



REFLEXÃO SOBRE OS IMPACTOS DO DISTANCIAMENTO DAS TECNOLOGIAS DOS SUJEITOS DA APRENDIZAGEM, PROFESSOR E ALUNO NO PROCESSO DE AQUISIÇÃO DE CONHECIMENTO

Josemeire Machado Dias – josemeiredias@gmail.com

Tânia Regina Dias Silva Pereira – tanreg@uneb.br

Telma Dias Silva dos Anjos – telmadias@uneb.br

Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Ciências Exatas e da Terra

Rua Silveira Martins, nº. 2555 - Cabula

CEP: 41195 001 Salvador / Bahia

Fabiana dos Santos Nascimento - fabi30_nascimento@hotmail.com

Inaiá Brandão Pereira - inaiabrandao18@gmail.com

Tânia Maria Hetkowski – hetk@uol.com.br

Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduc), Departamento de Educação

Rua Silveira Martins n. 2555, Narandiba/Cabula

CEP – 41.195-001 Salvador / Bahia

Resumo: *A Internet trouxe inúmeras possibilidades de apoio ao processo de ensino e aprendizagem fazendo com que profissionais envolvidos na área, busquem, cada vez mais, recursos que possam proporcionar a professores e alunos um maior interesse em relação aos conteúdos pedagógicos. Neste artigo, ressaltamos algumas evidências que acarretam no distanciamento entre as tecnologias empregadas pelo professor em sala de aula, que na maioria dos casos, limita-se a tecnologia da escrita e da fala, traduzida em aulas expositivas, e a tecnologia do aluno, repleta de respostas rápidas e automáticas, convergidas na internet. Temos o intuito de fazer uma reflexão sobre os impactos do distanciamento das tecnologias dos sujeitos, professor e aluno, no processo de ensino e aprendizagem, trazendo um panorama do uso da tecnologia em sala de aula, com tentativas de aproximação destas gerações tecnológicas. Como experiência, trazemos o relato do projeto "Notas de aula", desenvolvido na Universidade do Estado da Bahia, para os cursos de Desenho Industrial e Sistemas de Informação, que tem como objetivo abrir um canal de interação entre alunos e professor através da utilização de um site, onde são inseridos os planos de aula das disciplinas, as atividades desenvolvidas em sala, assim como materiais, arquivos, mídias, links, entre outros, relacionados à dinâmica da aula. Trata-se de uma contribuição que se destaca pela simplicidade de uso e pela efetividade da sua atuação, refletida nos resultados das pesquisas realizadas semestralmente com os alunos das disciplinas nas quais o projeto tem sido aplicado.*

Palavras-chave: *Educação e tecnologias, Conflito de gerações, Práticas pedagógicas.*

Realização:

 **ABENGE**

Organização:



**O ENGENHEIRO
PROFESSOR E O
DESAFIO DE EDUCAR**



1. INTRODUÇÃO

Assim com a tecnologia da escrita mudou a história, depois o rádio, o telégrafo, o telefone, a televisão, na atualidade a internet possibilita alterações culturais e subjetivas mais profundas, complexas e deslumbrantes.

Mergulhados nos recursos proporcionados pela internet, os quais trouxeram entre outras questões, a rapidez e a multiplicidade de acesso à informação, predomina entre os incautos, a satisfação com a superficialidade das abordagens, correlatando assim a dificuldade de aprofundamento em determinados temas, além de uma espécie de recusa ao exercício da abstração e aprofundamento.

É visível que tecnologias como a internet e as suas redes sociais virtuais, mudam de forma radical a maneira como os sujeitos buscam o conhecimento. O próprio caráter hipertextual da internet demanda a urgência de uma objetividade, muitas vezes, condicionada ao excesso de informações e ações possíveis de serem realizadas nessa ambiência.

A escola por sua vez, vem sendo paulatinamente esvaziada de seu papel por um conjunto de variáveis políticas e econômicas; se seus resultados vêm sendo frustrantes para o conjunto do sistema escolar e para a sociedade, convém examinar de que modo a internet, pode estar interferindo na relação pedagógica e também de que forma ela pode ajudar na aproximação e melhoria desta relação.

A juventude atual, chamada de Nativos Digitais (PRENSKI, 2010), com exceções, pede uma outra prática escolar. Estamos preparados para trilhar esse novo cenário pedagógico?

