

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho pode-se observar que o software empregado é de utilização profissional e que as concepções existentes na sua construção são de informações padronizadas e específicas para o fim a que se atende, ou seja, profissional. Também que esta ferramenta não é suficiente, por si só, para promover a aprendizagem dos conteúdos das disciplinas de forma independente do contexto educativo, são mais condizentes com as necessidades profissionais do que com as necessidades pedagógicas.

Dessa forma, a geração do conteúdo a partir do diagrama de blocos mostrou ser uma ferramenta importante no sentido de atender e suprir alguns pontos de vulnerabilidade dos sistemas citados em termos de conteúdo programático analisado. Isso porque ele organizou, estruturou e direcionou o conteúdo de desenho topográfico (altimetria) para a sua aplicação em sala de aula, de forma harmônica e integrada, mostrando o momento mais adequado para cada parte do conteúdo analógico e digital.

Finalizando, este trabalho mostrou que foi possível o uso de software profissional no ensino, desde que não se esqueça dos aspectos didáticos e pedagógicos no ambiente educacional e da pertinência em relação ao conteúdo programático da disciplina, necessitando de interferência do docente no momento em que a ferramenta se mostrar vulnerável para a proposta pedagógica da disciplina. Dessa forma, as ferramentas utilizadas neste trabalho, os diagramas de blocos, se mostraram de grande relevância científica e pedagógica como suporte à geração de conteúdo.

Com base no estudo desenvolvido, sugere-se sua continuidade através:

- Da construção de diagramas de blocos como ferramenta de estruturação de outros conteúdos da representação gráfica.
- Da validação do processo proposto com outros docentes e discentes de outras áreas.

REFERÊNCIAS

- [1] LOLLINI, Paolo. Didática e computador: quando e como a informática na escola. São Paulo: Loyola, 1991.
- [2] AUSUBEL, D.P. Educational Psychology: A cognitive View. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1968
- [3] SILVA, C.M.C. Novas tecnologias na educação: o professor como mediador no processo educativo. Florianópolis - Brasil, 2000. Dissertação de Mestrado. Depto. de Engenharia de Produção, Universidade de Santa Catarina.
- [4] VALENTE, J.A. O computador na Sociedade do Conhecimento. Campinas: UNICAMP, 1999.
- [5] CATTANI, A. Arquitetura e Representação Gráfica: considerações históricas e aspectos práticos. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/propar/publicacoes/ARQtex/tos/PDFs_revista_9/9_Airton%20Cattani.pdf>. Acesso em janeiro 2015.
- [6] SPECK, H. J. Proposta de método para facilitar a mudança das técnicas de projetos: da prancheta à modelagem sólida (CAD) para empresas de engenharia de pequeno e médio porte. Florianópolis - Brasil, 2005. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção Universidade Federal de Santa Catarina. 172pg.
- [7] SANTOS, E. D.; MELHADO, S.; MONICE, S.; GRILO, L. Possibilidades de aplicação e limitações da realidade virtual na arquitetura e na construção civil. Disponível em: <http://toledo.pcc.usp.br/pdf/realidade_virtual.pdf>. Acessado em 04/07/2014.
- [8] ROCHA, I. Ciência tecnologia e inovação: conceitos básicos. 1996. Apostila do curso de especialização em agente de inovação e difusão tecnológica.
- [9] CURY, Antônio. Organização e Métodos. Uma visão holística. São Paulo, Atlas, 1994.
- [10] SIMCSIK, T. Organização, Sistemas e Métodos. São Paulo: Futura, 2003.
- [11] LAKATOS, E.M.; MARCONI, M.A. Metodologia Científica. São Paulo: Atlas, 2003.
- [12] RICHARDSON, R.J. Pesquisa social: métodos e técnicas. 3ª ed. São Paulo: Atlas, 1999.