



**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 – 2026.02

- Metodologia e Produção de Conhecimento na Cultura Digital
- Prof. Fernando Tamberlini Alves
E-mail: fernando.alves@ifrj.edu.br
Site: ftamberlini.dev.br
- Horário: 2ª 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.

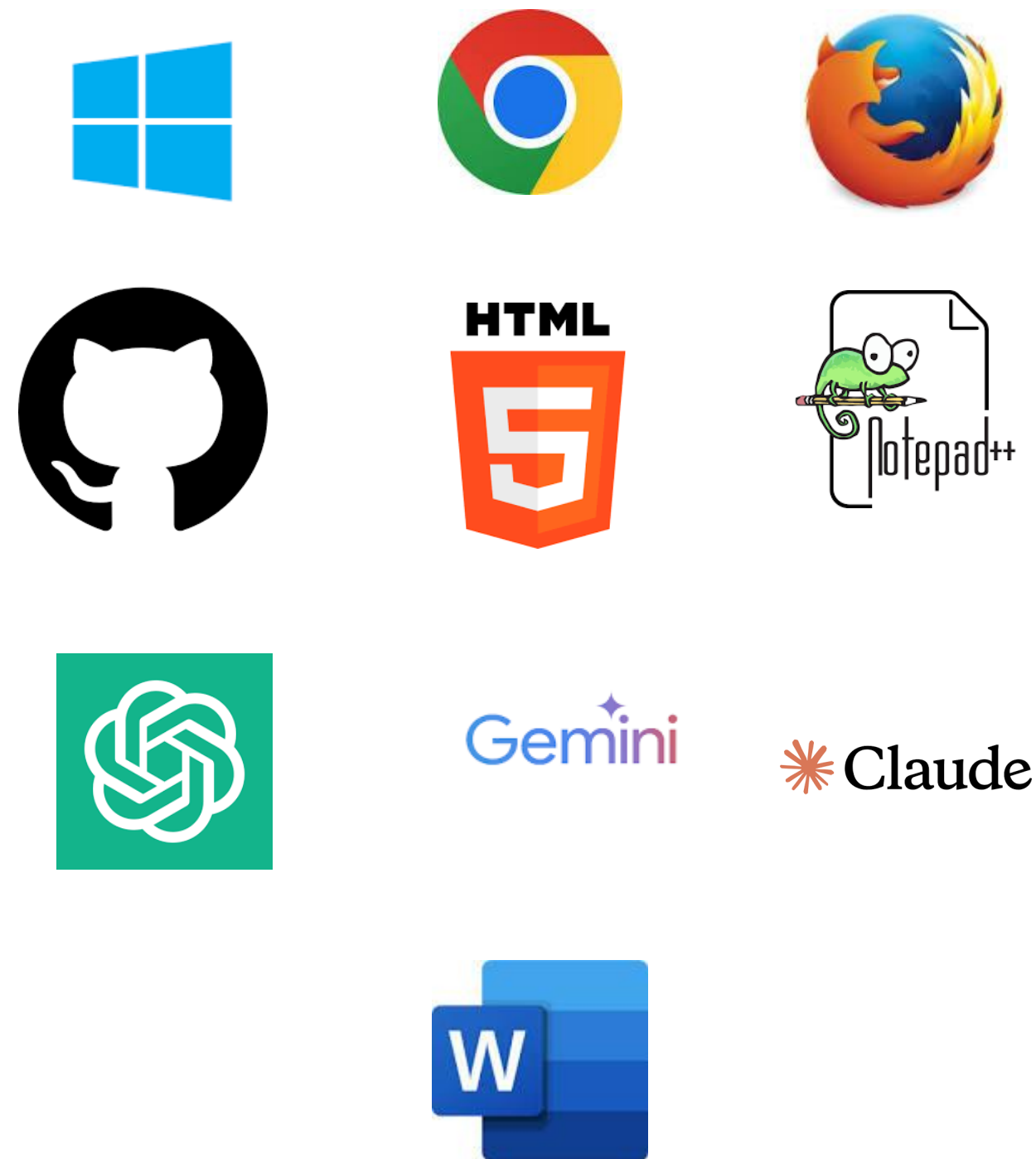
- Ferramentas:

