



**INSTITUTO FEDERAL  
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**  
Rio de Janeiro

## Disciplina

Metodologia e Produção de  
Conhecimento na Cultura Digital

PROF. FERNANDO TAMBERLINI ALVES

- Apresentação da disciplina
- Ementa e Objetivo da Disciplina
- O que é Metodologia, Conhecimento e Cultura Digital?
- Atividade Prática
- Referências

# Disciplina MPCCD – 2024.01

---

- Metodologia e Produção de Conhecimento na Cultura Digital
- Prof. Fernando Tamberlini Alves  
E-mail: [fernando.alves@ifrj.edu.br](mailto:fernando.alves@ifrj.edu.br)  
Site: [ftamberlini.dev.br](http://ftamberlini.dev.br)
- Horário: 4ª feira – 08:30 até 11:45 – Matutino  
4ª feira – 13:15 até 16:15 – Vespertino
- Local: Laboratório 203 – IFRJ/CSJM

# Ementa e Objetivos

---

## ■ Ementa:

Conhecimento dos conceitos relacionados à concepção de Informática, domínio dos aplicativos e recursos digitais voltados para uso no contexto profissional, entendimento e utilização da Internet e seu impacto no mundo social.

## ■ Objetivos:

Desenvolver junto ao educando a compreensão do histórico evolutivo da Informática e sua aplicabilidade dentro do mundo corporativo, fornecendo subsídios para o conhecimento e a utilização das principais ferramentas da internet.

- Identificar os elementos que compõem um sistema computacional e suas principais características
- Entender os conceitos de hardware e software e suas funções dentro de um ambiente corporativo.
- Conhecer aplicativos digitais utilizados nas atividades rotineiras das empresas.
- Utilizar os recursos da internet como ferramentas estratégicas para o bom funcionamento da empresa.
- Trabalhar com os editores de texto, Planilhas Eletrônicas e Apresentações Eletrônicas, colaborativos e on-line
- Entender e fazer uso de boas práticas de segurança da informação.

# Metodologia e Recursos

---

- Desenvolvimento Metodológico:

Aula expositiva e prática, a partir do uso de aplicativos e ferramentas da internet, com foco na colaboração. Atividades práticas envolvendo estudos de caso, seminários, trabalhos individuais e em grupo, apresentação individual e em grupo.

- Recursos:

Material digital, datashow, laboratório de informática com acesso à internet para o professor e para os alunos, preferencialmente um computador por aluno.

- Ferramentas:

Sistema Operacional Windows, Pacote Office (Word/Excel/PowerPoint), Google Suite, Canva, Github, Notion, VSCode, Notepad++ e Ferramentas de Inteligência Artificial.