Várias pesquisas e análises sobre o fracasso escolar (PATTO, 1999); (SOUZA, 2002) já foram realizadas e trata-se de uma atividade de extrema complexidade por envolver diversos fatores a exemplo dos afetivos, culturais, sociais e principalmente históricos. Este trabalho se relaciona com as Tecnologias da Informação e Comunicação, com o intuito de explorar possibilidades pedagógicas, produzidas pela/ para a internet, um ambiente hipertextual, provocando um deslocamento na busca do conhecimento e expondo uma superficialidade provocada pelo imediatismo da técnica.

A exposição diária de informações para os Nativos Digitais (PRENSKI, 2010), é assustadora. Novas comunidades e modismos surgem todos os dias e com elas a necessidade de estar inserido no novo ambiente, algo quase impossível de administrar. Novas linguagens são criadas, novas formas de comunicação, traduzidas em reduções de termos ou novas criações que minimizam o tempo de exposição para dar conta de um universo maior de interação. Este adolescente faz parte de uma cultura digital expositiva, no que se refere à inserção das suas particularidades e disponibilidades em uma rede de acesso global.

A cultura dos Nativos Digitais constrói novas subjetividades e formas de 'estar no mundo', expondo interações de grande diversidade, mesclando recursos e estímulos que produzem estranhamento às práticas de comunicação reduzidas à tecnologia da escrita e à oralidade direta, normalmente dominantes na escola e, sobretudo, distancia 'territórios' que deveriam ter trânsito intenso e profundo.

A nova geração de alunos está exposta a uma gama de meios de comunicação e informação, diferente de um grupo considerável de professores encontrados nas escolas, reconhecidos como Imigrantes Digitais (PRENSKY, 2010, p.73) que não são necessariamente de outra geração, contudo, a escola não conseguiu ultrapassar as práticas anteriores, estruturadas na escrita e verbalização. A escola não se atualizou no processo de mudança tecnológica, uma vez que a inserção da tecnologia no ambiente de ensino não se trata apenas



de prover o espaço com recursos tecnológicos, mas entender o seu funcionamento para poder se adequar ao novo perfil do jovem.

A forma como a palavra e a escrita são, normalmente, conduzidas não possibilita que os sujeitos partícipes do processo de ensino e aprendizagem se sintam estimulados a explorá-los nos seus mais diversos aspectos.

É verdade que algumas escolas, principalmente as do ensino particular, se articulam na aquisição de um aparato tecnológico e inserem em seu processo de ensino a utilização de recursos como lousas eletrônicas ligadas à internet com recursos multimídia, que permitem diversas simulações e a inserção do aluno em ambientes virtuais de aprendizagem.

Do outro lado, principalmente no ensino público, o professor continua utilizando a tecnologia limitada somente à palavra e a escrita e inserido em um ambiente de desmotivação e de descrença no projeto pedagógico. Não queremos dizer que este cenário seja apenas do ensino público, em escolas de ensino fundamental e médio, mas ressaltamos por sê-lo mais evidente.

Em diferentes espaços escolares, sejam eles públicos ou privados, os alunos são Nativos Digitais, não sabemos até aqui se o conhecimento é prejudicado ou facilitado por essa super exposição de ferramentas tecnológicas, convergidas na internet, mas sabemos que o conhecimento é algo construído de forma colaborativa, na relação entre alunos e professores.

Não podemos negligenciar, que existe um grande problema que vem dificultando o ensino nos seus diversos níveis e este fato está relacionado ao que podemos chamar de distanciamento de gerações no que tange as tecnologias ligadas à tríade escola-professor-aluno.

2. UMA VISÃO SOBRE O USO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

Diversos educadores restringem a definição de tecnologia ao uso dos computadores em sala de aula, esquecendo-se de que o quadro negro e o giz também fazem parte da tecnologia quando pensado em um sentido mais amplo, fato que também é visto na comunidade em geral, onde o termo remete a pensamentos que variam desde celulares de última geração ao uso da internet e das suas comunidades virtuais. Para Dusek (2009), este tipo de definição denominada "relatante", refere-se ao modo como as pessoas comumente usam as palavras, sem que haja um questionamento sobre o uso adequado. Essa definição pode ser complexa, pois dependerá dos diferentes contextos sociais, econômicos e históricos.