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

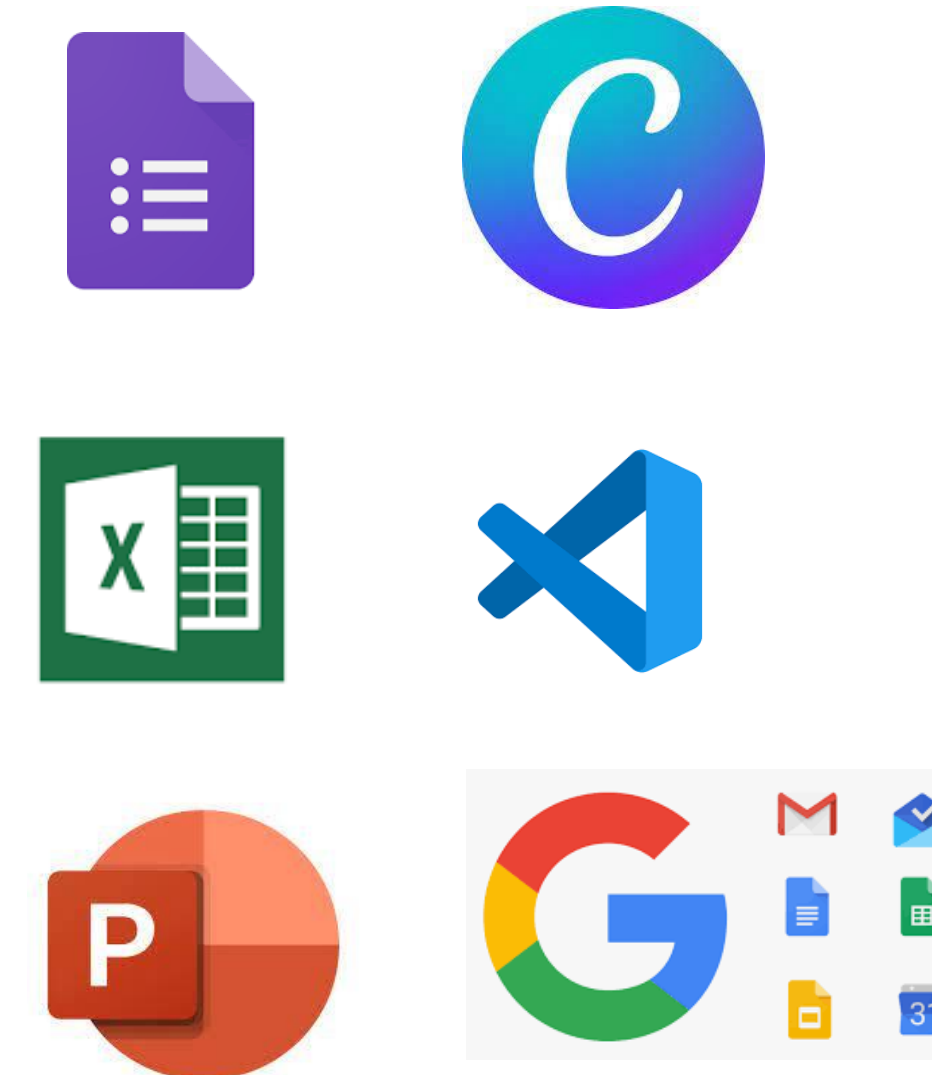
- 1º Bimestre:
 - 1ª Avaliação – Prova sobre Computação e Sistema Operacional
 - 2ª Avaliação – Trabalho Individual – Edição de Texto e pesquisa no Chat GPT
 - $MV1 = (AV1 + AV2)/2$
- 2º Bimestre:
 - 3ª Avaliação – Trabalho Individual - Criação de Formulário usando Google Forms
 - 4ª Avaliação – Trabalho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

O que vamos ver...