# Avaliação

---

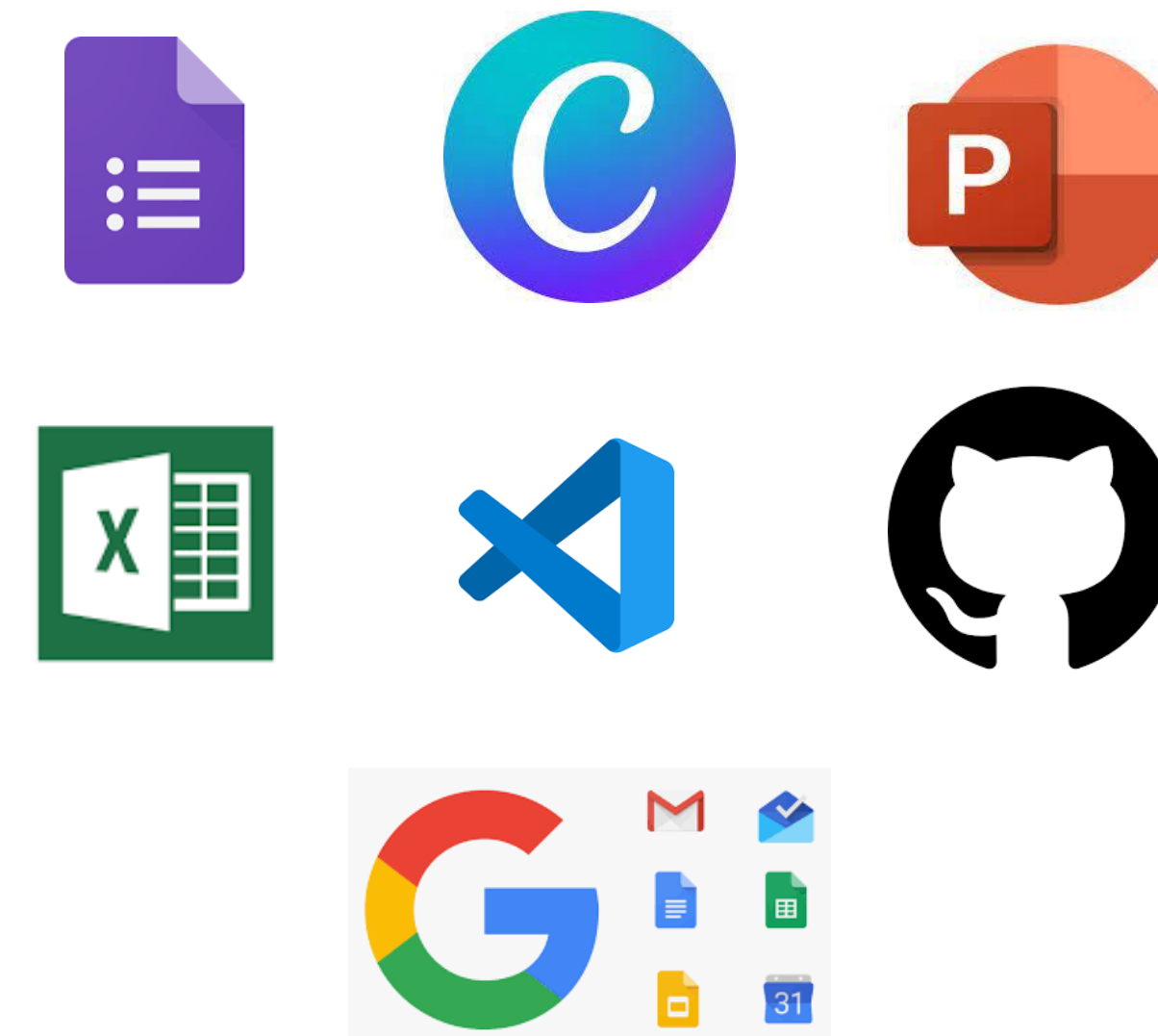
- 1º Bimestre:
  - 1ª Avaliação – Prova sobre Computação e Sistema Operacional
  - 2ª Avaliação – Trabalho Individual – Edição de Texto e pesquisa no Chat GPT
  - $MV1 = (AV1 + AV2)/2$
- 2º Bimestre:
  - 3ª Avaliação – Trabalho Individual - Criação de Formulário usando Google Forms
  - 4ª Avaliação – Trabalho Individual - Criação de Apresentação – Canva/PowerPoint
  - 5ª Avaliação – Trabalho Individual - Criação de Planilha Eletrônica
  - $MV2 = (AV3 + AV4 + AV5)/3$
- Grau Final
  - $G = (MV1 + 2 \cdot MV2) / 3$ 
    - Maior ou igual a 6,0 – Aprovado
    - Menor que 6,0 – Recuperação

