

# O conhecimento tácito aplicado nos Softwares

Salim Aziz  
Baruqui Filho  
François Nicoli  
Raquel Cabral Azevedo  
Daniel Lamas

## Resumo

O conhecimento tácito que diz respeito ao conhecimento adquirido por experiência, se faz presente na aquisição de conhecimento do usuário com relação ao software livre que possui seu código fonte liberado para que o usuário desenvolva o programa. Desta forma, o usuário se torna imerso na forma de vida da programação, o que seria impossível em um software que possui seu código fonte fechado. Isto permite que o usuário desenvolva seus conhecimentos de forma transiente, somática e coletiva. Com esse código acessível para ele, o utilizador é capaz de entender o funcionamento do programa por completo, podendo fazer alterações na interface com o usuário e até mesmo consertando problemas. Em posse destes tipos de conhecimento tácito, a pessoa fica imersa na forma de vida do software, ou seja, interagido do seu funcionamento. A partir do instante em que ocorrem as imersões de socialização linguística, contiguidade e imersão física, o usuário adquire a linguagem usada no software, sendo capaz de produzir os produtos do conhecimento: artefatos técnicos e as peças de conhecimento codificado, o que permite ao usuário adquirir um nível superior de entendimento do software, sendo capaz de realizar julgamentos de relevância e aplicar regras importantes para o desenvolvimento do aplicativo e de seu sucesso como ferramenta para a humanidade.

**Palavras chaves:** conhecimento tácito, socialização linguística e código fonte.

## 1-Introdução

O objetivo desse trabalho é esclarecer a importância e a aplicação do conhecimento tácito nos softwares livres, além de apresentar as limitações que o software livre tem com relação à aquisição do conhecimento. Com o auxílio do conhecimento adquirido

por uma experiência mais profunda com a programação do software, o usuário será capaz de conhecer e socializar com o código fonte do programa, podendo realizar alterações que visam melhorar a sua funcionalidade, corrigir problemas e facilitar a interface do programa. Todos estes produtos do conhecimento não seriam possíveis através de um software que não é livre, e dessa forma o conhecimento seria desenvolvido de forma muito mais lenta e pontual, já que apenas um pequeno número de pessoas faria parte dos experts. Podemos considerar que este grupo restrito é o “core set” ( Collins-1992 ) do conhecimento do software e os usuários estão em uma região externa a ele. . O desenvolvimento de um software livre ainda possui várias limitações que também iremos tratar nesse artigo, como a falta de incentivo ao desenvolvimento do programa já que o seu financiamento é baixo ou até mesmo ausente.

## 2. Dos Fatos

A tabela abaixo descreve o esquema conceitual de como o conhecimento é adquirido.



Ribeiro - 2007

Através de uma imersão, o indivíduo é capaz de adquirir os diferentes tipos de conhecimento tácito que levam a níveis de compreensão distintos e cada vez mais avançados. Dos níveis de compreensão e do conhecimento tácito surgem os produtos do

conhecimento, que não são tipos de conhecimento, mas precisão do conhecimento tácito ou do nível de compreensão para que ele possa existir.

Existem três níveis de compreensão: Compreensão Básica, Julgamento e Aplicação. São tipos de conhecimento que estão relacionados de forma transitória. Quanto maior a imersão em uma comunidade específica, melhor as habilidades do indivíduo de compreender, julgar e agir. Falta de contato pode levar à obsolescência do conhecimento ou julgamento fraco, dependendo do campo e período de não imersão. Isso pode ser aplicado a questão do softwares livres no momento que o usuário tem a liberdade de visualizar e modificar o código fonte do programa, pois estando imerso nessa “forma de vida”, será capaz de realizar julgamentos de prioridades e agir proativamente em favor da melhora do programa.

A gestão do conhecimento tácito pode ser dividida em níveis: Somático, Transiente e Coletivo. O Conhecimento Tácito Somático diz respeito a habilidade de realizar elementos comportamentais de uma sociedade, um exemplo disso é a forma como diferentes culturas tem o costume de se cumprimentar, seja com aperto de mãos ou se curvando como é feito no Japão. Este conhecimento é possível de ser gerado através do software livre ao passo que diversas pessoas desenvolvem um programa através de uma linguagem computacional (código fonte). O Conhecimento Tácito Transiente é o tipo de conhecimento que está embutido em uma forma de vida, porém é passível de codificação, como por exemplo as habilidades que podem ser transferidas para uma máquina, como a montagem de algumas partes de um carro. O Conhecimento Tácito Coletivo permite realizar ações polimórficas, ou seja, só pode ser adquirido participando de uma forma de vida, tendo a capacidade de criar regras, segui-las e fazer julgamentos. Para tal divisão do Conhecimento, faz-se uma subdivisão de acordo com o nível de imersão: não imersão, estudo individual, socialização linguística, contiguidade física e imersão física. A Não Imersão é quando o usuário não sabe nada sobre o programa. O Estudo Individual é o estudo de peças codificadas de conhecimento sem o contato com especialistas, como por exemplo a leitura. Já na Socialização Linguística e o aprendizado de uma linguagem utilizada em uma comunidade, no caso analisado no meio computacional. A Contiguidade Física descreve proximidade com as práticas de um domínio, mas que não chegam a ter um envolvimento prático considerável. No caso de Imersão Física existe um contato direto com a prática. No caso analisado, a melhor forma seria essa última citada pois, o utente do software terá contato direto com o código fonte do programa, podendo se familiarizar com a linguagem e aprender como o

software funciona. Dessa forma, poderá sugerir melhoras e correções do programa para seu funcionamento ser mais eficaz e eficiente.

### **3. Conclusão**

Podemos observar que o desenvolvimento de softwares através da utilização de softwares livres cria uma nova visão prospectiva capaz de desenvolver o conhecimento de forma conjunta e facilitando a disseminação do conhecimento. As perspectivas futuras são muito positivas, já que a tendência é de que cada vez mais os usuários tenham capacidade de desenvolver programas. Neste contexto, o estudo do conhecimento tácito relacionado a softwares pode acelerar o estabelecimento do desenvolvimento desses programas como uma nova ciência que permitirá uma maior integração entre necessidades dos usuários e o produto oferecido.

### **4. Referências Bibliográficas**

- Collins, H. (1992) [1985]. *Changing Order*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Ribeiro, R. *Knowledge Transfer*. 2007. 123f. tese(Doutorado) - School of Social Sciences, Candiff University. 2007
- Dreyfus, H.L. *On the Internet*, New York, Routledge. 2009. 168p