1º Bimestre



2º Bimestre

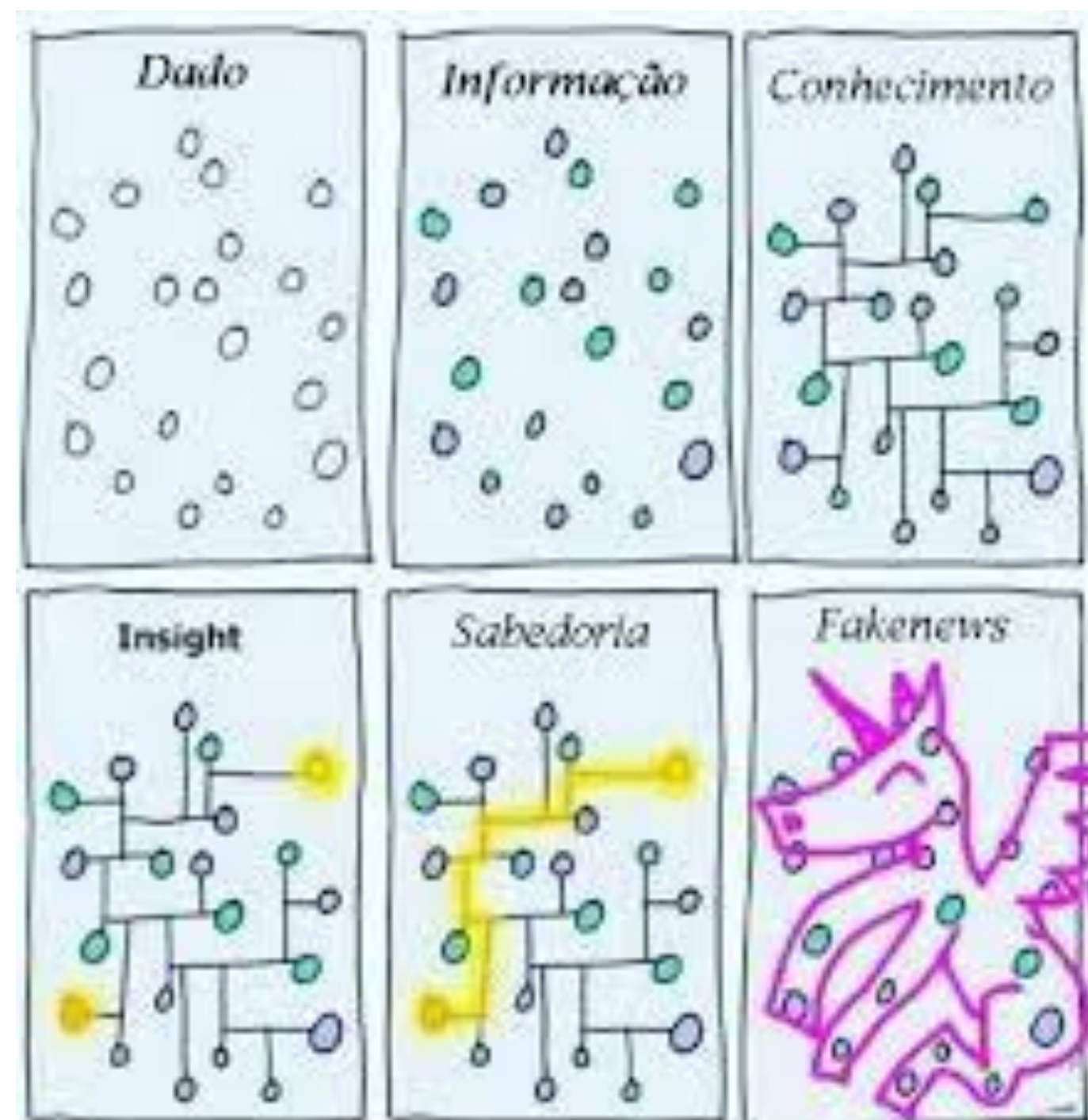


O que é metodologia?