# O que vamos ver...

## 1º Bimestre



## 2º Bimestre



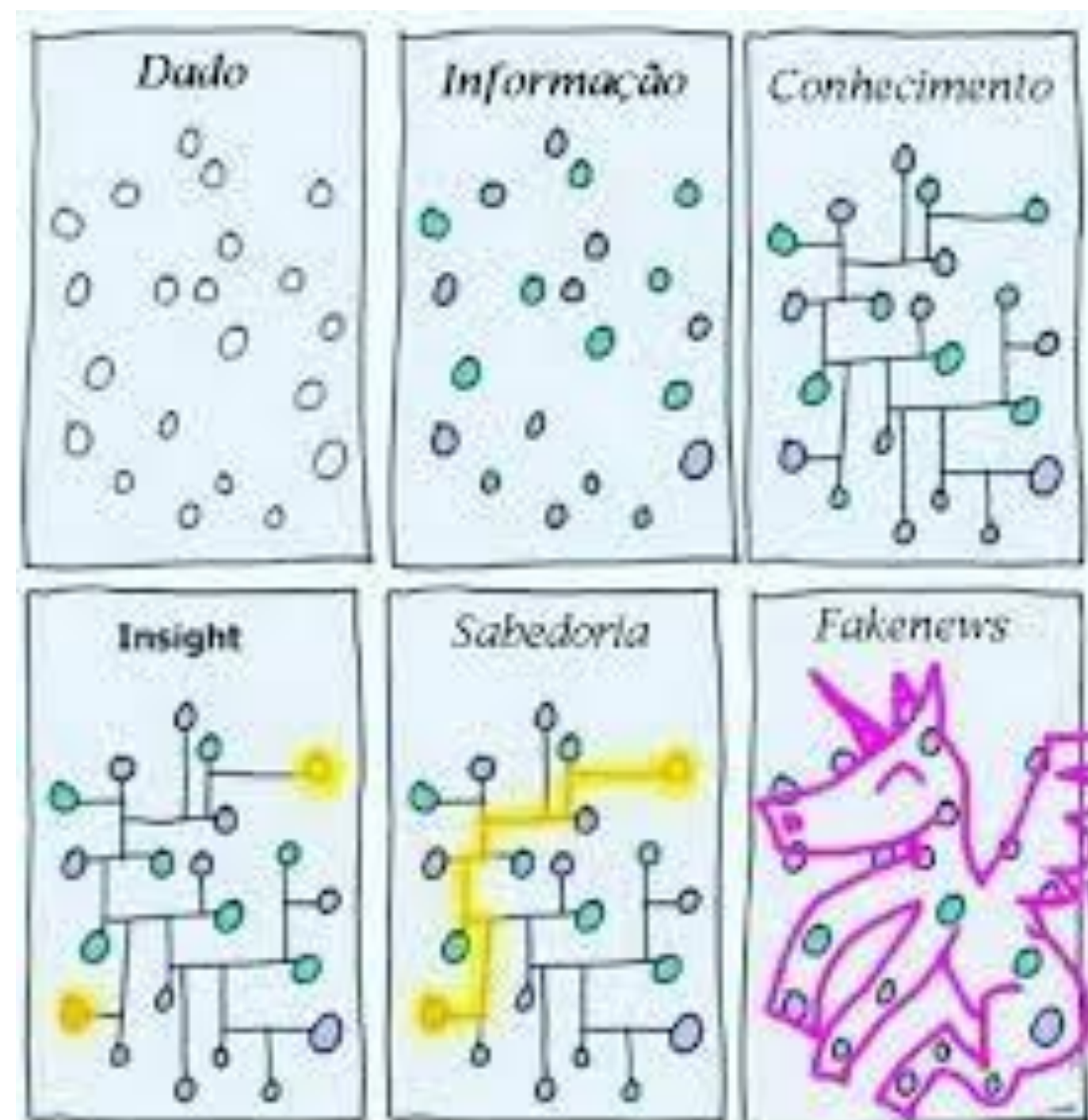
# O que é metodologia?

