

# “Onde está o conhecimento que perdemos na informação?”<sup>1</sup> Explorando a mineração de dados (e de textos) e metodologias de design como apoio à gestão da informação

“Where is the knowledge we have lost in information?”<sup>1</sup> Exploring data mining (and texts) and design methodologies to support information management

Patricia Zeni Marchiori<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal do Paraná (UFPR), Curitiba, Paraná, Brasil

Autor para correspondência/Corresponding author: Patricia Zeni Marchiori [ [pzeni@ufpr.br](mailto:pzeni@ufpr.br) ]



Copyright © 2014 Marchiori. Todo o conteúdo da Revista está sob uma licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhável 3.0 Não Adaptada. Ao serem publicados por esta Revista, os artigos são de livre uso em ambientes educacionais, de pesquisa e não comerciais, com atribuição de autoria obrigatória. Mais informações em <http://www.atoz.ufpr.br/index.php/atoz/about/submissions#copyrightNotice>.

A tarefa de coleta, análise e busca de significados derivados de dados e de ações de usuários frente a distintas tecnologias são a tônica deste v3n2 da “AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento”. A produção e disponibilidade de volumes crescentes de dados provenientes de distintas fontes estimulam um novo arcabouço de soluções, enfoques revisitados de metodologias de investigação já consolidadas, e possibilidades concretas de intervenção em realidades educativas e sociais; as quais temos o prazer de publicar.

No contexto da mineração de dados, esta edição apresenta entrevista com especialistas ligados e formados pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR), que explicam conceitos centrais e periféricos relacionados à mineração de textos, sua aplicação em *business intelligence*, as condições para o aproveitamento das técnicas e algoritmos, entre outros destaques.

Corroborando um dos aspectos levantados pelos entrevistados, Costa, Bernardino e Viterbo – ao analisarem os boletins de ocorrências da Polícia Rodoviária Federal – destacam a necessidade de se melhorar a qualidade dos dados já na etapa de coleta/alimentação da base, como o desafio para os gestores de repositórios estruturados e não estruturados de dados. Este requisito é essencial para o pré-processamento e o emprego de distintos algoritmos em busca de associações confiáveis.

Quanto à mineração de textos, Trucolo e Digiampietri exploram a extração automática de termos presentes na produção científica de pesquisadores, aliadas a técnicas de análise de tendências, como potenciais recursos na averiguação/crescimento de assuntos ou áreas de pesquisa (ainda) não influentes/prevalentes. Novos estudos que utilizem a metodologia proposta pelos autores podem, futuramente, validar e ajustar tais estratégias de análise, ampliando os recursos de investigação disponíveis para estudos quantitativos em informação e conhecimento.

O foco nos usuários de tecnologia e informação – mais especialmente em jogos/games – igualmente tem se fortalecido como um direcionamento de pesquisa na área de informação, conhecimento e tecnologia. Japppur, Forcellini e Spanhol exploram um modelo conceitual para jogos educativos digitais derivado do *Design Science Research Methodology*, o qual foi testado – com resultados positivos – em duas turmas do Programa Jovem Aprendiz do SENAC/SC. Ainda na linha de jogos educativos digitais, o *Object-Oriented Hypermedia Design Method* (OOHDM) e técnicas de inteligência artificial foram utilizados por Villacis e colegas tanto na concepção conceitual como na aplicação em interfaces interativas do “jogo da velha”, o qual foi disponibilizado para crianças entre 7 e 11 anos. O estudo comprovou a eficácia do uso das interfaces como estímulo cognitivo nesta faixa etária.

A participação ativa de usuários de sistemas de informação, especialmente aqueles com acesso a plataformas móveis (e estimulados a participar de soluções), demonstra uma tendência de pesquisa cujo foco extrapola a participação pontual do usuário e investe no seu efetivo engajamento. Neste particular, o estudo apresenta-

<sup>1</sup> T.S. Eliot - Chorus I - “The Rock” (1934). Disponível em: <http://www3.dbu.edu/mitchell/eliotroc.htm>.

do por Lima, Alves, Costa e Sales utiliza a metodologia *Design Thinking* aplicada a uma proposta de solução de *software* voltada à mobilidade urbana; enquanto Lopez-Faicán e Chambas-Eras – com o objetivo oferecer alternativas à intervenção de professores em atividades de ensino – implementam e testam um modelo de incerteza (usando Redes Bayesianas e o modelo Felder-Silverman) voltado à previsão de estilos de aprendizagem em AVAs/Moodle.

Contudo, os autores são cautelosos e não se furtam – como reza a boa prática científica – a indicar limites às suas investigações, considerando-os como necessários para a crítica e revisão de práticas em suas áreas de interesse. Para eles, questionar “o que existe por detrás dos dados” e os contextos sociais, econômicos, e de macro (ou micro) políticas que afetam a criação de conhecimento são decorrência natural dos estudos quantitativos que envolvem – ou buscam explicitar – aspectos das relações sociais, nem sempre revelados pela informação registrada.

Obs: Apresentamos neste número a nova proposta de diagramação pdf, em atendimento às opiniões de nossos leitores e colaboradores quando da pesquisa de avaliação. Outras novidades estão a caminho para os números de 2015! Agradecemos o constante apoio e desejamos uma profícua leitura!

**Profa. Dra. Patricia Zeni Marchiori**  
Editora-Chefe