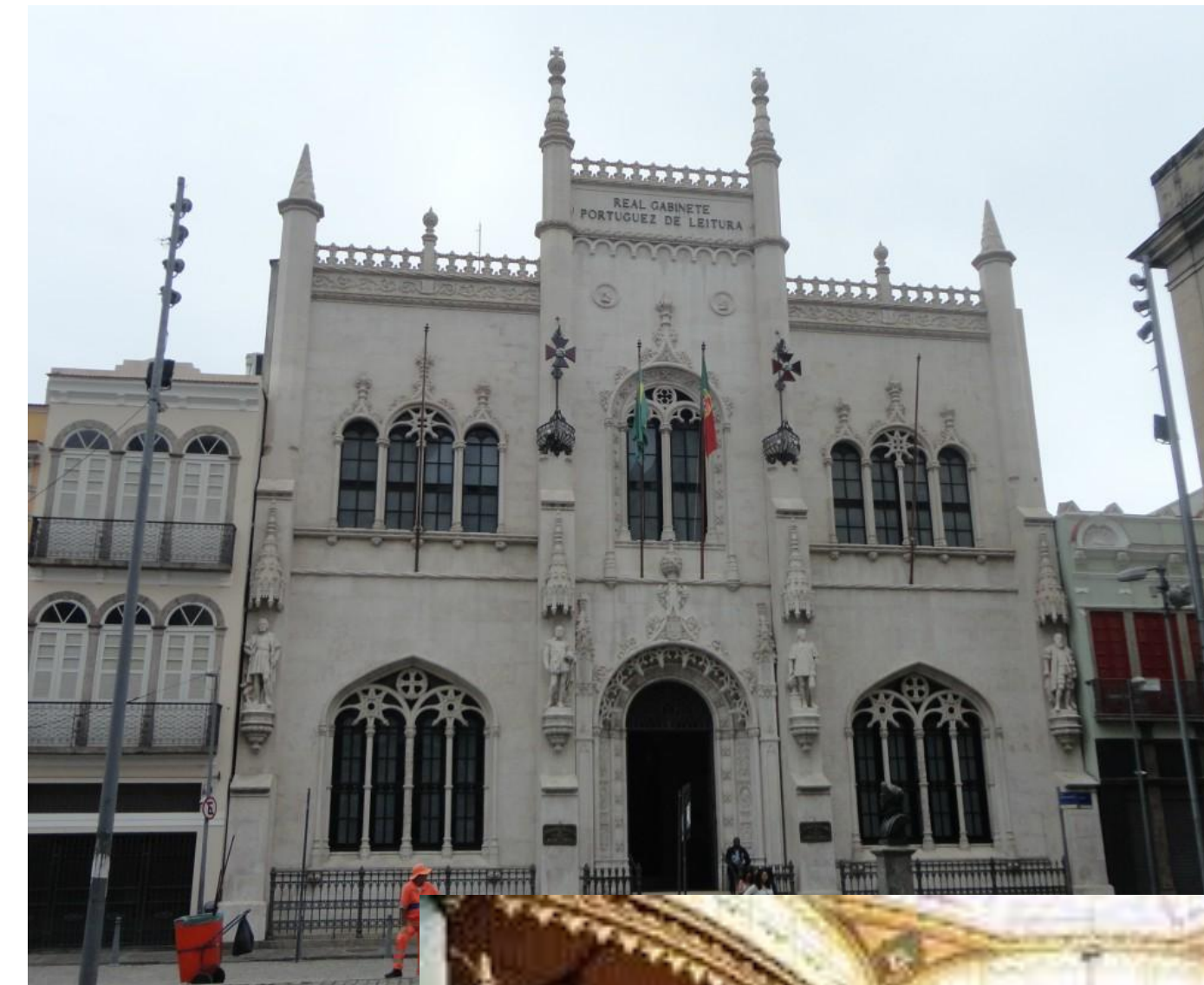


- **MÉTODO**
É o processo para se atingir um determinado fim ou para se chegar ao conhecimento;
- **METODOLOGIA**
É o campo em que se estuda os melhores métodos praticados em determinada área para a produção do conhecimento;

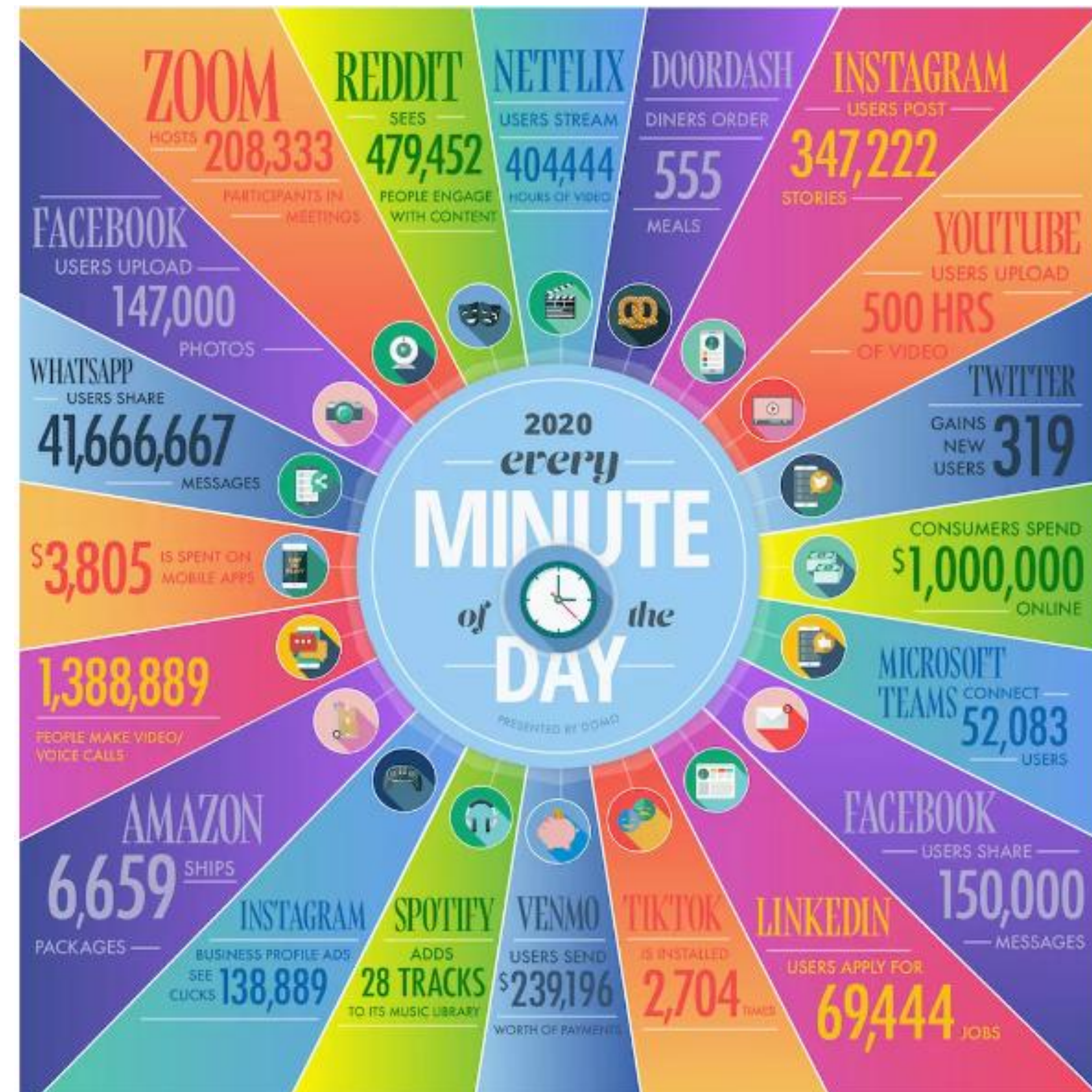
O que é conhecimento?