---

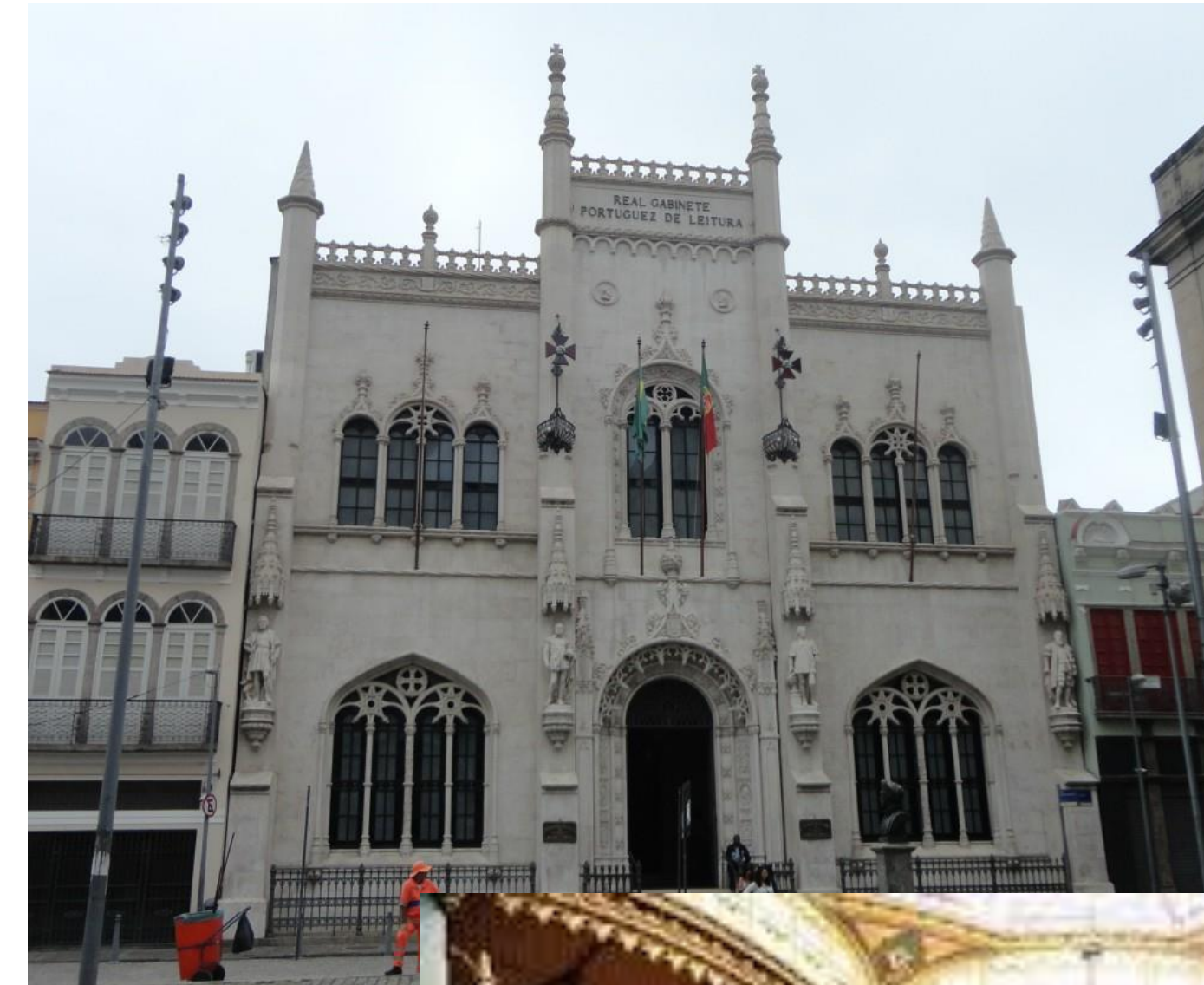


- **MÉTODO**  
É o processo para se atingir um determinado fim ou para se chegar ao conhecimento;
- **METODOLOGIA**  
É o campo em que se estuda os melhores métodos praticados em determinada área para a produção do conhecimento;