Para Dusek existem três definições ou caracterizações da tecnologia, são elas:

A tecnologia como instrumental, referindo-se a máquinas e ferramentas; a tecnologia como regras, onde as máquinas não são centrais, mas os padrões meios-fins desenvolvidos sistematicamente; e a tecnologia como sistema, a qual, para ser tecnologia precisa estar dentro de um contexto de pessoas com habilidades para utilizá-la e suportá-la. (2009, p.47).

Lima Jr (2005), define a tecnologia a partir da abordagem da filosofia grega de técnica (*tecknê*) e coloca o computador como uma tecnologia proposicional, se preocupando com o entendimento das possibilidades em relação ao aspecto pedagógico e do currículo. O autor faz também uma ligação da tecnologia ao processo criativo e transformativo:



[...] independentemente da presença do suporte material da comunicação/informação no contexto educacional escolar, a compreensão mais aprofundada do significado da tecnologia traz para a educação escolar, em todos os seus aspectos, esta perspectiva criativa e de transformação. A presença dos recursos tecnológicos é indispensável, mas desde que os mesmos possam ser entendidos e explorados com esta ênfase na criatividade e na metamorfose (mudança, transformação de si e do contexto local). (LIMA JR, 2005, p.16).

Além da utilização dos computadores com ênfase na criatividade e na metamorfose, vale ressaltar também, que de nada adiantará todo o aparato tecnológico, se neste universo não coexistir a motivação, que segundo Piletti (2009), significa predispor o indivíduo para certo comportamento desejável naquele momento, o que pode ser feito seguindo alguns princípios, como: a) atrair a atenção do aluno; b) dar a cada aluno a possibilidade de estabelecer e alcançar seus próprios objetivos; c) permitir que o próprio aluno avalie o seu progresso e; d) possibilitar discussões e debates. Essa motivação deve acontecer em ambos os lados, professor e aluno.

Um dos problemas do professor é conseguir a atenção do aluno unicamente através de uma exposição oral, com baixa capacidade oratória e problematização didática de conhecimento pronto, que os mesmos recebem de forma passiva, como diz Freitas (2010).

Vygotsky, na sua discussão sobre as características da inteligência humana, privilegia o estudo das operações superiores, como o pensamento abstrato, a atenção voluntária, a memorização ativa e as ações intencionais. Na sua visão, o computador e as novas tecnologias são instrumentos materiais e simbólicos. Ainda segundo Vygotsky (ARANHA, 2003), para atingir o nível superior de reflexão acerca do conhecimento abstrato do mundo, o indivíduo começa com as atividades de interação cotidianas até atingir a formulação dos conceitos. A relação entre o sujeito que conhece e o mundo conhecido não é direta, mas se faz por mediação dos sistemas simbólicos. "O computador e a internet não garantem a inovação no processo de aprendizagem escolar. Tudo depende da mediação do professor, que torna eficazes as duas outras mediações: a técnica e a simbólica" (FREITAS, 2010, p58).

O sujeito do conhecimento é interativo, ele cria, modifica, manipula e principalmente, interage criando novos conhecimentos.

3. A INTERAÇÃO ENTRE PROFESSOR E ALUNO – APROXIMAÇÕES

A condição atual do ensino, acarretada pelos baixos salários, desmotivação, falta de crença no projeto pedagógico ou talvez o seu desconhecimento, desvalorização da profissão, entre outros, tem provocado danos ao ensino e à sociedade de forma geral, no que se refere à formação dos sujeitos.

Outro fator relevante que podemos observar é o distanciamento, no que se refere à tecnologia dos sujeitos da aprendizagem, professor e aluno, provocando uma precária interação entre os mesmos. De um lado o professor que por diversos motivos, entre eles o medo e a conseqüente aversão, se recusa ou tem dificuldades em imergir no universo das tecnologias.

Uma cultura tecnológica digital é, atualmente, indispensável para pensar as relações entre a evolução dos instrumentos (informática e hipermídia), as competências intelectuais e a relação com o saber que a escola pretende formar. Sob esse ângulo, as tecnologias digitais não



podem ser ignoradas pelo professor. A inserção competente dos recursos tecnológicos pelo professor, para os fins a que se destina na escola, pode ser uma variável relevante na alteração qualitativa de seu papel social.