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



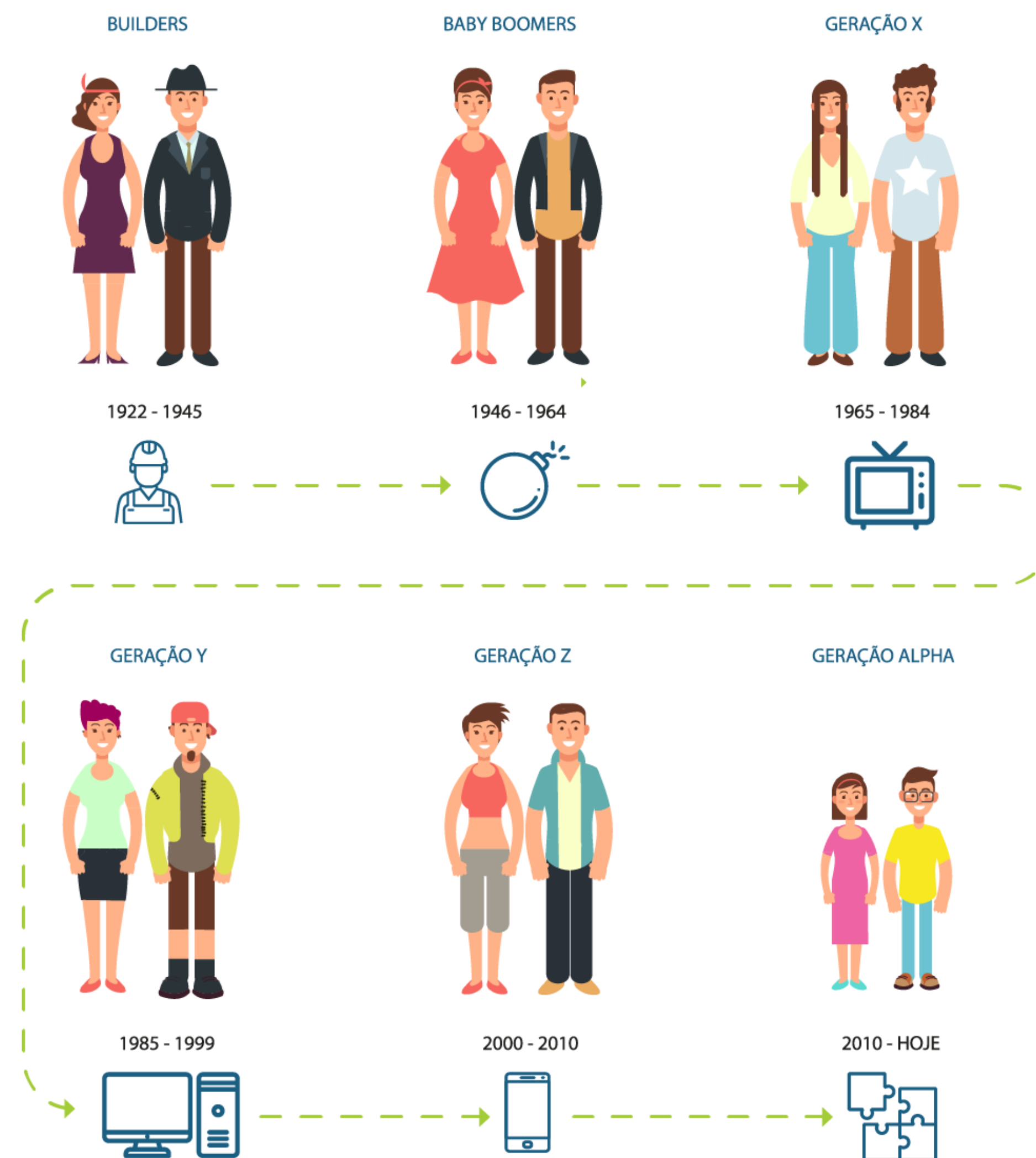
Pirâmide do Aprendizado

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 ALFA



- 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



Começando do início...

Você sabe usar o computador?



Você sabe o que é um Sistema Operacional?



Você sabe usar um Navegador (Browser) ?



Você sabe enviar e ler um e-mail?



Você tem uma conta no Google?



Navegando na internet...

☐ Navegadores/Browsers



- ✓ Você sabe o que é um Browser ou Navegador?
- ✓ Você conhece o navegador Netscape?
- ✓ Quais os navegadores mais usados nos dias atuais?
- ✓ O que é WWW, HTTP/HTTPS, URL?
- ✓ Você sabe o que é domínio?

☐ E-mail



- ✓ Você usa qual serviço de e-mail? Google, Outlook, Yahoo ou iCloud?
- ✓ Você sabe diferenciar um e-mail com domínio próprio?
- ✓ Você sabe ler e enviar um e-mail?