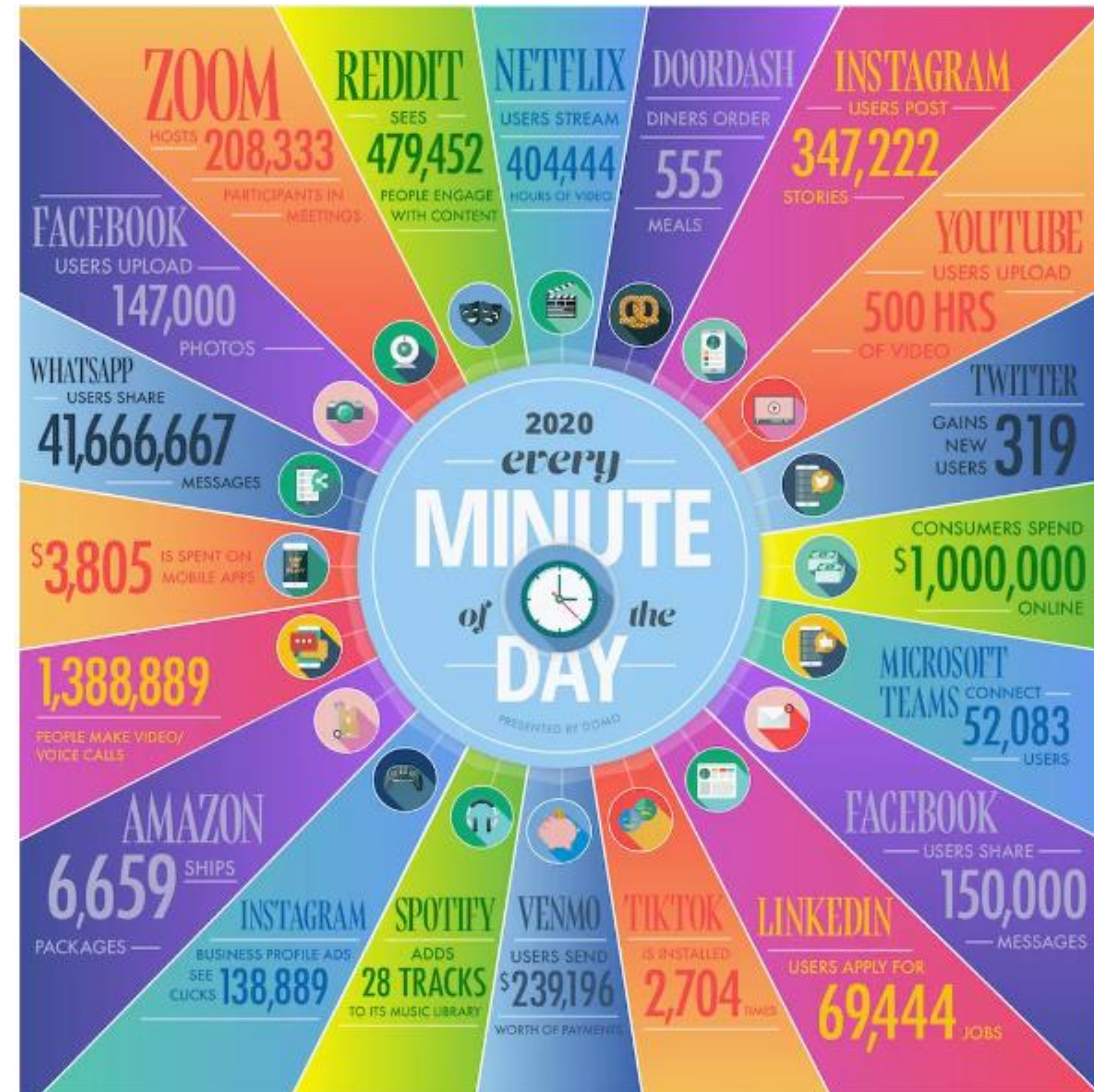
# O que é conhecimento?