4. METODOLOGIA

Desde que a internet tornou-se comercial e de certa forma mais acessível, diversas sugestões surgiram para apoio ao processo de ensino e aprendizagem, porém podemos verificar que na maioria dos casos as sugestões estão voltadas para o uso dessa ambiência que nem sempre está no contexto do professor e que tem seu uso voltado para a utilização em sala de aula, ou seja, uma nova forma de apresentação dos conteúdos relacionados ao programa do curso, incluindo-se as exposições em *Power Point*, mostra de sites, vídeos, etc.

Notamos que não existe uma maior preocupação em relação àqueles que por algum motivo não estiveram presentes em sala, tornando-se excluídos em relação ao que foi abordado ou dependente da consulta ao colega, que nem sempre anota ou toma conhecimento das informações transmitidas.

Nesse sentido, esboçaremos a seguir, as etapas de uma pesquisa que vem sendo desenvolvida desde 2007 na Universidade do Estado da Bahia – UNEB:

a) Criação do Projeto: o "Notas de aulas" (www.meiredias.com) é um projeto que tem como objetivo abrir um canal de interação entre alunos e professor através da utilização de um site, onde são inseridos os planos de aula das disciplinas, as atividades desenvolvidas em sala, assim como materiais, arquivos, mídias, links, entre outros, relacionados à dinâmica da aula. A "figura 1", mostra a interface principal do "Notas de Aula".

Menu

Home | Eu... | Disciplinas | Tutoriais | Galeria | Livros | Links | Projetos | Contato

Sobre este site

Este site foi feito especialmente para conter o material empregado nas aulas dos cursos que participo como professora e também como aluna.

Quando eu era estudante e perdia uma aula, ficava totalmente desorientada em relação ao conteúdo que havia sido abordado, obviamente naquela época não haviam recursos para que os professores pudessem disponibilizar para os alunos um resumo do que foi visto. Foi pensando nisso, que criei este site, "simpleszinho" para que eu possa me organizar com os conteúdos e andamento das disciplinas e os alunos possam também ter as referências do que está sendo abordado.

O Conteúdo aqui inserido pode ser reutilizado, pois na preparação também contei com a ajuda da Internet. Agora está na hora de dar também a minha parte, mas mandem sugestões, para que eu possa melhorar os conteúdos.

galeria

Exemplos

Dicas

Dicas de Livros

Arte Tecnologia e Educação - As relações com a criatividade

O livro é direcionado para professores de arte e de todas as áreas, estudantes de arte, de pedagogia, pesquisadores nessa área e todos os que trabalham com crianças, jovens e adultos, uma vez que aborda temas importantes para educação.

Dicas de Cursos Extensão (Artes)

Instituto de Artes e Música da UCSal

Se vo gosta de artes, então conheça o Blog do Instituto de Música da UCSal. Tem sempre cursos de extensão e um pessoal muito legal para te atender. Fica na Carlos Gomes

Curso na área de Games

Especialização GAME DESIGN

Conheça a especialização da UNEB

A Especialização em Game Design da UNEB é a primeira pós-graduação lato sensu na área de Games do Estado da Bahia, o que traz o seu caráter inovador. Essa pós é uma iniciativa do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais (UNEB), coordenado pela ProF D^a em Games Lynn Alves...

Josemeire Machado Dias (Meire Dias)
E-mail: meiredias@uepb.com.br
MSN: josmeirendias@hotmail.com

YouTube

Figura 1 - Interface principal do projeto "Notas de Aula"



Esse projeto foi criado a partir da necessidade de manter atualizado os temas e atividades discutidos durante as aulas. O projeto "Notas de Aula" possui uma interface simples que conta com o menu dividido em 9 partes: A página inicial, página com um mini-currículo do professor e link para o lattes, tutoriais que sejam relacionados com os eixos temáticos dos cursos ministrados, uma seção para galeria, onde são disponibilizados trabalhos que servem de exemplos para os alunos, sugestões de leituras de livros, links interessantes, projetos realizados e contatos do professor. A "figura 2" mostra a página destinada a inserção das notas de aulas.