- ✓ Você sabe diferenciar os campos do e-mail? Para (To); Cc; Cco, Assunto(subject); Corpo; Adicionar Anexo;
- ✓ Você sabe programar envio de e-mail?
- ✓ Você utiliza os itens de formatação de e-mail

Usando Redes Sociais...



❑ Rede Social

- ✓ Você sabe o que é uma Rede Social?
- ✓ Você teve conta no Orkut, MySpace, Google+, ICQ, MSN?
- ✓ Você tem conta no Facebook, Instagram, X (ex-Twitter), TikTok, LinkedIn, WhatsApp, Telegram, Reddit, Discord?
- ✓ Você sabe diferenciar o público e o alvo de cada uma destas redes sociais?

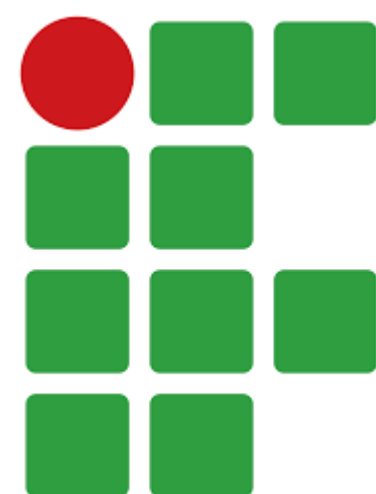
Vendo Streamings...



❑ Serviços de Streaming

- ✓ Você sabe o que é um Serviço de Streaming?
- ✓ Todo o serviços de streaming tem assinatura?
- ✓ Você sabe o que é uma TVBOX?
- ✓ Você sabe o que é um VOD (Video on Demand)?
- ✓ Você sabe diferenciar SVOD, TVOD e AVOD?

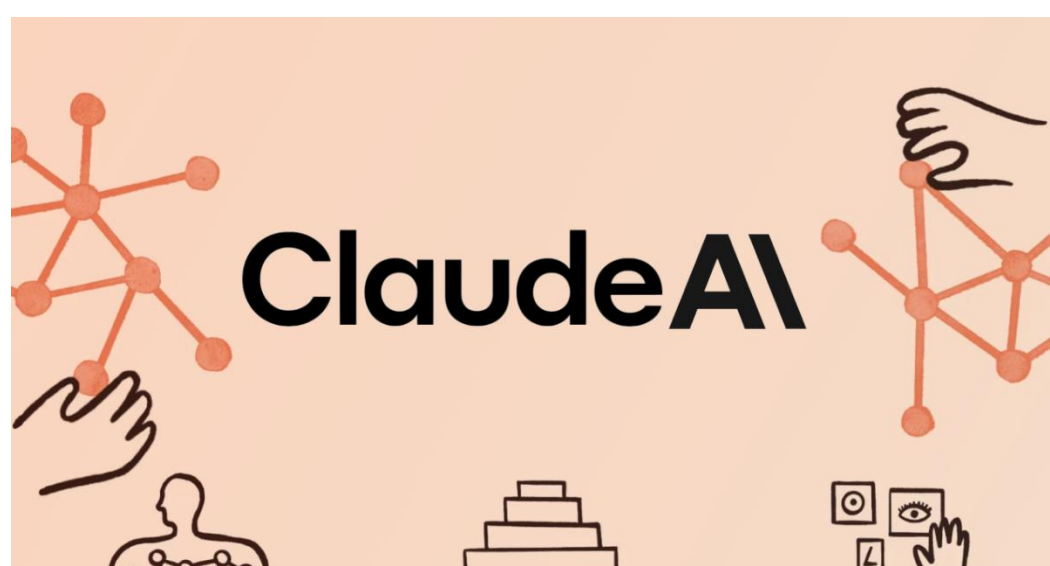
Aprendendo na Internet...



