

aprendizagem e a área 3 que atende as necessidades de mercado. Após isso, a análise critérios para cada área foi gerado. As figuras 12, 13 e 14 apresentam cada área e seus respectivos critérios.

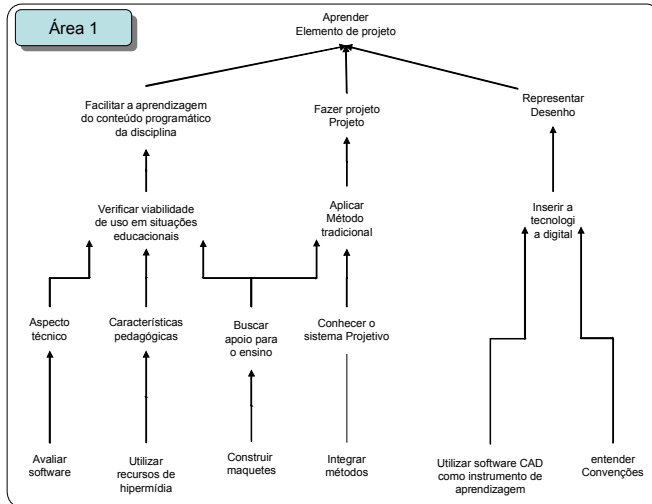


Figura 12: Área 1
Fonte: os autores (2015)

A. Critérios da área 1

- Avaliar software
- Utilizar recursos de hipermídia
- Construir maquetes
- Integrar métodos
- Utilizar software CAD como instrumento de aprendizagem
- Entender Convenções

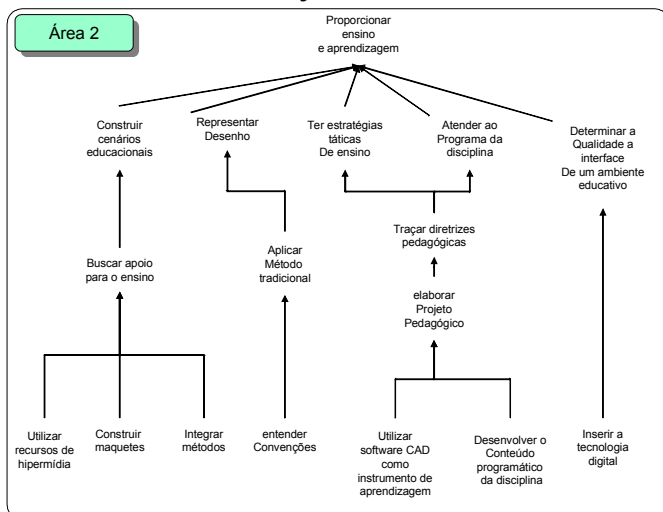


Figura 13: Área 2
Fonte: os autores (2015)

B. Critérios da área 2

- Utilizar recursos de hipermídia
- Construir maquetes
- Integrar métodos
- Entender convenções
- Utilizar software CAD como instrumento de aprendizagem
- Desenvolver o conteúdo programático da disciplina
- Inserir a tecnologia digital

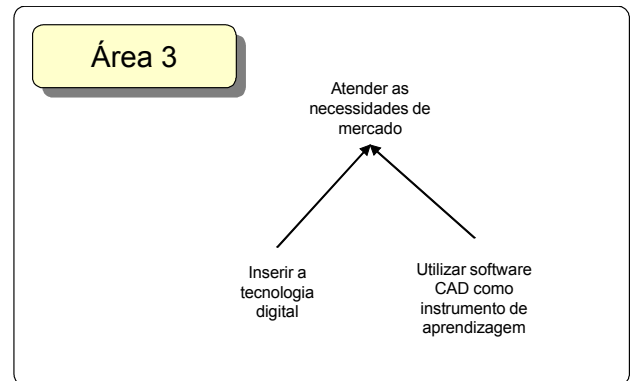


Figura 14: Área 3
Fonte: os autores (2015)

Critérios da área 3 para construção dos Diagramas

- Inserir a tecnologia digital
- Utilizar software CAD como instrumento de aprendizagem

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo buscou investigar o uso dos mapas cognitivos para sistematizar os métodos de representação gráfica, a partir da avaliação subjetiva do professor e aluno, direcionando e organizando as informações e originando a elaboração de conteúdos específicos para cada área de informação considerada importante no conteúdo programático das disciplinas de representação gráfica.

O professor, nesse contexto de elaboração de conteúdo programático, necessita refletir e decidir sobre a qualidade técnica-estética e curricular, a sua adequação às características dos alunos, bem como às concepções teóricas que lhe dão suporte, tanto para o uso de softwares, como para quaisquer outros materiais que lhe são apresentados.