Notas de Aula
Joaneire M. Dias

Home | Eu... | Disciplinas | Tutoriais | Galeria | Livros | Links | Projetos | Contato

Disciplina: Computação Gráfica 2011.2

Este é um espaço para organizar a disciplina Computação Gráfica. Colocaremos aqui os resumos e os materiais utilizados e a área será atualizada sempre que iniciarmos uma turma nova, pois aqui estará o histórico da nova turma.

| Data | Arquivo | Descrição da aula / Material |
|------------|---------|---|
| 13/02/2012 | | <p>O que aconteceu na aula...</p> <ul style="list-style-type: none">→ Direcionamento para as atividades da 3a. parte do curso→ Como serão as avaliações<ul style="list-style-type: none">→ 3.0 - atividades desenvolvidas em sala→ 7.0 - multimídia com o seu portfólio atendendo aos itens que serão vistos em sala de aula a exemplo de: Fullscreen, Close, exe, autorun, botões, links, máscaras, etc...→ Realizamos o primeiro tutorial para nota e conhecimento da ferramenta Flash - a confecção de um banner com uso de máscaras.→ Alunos que participaram da atividade:<ul style="list-style-type: none">→ Amanda Miguet→ Carol→ Débora→ Fabricio→ David→ Jota Jota→ Thalita Amorim→ Alunos que chegaram depois: Enviei as imagens e o tutorial e prazo máximo para recebimento: quarta-feira, |

Data e arquivo utilizado na aula

Uma lista com o que cada aluno já desenvolveu

O relatório da Aula, os principais itens. Recados, respostas Um texto livre.

Figura 2 - Interface das páginas internas do projeto "Notas de Aula"

O projeto atual é mantido pelo professor e tem um custo mensal de R\$15,00 (quinze reais) destinados ao pagamento do provedor de acesso para armazenamento do conteúdo, lembrando que é necessário o pagamento anual de R\$30,00 (trinta reais) para manutenção do domínio, que poderá ter a extensão *.pro*, destinada a projetos de professores. Estes custos são para os professores que desejam ter projetos independentes, como o caso do "Notas de Aula", mas em uma instituição que possua infraestrutura com conexão a internet e máquinas para armazenamento de arquivos, poderá ser realizado de forma gratuita para o professor.

b) **Utilização do site nas disciplinas:** o início da utilização do site ocorreu na disciplina *Computação Gráfica* do curso de Desenho Industrial, considerada pela comunidade acadêmica uma disciplina com alto grau de complexidade e um número elevado de alunos desistentes. Em 2011 foi utilizado também para o curso de Sistemas de Informação da UNEB, na disciplina Interação Homem-Computador. No decorrer desse período, foi possível perceber que a implantação desse projeto possibilitou uma diminuição da evasão dos alunos das disciplinas citadas, além do interesse e participação por parte dos mesmos, fazendo com que a aula transcenda o espaço da sala para adentrar em outros espaços de aprendizagem.



c) Avaliação do projeto pelos alunos: ao final de cada semestre é realizado um questionário com os estudantes para sabermos a importância da permanência do site e de que forma ele tem contribuído para o andamento das disciplinas. Ademais, solicitamos que os mesmos enviem críticas e sugestões para melhorar o aperfeiçoamento do site. Em 2012 consultamos, através de um questionário, cerca de 49 alunos das disciplinas Computação Gráfica e Interação Humano-computador e todos relataram a importância do site para o acompanhamento do curso, destacando, inclusive, a vontade que outros professores adotem esse projeto como algo constituinte das disciplinas e relevantes no processo de aprendizagem e colaboração das mesmas.

d) Algumas Possibilidades: podemos argumentar que existem diversos outros sistemas que poderiam ser apresentados com este intuito, a exemplo dos Blogs, que são ferramentas gratuitas ou até mesmo o *Twitter*, ou ainda o próprio sistema acadêmico que muitas instituições possuem. A resposta é rápida: os professores, na sua maioria, se sentem inibidos no uso destas tecnologias, tivemos a experiência de criar um curso para professores através da ferramenta *Moodle*, muito utilizada para a educação à distância e dos 15 professores inscritos apenas quatro fizeram uso efetivo da ferramenta, com argumentos de ser uma ferramenta muito complicada. Já o sistema acadêmico possui a formalidade não desejada pelos alunos e professores - é algo que será arquivado e precisa ter uma escrita criteriosa. Os blogs, por serem sites que na maioria das vezes desviam o aluno para outros interesses, que não acadêmicos, são bloqueados na maioria das instituições de ensino. Os alunos gostam e precisam de motivação, por isso é preciso estar preocupado com o acompanhamento daqueles que não participaram, incluindo e dando condições para que estes consigam seguir e buscar o que foi perdido.