# Onde está o conhecimento?



# Obtenção de Conhecimento na Era Digital



# Bigtechs

---



NETFLIX

 NVIDIA



TESLA

Baidu 百度

 Alibaba Group  
阿里巴巴集团

 ByteDance

Tencent 腾讯

Uber



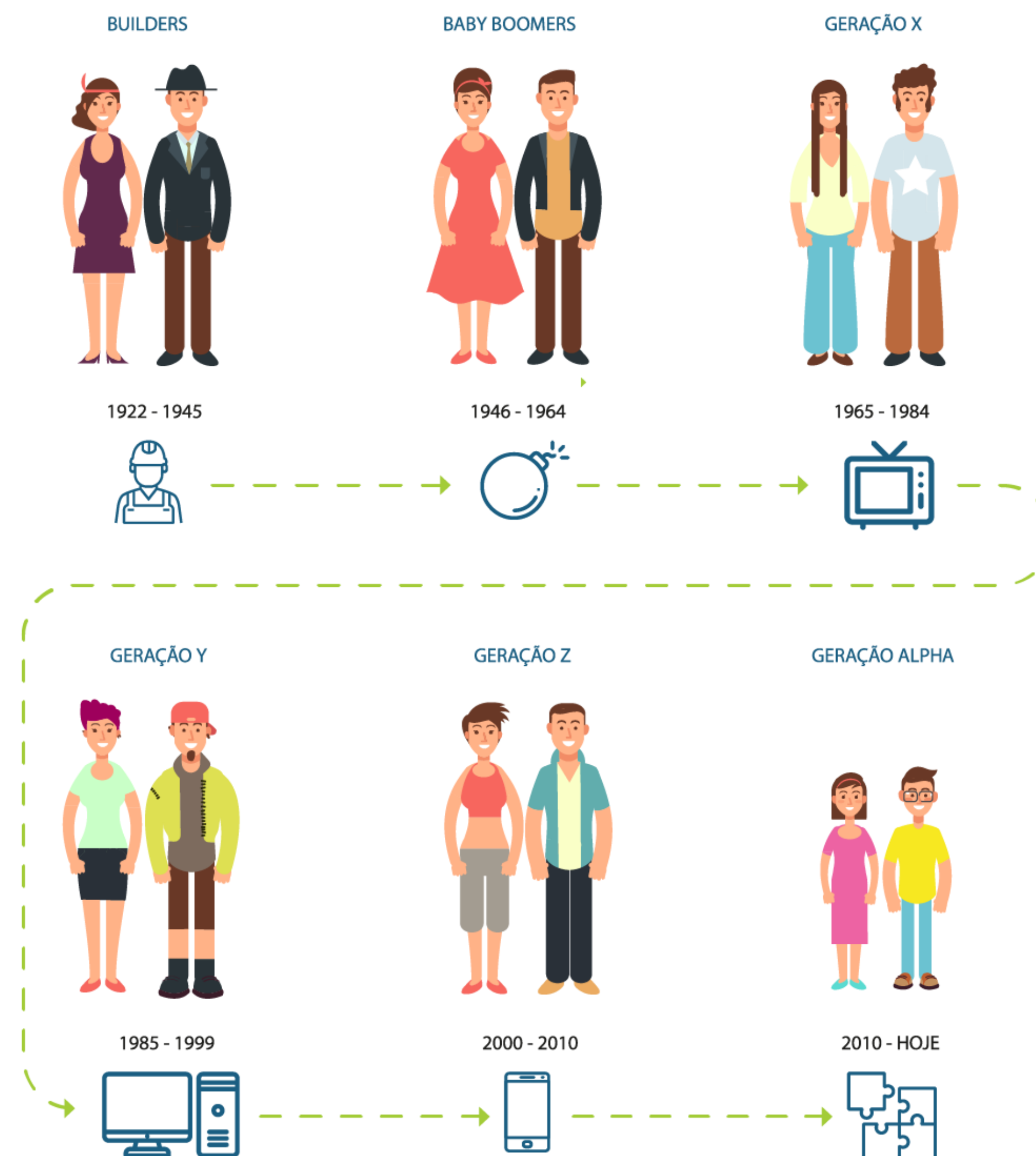
# Pirâmide do Aprendizado

## COMO APRENDEMOS

A pirâmide de aprendizagem de William Glasser



# Evolução das Gerações



# Evolução das Gerações

## BABY BOOMERS



1946 - 1964



## Geração Baby Boomers

- Os Baby Boomers recebem esse nome porque são fruto de uma explosão populacional ocorrida logo após o fim da Segunda Guerra Mundial, quando os combatentes, nos Estados Unidos, finalmente puderam voltar para suas casas e constituir uma família.
- Quando jovens, os Baby Boomers valorizavam muito o trabalho e tinham uma forte preocupação em construir um patrimônio e ter uma carreira profissional estável, permanecendo no mesmo emprego por décadas até a aposentadoria. E esse tipo de comportamento que nasceu no EUA acabou se espalhando por diversos países do mundo.
- Para essa geração, o tempo de experiência era mais valorizado do que a criatividade e a inovação. Isso se deve principalmente ao fato de que, naquela época, a concorrência no mercado de trabalho não era tão acirrada e não havia tanta variedade de profissões como temos hoje em dia.

# Evolução das Gerações

## GERAÇÃO X



1965 - 1984



## Geração X

- Cresceu no período de Guerra Fria e foi a primeira a experimentar os avanços tecnológicos. Esse grupo de indivíduos nasceu entre a metade da década de 60 e início da década de 80.
- No campo profissional, os indivíduos da geração X não costumam ousar muito. Eles valorizam bastante a busca pela ascensão de cargos na empresa em que trabalham e geralmente ficam muito tempo na mesma organização. Uma outra característica importante dessa geração X é que eles foram os primeiros a verem ambos os pais saindo para trabalhar, por isso, é uma geração que tende a ser responsável com as coisas da casa.
