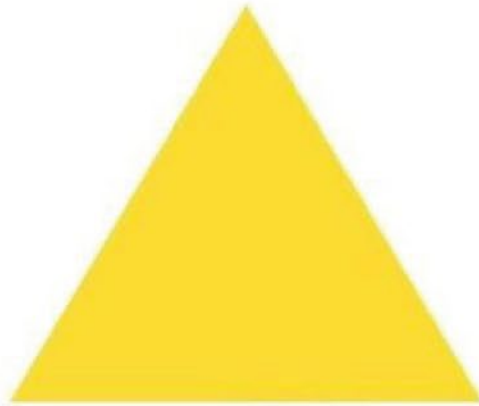
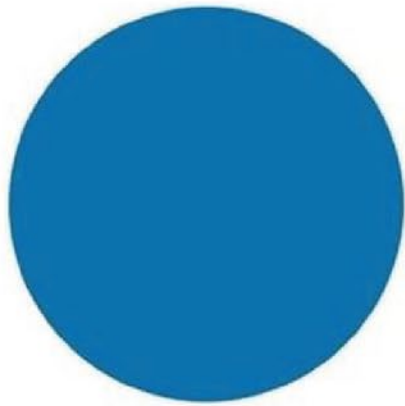


KAIRD:INSKY!





SUMÁRIO

Apresentação.....	3
Aula 1: Introdução à Arte Abstrata e Cor	4
Aula 2: O Ponto	9
Aula 3: A Linha.....	14
Aula 4: O Plano Original.....	18
Kardinsky: Fase 1 - Interpretação.....	24
Kardinsky: Fase 2 - Criação.....	27



APRESENTAÇÃO

Caro Professor,

Nesta obra você encontrará uma sistematização dos principais estudos de Kandinsky acerca dos elementos da Arte Abstrata. Com ela, você poderá introduzir os educandos no mundo da Arte Abstrata, para que possam aprender a interpretar, refletir e produzir suas próprias obras. Além disso, o aluno também será treinado a perceber estes elementos em obras mais contemporâneas nas áreas do design e publicidade. Desta forma, ele poderá entender a ler e utilizar as fundações que criaram o design gráfico moderno.

Para praticar os conhecimentos, é apresentado o Kardinsky, um jogo em duas fases que vai oferecer uma experiência engajadora, significativa e interativa para os alunos. Dentro das regras do Kardinsky, é pedido que os alunos reflitam, interpretem e produzam obras baseado no seu conhecimento individual. Essa é uma forma de conectar o processo do jogo com os conhecimentos prévios do aluno, fazendo com que ele conecte essa experiência com suas lembranças e aprendizados passados. Desta forma o jogo está pedindo que o aluno faça uma ligação de suas experiências de vida e memórias passadas com os conteúdos de Arte Abstrata, tornando assim a experiência de absorção e prática deste conteúdo de forma não arbitrária e não literal, ou seja, de forma significativa.

Espero que você e sua turma se divirtam e aprendam tanto quanto eu a preparar esse material.

Bons estudos!



AULA 1 – INTRODUÇÃO À ARTE ABSTRATA E COR

Objetivos da Aula:

- Entender o contexto histórico em que a Arte Abstrata surge;
- Aprender os principais conceitos de Arte Abstrata;
- Diferenciar Arte Figurativa de Arte Abstrata;
- Entender as relações entre Cor e Forma;
- Aprender os diferentes efeitos psicológicos da cor;
- Entender as tipos diferentes de temperaturas das cores;
- Entender a claridade e obscuridade das cores.

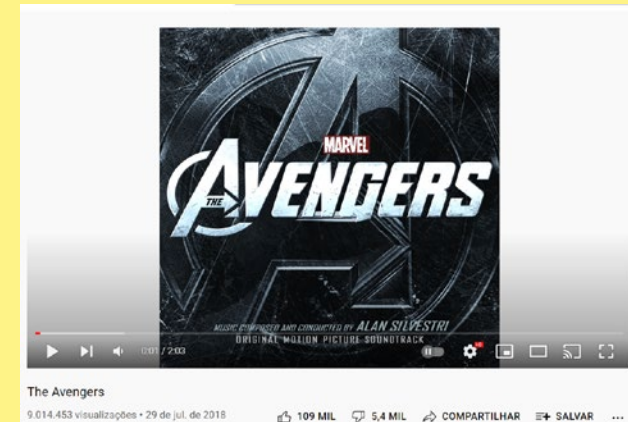
Material

- Apresentação de Slides

Metodologia

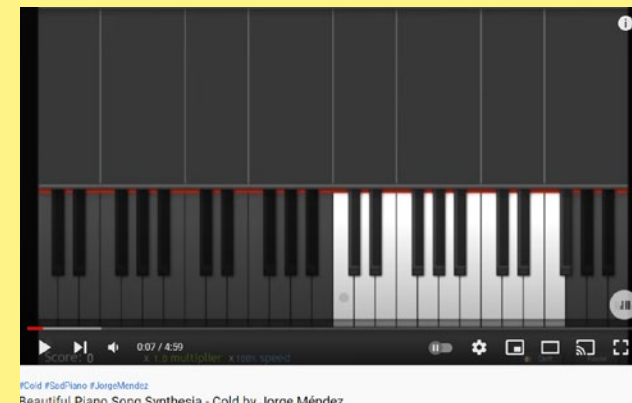
Inicie a aula mostrando músicas incidentais para os alunos e pedindo para que eles interpretem os sentimentos passados por elas.

