um mínimo de palavras, tendo como base imagens simples dos objectos em causa ex(sapato, atacador, pé) Bem como desenhos esquemáticos que representassem as manobras de dar o nó nos atacadores. Isto é muito corrente nos livros que ensinam a arte de marinheiro, no capítulo dos nós e voltas.

Pedro José Bentes Graça

Bibliografia

JUNQUEIRO, Raul. *A Idade do Conhecimento* : a Nova Era Digital. Lisboa .
Mai. 2002 Editorial Notícias

WIKIPEDIA. *Artigo sobre o conhecimento*. Disponível em :
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Conhecimento>. Acesso em 14 jan.2012

FREITAS, Manuel, verbete *Conhecimento*. In Verbo Enciclopédia Luso-
Brasileira de Cultura, s/d p 1391-1395