- Além disso, quem é da geração X prefere não ser gerenciado em todos os detalhes do trabalho. Eles gostam de entender os processos de negócios como um todo. Ou seja, eles buscam pela independência e individualidade, mas sem perder características importantes da convivência em grupo.
- De perfil mais conservador, atualmente, a geração X é muitas vezes a aposta das empresas para cargos de maior responsabilidade. Ou seja, se você atua no mercado com soluções em que o seu público-alvo são gestores e líderes, é bem provável que conhecer mais da geração X te ajude a compreender como vender melhor.

# Evolução das Gerações

## GERAÇÃO X



1965 - 1984



## Geração X

- Outras características da geração x são:
- Adaptação a Mudanças: a geração X cresceu em um período de rápidas mudanças tecnológicas e sociais, o que a tornou mais adaptável a ambientes em transformação. Eles geralmente são capazes de se ajustar a novas tecnologias e processos com relativa facilidade.
- Equilíbrio entre Trabalho e Vida Pessoal: além disso, a geração X foi uma das primeiras a buscar um equilíbrio saudável entre trabalho e vida pessoal. Eles valorizam o tempo com a família, hobbies e outras atividades fora do ambiente de trabalho.
- Valorização da Experiência: a geração X também valoriza a experiência acumulada ao longo do tempo. Eles acreditam que sua trajetória de trabalho e suas conquistas devem ser reconhecidas.
- Valorização da Estabilidade: embora sejam adaptáveis, muitos membros da geração X também valorizam a estabilidade e a segurança no emprego.