❑ Plataforma de Cursos

- ✓ Você conhece uma plataforma de cursos? Coursera, Udemy, edX, Khan Academy, Skillshare, FutureLearn, Pluralsight, Alison, Domestika.
- ✓ Você conhece os cursos EAD da Rede Federal?
- ✓ Você conhece a ALURA, TREINAWEB, DEVMEDIA, ASIMOV?
- ✓ Você assiste cursos no Youtube?

Ferramentas de IA...



☐ Ferramentas de IA

- ✓ Você conhece uma ferramenta de IA?
- ✓ Quais tipos de ferramentas de IA você conhece?
- ✓ Você utiliza essas ferramentas para que?
- ✓ Você consegue perguntar algo que elas não respondem corretamente?

Criando um Arquivo HTML...

HTML



HTML – HyperText Markup Language

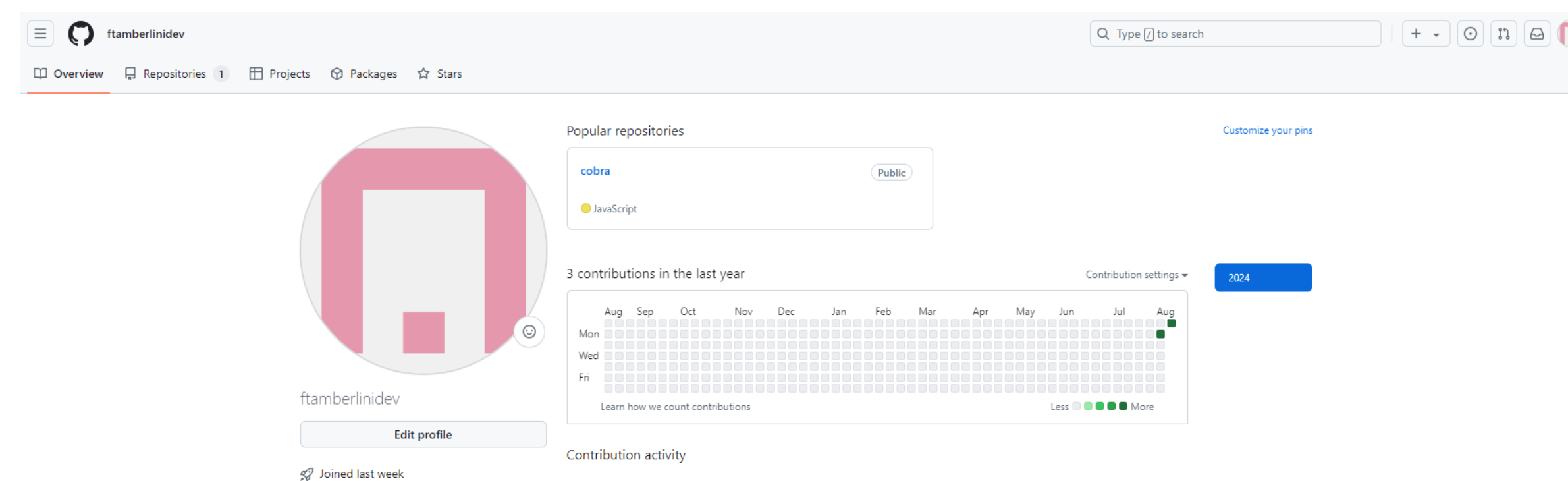
- Traduzindo para “Linguagem de Marcação de Hipertexto”
- O que é Hipertexto?
- O que é Marcação (Tags)?
- É uma linguagem de programação?
- Quem lê um arquivo HTML?
- Como ver o HTML de uma página na WEB?

Criando uma conta no Github



O GitHub é uma plataforma de hospedagem de código-fonte que usa o sistema de controle de versão Git. Ele oferece um conjunto de ferramentas para colaboração no desenvolvimento de software, permitindo que desenvolvedores trabalhem juntos em projetos de qualquer lugar do mundo.

