

**UNEB - Universidade do Estado da Bahia  
GEOTEC**

**Planejamento Pedagógico: Oficina em 17 de novembro de 2015**

**K-Ágora**

**Dezembro de 2016**

**UNEB - Universidade do Estado da Bahia**

**GEOTEC**

**Planejamento Pedagógico: Oficina em 17 de novembro de 2015**

**K-Ágora**

**Dezembro de 2016**

**HISTÓRICO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Papel** | **Autor** |
| 03/11/2015 | 1.0.0 | Criação do Documento | Pesquisador | Iury Silva |
| 31/08/2016 | 1.0.1 | Atualização do Documento | Pesquisador | Iury Silva |
| 12/12/2016 | 1.0.2 | Atualização do Documento | Pesquisador | Iury Silva |

Sumário

1. Sobre o K-Ágora 5

1.1. O que é o K-Ágora? 5

1.2. Objetivos 5

1.3. Requisitos 6

2. Planejamento – K-Ágora 7

# Sobre o K-Ágora

## **O que é o K-Ágora?**

**O artefato geotecnológico K-Ágora é uma expansão do jogo-simulador Kimera – Cidades Imaginárias, acessível diretamente através do navegador, sem necessidade de instalação, e que tem como objetivos possibilitar a Educação Cartográfica, explorando o entendimento que as crianças de 08 a 12 anos tem sobre as dinâmicas socioespaciais e o espaço vivido, percebido e concebido, além de simular a construção de uma cidade, valorizando os aspectos que a criança considera significativos para sua vida e para a harmonia do espaço/lugar vividos.**

**É possível criar mapas exploráveis a partir de qualquer localidade real de nosso planeta Terra, possibilitando experimentações sobre o espaço e lugar, tanto inspiradas pelo mundo real quanto pelo desejo e imaginários das crianças, inserindo novos elementos e modificando a paisagem através de diversos tipos de construções organizadas em 05 diferentes categorias: Comércio, Educação, Habitações, Infraestrutura e Lazer.**

**Também é possível utilizar diversas ferramentas para operações geoespaciais, como cálculo de distâncias, cálculo de área, traçar rotas de trânsito e medir a distância entre dois pontos, graças à integração com a API (Interface de Programação de Aplicativos) do OpenLayers, que é responsável pelo tratamento e renderização dos mapas no K-ágora. Com o suporte do OpenLayers, é possível ao K-Ágora a integração com diferentes serviços de mapas, como o OpenStreetMap, Google Maps, Bing Maps, GeoServer, etc, desta forma, multiplicando as possibilidades de visualização.**

## **Objetivos**

**O K-Ágora, assim como o jogo-simulador Kimera, tem como objetivos possibilitar a Educação Cartográfica, explorando o entendimento que as crianças de 08 a 12 anos tem sobre o espaço vivido, percebido e concebido, além de simular a construção de uma cidade, valorizando os aspectos que a criança considera significativos para sua vida e para a harmonia do espaço/lugar vividos.**

**Alguns dos conteúdos pedagógicos abordados:**

* **Natureza: Transformação e preservação**
* **Paisagem: Transformação e leitura**
* **Lugar: Relações cotidianas e espações de vivências**
* **Noções cartográficas: Leitura de mapas simples, representações de lugares cotidianos, orientação, localização, distância e leitura de recursos cartográficos**
* **Meio ambiente: Preservação e manutenção**
* **Sociedade: Relações de trabalho, grupos sociais e diversidade.**

## **Requisitos**

**O K-Ágora é compatível com a grande maioria dos navegadores disponíveis no mercado, sendo recomendados:**

* **Internet Explorer versão 9 ou superior**
* **Firefox versão mais atual**
* **Chrome versão mais atual**
* **Safari versão 5.1 ou superior**
* **Opera versão mais atual**

**A resolução de vídeo recomendada é a partir de 1152x864 (proporção 4:3) ou 1280x720 (proporção 16:9).**

# **Planejamento – K-Ágora**

**Local:** Laboratório de Informática do DEDC I - UNEB

**Objeto:** Encontros de pesquisa/oficina formativas referentes ao Projeto K-Ágora, expansão do Kimera – Cidades Imaginárias

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Professora da Turma*** | ***Turma*** | ***Turno*** | ***Duração do Encontro*** |
| Régis Glauciane | 3º Ano | Vespertino | 1h30min |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Data do Encontro*** | 17 de novembro de 2015 |
| ***Horário*** | 15:00h às 16:30h |
| ***Objetivo*** | * Apresentar e testar o K-Ágora, expansão online do Kimera |
| ***Etapas/Ações*** | * Apresentar o K-Ágora, que deve ser acessado em**:** (https://kimera4.websiteseguro.com/kagora/); * Os estudantes devem criar um novo mapa a partir do endereço da escola (Rua da Engomadeira, Cabula, Salvador, Bahia) * As crianças devem então utilizar as construções disponíveis na ferramenta para construir o espaço ao redor da escola, pode-se tanto representar algo que realmente exista ou inserir o que o estudante desejar para o local. * Utilização das ferramentas geotecnológicas do K-Ágora:   + Retornar coordenadas (latitude e longitude da escola)   + Medir área (escola)   + Medir Distância (de casa até a escola)   + Calcular Rota (de casa até a escola e/ou da escola até a UNEB) * Ao final, cada aluno deve carregar aleatoriamente um mapa criado por um colega e comparar as diferentes percepções do espaço. |
| ***Materiais Necessários*** | * Computadores com acesso a Internet |
| ***Participantes*** | * André Rezende * Fabiana Nascimento * Iury Silva * Josemeire Dias * Andrea Lago |

**Obs.** Durante a oficina devem ser observadas e anotadas eventuais dificuldades das crianças com os ícones e ferramentas do K-Ágora, além de quaisquer bugs que possam existir.