# Evolução das Gerações

## GERAÇÃO Y



1985 - 1999



## Geração Y

- O comportamento da geração Y no mercado de trabalho é bem diferente do comportamento observado na geração X.
- Os também conhecidos como Millennials são mais exigentes em relação às funções que eles desempenham e têm menos receio de largar um emprego para fazer algo que realmente o traga satisfação como profissional e como pessoa.
- Segundo uma pesquisa realizada pela Mind Miners, 33% dos Millennials que se consideram satisfeitos o atual trabalho admitiram a possibilidade de mudar de emprego com menos de dois anos. No entanto, entre os indivíduos da geração X, esse percentual cai para 20%.
- Além disso, ainda de acordo com a mesma pesquisa, o salário é o principal aspecto considerado na hora de escolher por um emprego, tanto para a geração X (61%) como para a geração Y (65%).
- Os valores cultivados pelos Millennials estão muito mais focados experiência do que na aquisição material. Ou seja, eles se preocupam menos em construir um patrimônio, em ter a casa e o carro próprios em comparação com a geração Y e os Baby Boomers.
- Assim, para a geração Y, o trabalho em equipe é mais importante do que a hierarquia. Além disso, eles estão em uma busca constante por inovação.

# Evolução das Gerações

## GERAÇÃO Z



2000 - 2010



## Geração Z

- Por fim, encerrando nossa explicação sobre quais são as gerações e seus nomes, chegamos à geração Z.
- Se os Millennials cresceram em meio a transformação digital, a geração Z (também chamada de Centennial) já nasceu nesse mundo conectado pelas tecnologias digitais.
- De atenção dispersa, os Centennials costumam ser multitarefas, independentes e exigentes com o que consomem e com as funções que desempenham nas empresas, apesar de estarem chegando agora ao mercado de trabalho. Acredita-se que os cargos que a geração Z vai ocupar ainda nem foram criados.
- O imediatismo é também uma característica da geração Z, eles querem tudo pra ontem. Além disso, a geração Z apresenta certa dificuldade em socializar fora do ambiente virtual.
- É seguro dizer que a última coisa que eles querem é passar a vida toda desempenhando a mesma função ou trabalhando para a mesma empresa.

# Evolução das Gerações

## Geração Alfa

GERAÇÃO ALPHA



- Embora ainda não tenham idade para terem um cargo dentro das empresas, a geração mais recente é a Alfa. Eles são os nascidos a partir de 2010 e são ainda mais imersos na tecnologia. Para essas crianças, é bastante comum até ouvir “ele nem sabe ler, mas sabe chegar no YouTube no meu celular”.
- Embora não atuem dentro das organizações, é importante estar ciente que essa futura geração está ainda mais focada em flexibilidade, autonomia e com um grande potencial para buscar saídas para problemas de forma colaborativa

2010 - HOJE



# Criando um Arquivo HTML...

---

## HTML



## HTML – HyperText Markup Language

- Traduzindo para “Linguagem de Marcação de Hipertexto”
- O que é Hipertexto?
- O que é Marcação (Tags)?
- É uma linguagem de programação?
- Quem lê um arquivo HTML?
- Como ver o HTML de uma página na WEB?

# Atividade Prática I

---

1. Abrir o editor de texto Notepad++ e selecionar a linguagem HTML no menu superior “Linguagem”;
2. Digitar a conteúdo do arquivo “<NomeAluno.html>” exposto no projetor;
3. Salvar o arquivo “<NomeAluno.html>” na área de trabalho e abri-lo em algum navegador;
4. Encaminhar o arquivo html para o professor por e-mail.



# Referências

---

- BATES, Tony. Educar na Era Digital, Editora Artisanato Educacional, São Paulo, 2016.
- PRIMO, Alex. Interações em Rede. Editora Sulina, Porto Alegre, 2013
- MATTAR, João. Metodologias Ativas para educação presencial, blended e a distância, Editora Artisanato Educacional, São Paulo, 2017.
- LEMOS, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Edição 6, Porto Alegre: Sulina, 2013.
- RECUERO, Raquel. Redes Sociais na Internet, Editora Sulina, Edição 2, Porto Alegre, 2014.

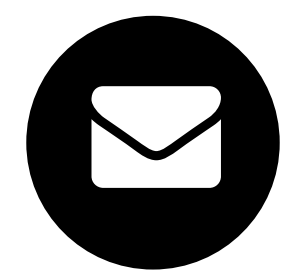
# Dúvidas?

---



---

## Dúvidas?



**fernando.alves@ifrj.edu.br**



**ftamberlini.eti.br/ifrj**