- **Repositórios:** No GitHub, os projetos são armazenados em repositórios (repos), que contêm todos os arquivos do projeto, bem como o histórico completo de alterações. Os repositórios podem ser públicos (acessíveis a qualquer pessoa) ou privados (acessíveis apenas a colaboradores específicos).



Atividade Prática I



- Abrir o editor de texto Notepad++ e selecionar a linguagem HTML no menu superior “Linguagem”;
- Digitar a conteúdo do arquivo “<index.html>” exposto no projetor;
- Salvar o arquivo “<index.html>” na área de trabalho e abri-lo em algum navegador;
- Salvar o arquivo no GitHub

Atividade Prática I



- Criar conta no Google caso não tenha;
- Criar conta no Github e criar o repositório “minhapagina”;
- Criar o arquivo index.html no repositório recém-criado;
- Editar o arquivo html incluindo uma breve apresentação sobre o aluno;
- A página html também deverá falar sobre a personalidade pública escolhida pelo aluno, um livro ou filme e um curso on-line.

Atividade Prática I - Continuação



- A página deverá incluir um link de alguma Rede Social do aluno ou da personalidade escolhida;
- As seções da página deverá ter um cabeçalho específico;
- O aluno deverá incluir uma imagem do livro ou do filme;
- O aluno deverá incluir um lista com os tópicos ou aulas do curso.
- * Sugestão: Site <https://www.w3schools.com/>

Resolução – Estrutura Básica HTML

```
<> index.html > ...  
1    <!DOCTYPE html>  
2    <html>  
3    <head>  
4    |    <title>Aula 02 - Minha Página</title>  
5    </head>  
6    <body>  
7  
8    </body>  
9    </html>
```

Elementos de Conteúdo Comum no <body>:

- **<h1> a <h6>**: Tags de cabeçalhos, que variam em nível de importância e tamanho, do <h1> (mais importante) ao <h6> (menos importante).
- **<p>**: Define parágrafos de texto.
- ****: Insere uma imagem na página.
- **<a>**: Define um hiperlink.
- **, , **: Listas não ordenadas () e ordenadas (), com itens de lista ().

Resolução – Parte 1/2

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <title>Aula 02 - Minha Página</title>
5 </head>
6 <body>
7   <h1>Minha 1ª Página</h1>
8
9   <p>Olá, meu nome é Fernando, sou professor no IFRJ, carioca, torcedor do Fluminense. Gosto de nadar, jogar tênis,
ver filmes e de descansar bastante. </p>
10  <br>
11
12  <h2> Meu esportista favorito</h2>
13  <p>Eu sou um grande fã do jogador <a href="http://rogerfederer.com">Roger Federer</a>. Ele é um exemplo de
esportista dedicado, com elegância e valores nobres. Ele ganhou 20 títulos de Grand Slam. Ele tem uma família
adorável. Ele é casado com Mirka Federer e tem 4 filhos</p>
14  <br>
```

Resolução – Parte 2/2

```
16      <h2>Meu livro indicado</h2>
17      <br>
18      
19      <p>Eu estou lendo o livro Hábitos Atômicos de James Clear. É um livro que ensina o poder dos pequenos
hábitos possuem sobre o comportamento humano. Aquele que deseja conseguir algo deve dar o primeiro passo a
partir de um pequeno hábito</p>
20      <br>
21
22      <h2>Cursos indicados</h2>
23      <p>O 1º Trabalho da Disciplina de Metodologia e Produção de Conhecimento na Cultura Digital será sobre
Marketing Digital. Eu recomendo que os alunos assistam o Curso em Vídeo do Prof. Guanabara. Abaixo listo as
primeiras aulas deste cursos</p>
24
25      <ul>
26      <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=vqdnQqLgGRo"> Aula 00 - Por que aprender Marketing? </a>
</li>
27      <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=9qdHBXcwayo"> Aula 01 - Processo de Marketing </a></li>
28      <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=RmEGfm8prJ4"> Aula 02 - Necessidade, Desejo e Demanda
</a></li>
29      </ul>
30 </body>
31 </html>
```

Exercício para o lar



1. Escolher uma personalidade pública;
2. Escolher um filme ou livro;
3. Escolher um curso on-line;

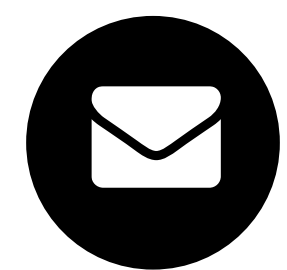
Referências

- 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.dev.br