5. CONCLUSÃO E TRABALHOS FUTUROS

A pesquisa apresentada nesse artigo é uma possibilidade no que tange a diminuição do distanciamento entre gerações, principalmente no que diz respeito ao uso de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, temos o intuito de disponibilizar uma versão automatizada do projeto para que as instituições de ensino possam oferecer aos seus professores, permitindo a customização do ambiente de forma que se aproxime mais dos seus conteúdos e do seu perfil, como imagens relacionadas, fontes e cores desejadas.

Como a infraestrutura das escolas ainda é, na sua maioria, precária, atentamos para o desenvolvimento de um projeto simples e condicionado ao mínimo disponível em termos de conexão, uma vez que o nosso objetivo é informar e incluir o aluno que de alguma forma ficou fora do processo de ensino e aprendizagem.

Acreditamos que esta é uma sugestão que deve ser levada em conta, por ter sido testada e ter obtido bons resultados através de pesquisas relacionadas à efetividade do projeto em relação ao apoio às atividades dos alunos. A inserção da tecnologia deve ser gradual, provendo o professor de condições técnicas para o desempenho das suas atividades, demonstrando que a tecnologia pode potencializar inúmeros processos, mas que esses devem ocorrer sem maiores constrangimentos tanto pessoais quanto em relação aos alunos. Precisamos começar com soluções simples e que permitam evoluções, o que não podemos é negligenciar os fatos e continuar sugerindo um universo tecnológico inviável para a maioria dos professores nas suas instituições.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANHA, Maria. **História da Educação**. 2ª ed. São Paulo: Moderna. 2003.

DUSEK, Val. **Filosofia da Tecnologia**. São Paulo. Edições Loyola. 2009.

FREITAS, Maria. A Perspectiva Vigotskiana e as Tecnologias. **Revista Educação**. Editora Segmento. São Paulo. v2, p.58-67. Agosto 2010.

LIMA JR, A. Soares de. **Tecnologias Inteligentes e Educação**: currículo hipertextual. Rio de Janeiro: Quartet, 2005.

PATTO, Maria Helena Souza. **A Produção do Fracasso Escolar**: histórias de submissão e rebeldia. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1999.

PILETTI, Nelson. **Psicologia Educacional**. São Paulo: Ática, 2009.

PRENSKY, Marc. **Não me atrapalhe, mãe**: eu estou aprendendo!. Como os videogames estão preparando os nossos filhos para o sucesso do Século XXI e como você pode ajudar. São Paulo: Phorte. 2010.

SOUZA, Ivanilde Moreira De. **Interação professor-aluno e fracasso escolar**: alguma relação. São Paulo: Altana, 2002.

REFLECTIONS ABOUT THE IMPACTS OF THE DISTANCE OF TECHNOLOGY: TEACHER AND STUDENT, SUBJECTS OF THE LEARNING, IN THE KNOWLEDGE ACQUISITION PROCESS

Abstract: *The Internet has brought many opportunities to support teaching and learning process. Now professionals in the educational area may seek resources that can provide teachers and students a greater interest in pedagogical content. In this paper, we highlight some evidence that may cause the gap between the technologies used by teachers in the classroom, which in most cases, limited the technology of writing and speech, translated into lectures, and student technology, filled with fast, automatic responses, converged on the internet. We have the purpose of making a reflection on the impacts of distance subjects technology, teacher and student, in the process of teaching and learning, providing an overview about the use of technology in the classroom, with attempts to approximate these technology generations. As an experiment, we bring the "Class notes" case, developed at the University of Bahia, for Industrial Design and Information Systems courses, which aims to open a channel of interaction between students and teacher through the use of a site where they are inserted into the lesson plans of the subjects, the activities in the classroom, as well as files, media, links, and others, related to the dynamics of the class. This is a contribution that stands out for its simplicity of use and effectiveness of their performance, reflected in the results of surveys conducted every six months with the students of the disciplines in which the project has been applied.*

keywords: *Education and technology, Conflict of generations, Pedagogical practices.*