Recomendação



Avengers Theme: Alan Silvestri

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=QtxeJ703w18&ab_channel=AlanSilvestri-Topic



Cold: Jorge Méndez

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=hvp9ipXiTbc&ab_channel=JMendezMusic

Após isso, ofereça alguns conceitos de Arte Abstrata baseados em diferentes autores. Por exemplo, **Gombrich (2010)** fala que a Arte Abstrata, ou Abstracionismo, foi um período artístico iniciado no início do século XX. O principal objetivo dos abstracionistas era criar uma arte que se libertava da representação da natureza. Importante afirmar que alguns autores preferem os termos “arte não-figurativa” ou “arte não-objetiva”, visto que o seu objetivo não era representar as figuras na sua forma concreta. Além disso, os abstracionistas acreditavam que toda forma de arte já é uma abstração. Dito isso, então o objetivo dos abstracionistas era criar uma abstração para as formas mais básicas da representação.

Contexto de Início da Arte Abstrata

- Europa, Virada do século XIX para XX
- Novas máquinas
- Renovação, inovação
- Otimismo x Pessimismo
- Primeiros trens, telefones, Relatividade
- A arte representativa não fazia sentido para os artistas.

Quem foi Wassily Kandinsky (1866-1944)?

- Artista Russo
- Iniciou o movimento abstracionista
- Acreditava nos efeitos místicos da Arte
- Queria criar algo novo sem relação com a natureza
- Usava a arte para fugir do mundo físico e acessar o espiritual
- Entendia que as artes visuais deveriam ser como a música
- Professor da Bauhaus



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Wassily_Kandinsky

Com a introdução à Arte Abstrata e seu principal autor, podemos passar para o tópico de ensinamentos sobre cor suas relações com as formas.

Essas relações necessárias entre a cor e a forma conduzem-nos ao exame dos efeitos que a forma exerce sobre a cor. A forma, mesmo abstrata, geométrica possui o seu próprio som interior; ela é um ser espiritual, dotado de qualidades idênticas as dessa form. Um triângulo (não tendo outras características que indiquem se é agudo ou obtuso ou isósceles) é um ser. Um perfume espiritual que lhe é próprio emana dele. Associado a outras formas, esse perfume diferencia-se, enriquece-se de nuances - como um som, de seus harmônicos-, mas, no fundo, permanece inalterado. Assim é o perfume da rosa que jamais pode ser confundido com o da violeta. Assim são o círculo, ao quadrado, todas as formas imagináveis (KANDINSKY, 2000).

Como Utilizar a Cor

1. Escolher o tom
2. Como e onde estará inserida
3. A cor pode ser
 - 3.1 Clara/Escura
 - 3.2 Quente/Fria

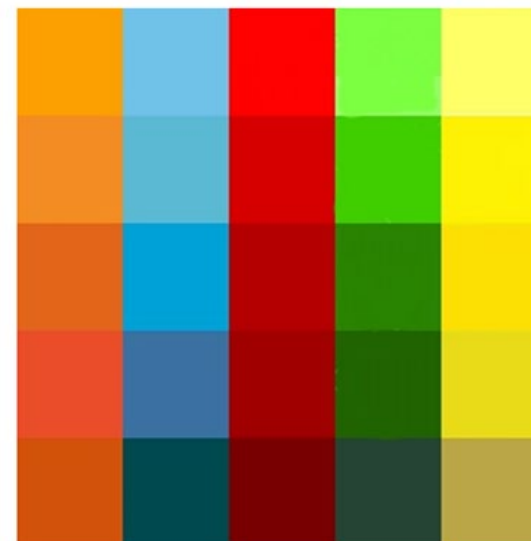
Quanto à representação da cor, Kandinsky (1912) informa que devemos escolher dois elementos. O primeiro é o tom da cor, dentro de uma vasta gama de variações que uma cor possuir. O segundo é a delimitação que essa cor vai possuir na obra, ou seja, a que forma ela vai estar inserida, isso vai influenciar na sua própria ressonância e na relação com as outras cores. Essas pequenas decisões fazem toda diferença nos sentimentos que a cor vai passar para o expectador, cada escolha de como a cor será representada vai passar uma subjetividade diferente.

Ainda sobre a cor, o pintor fala que ela possui duas grandes divisões. A cor pode ser clara ou escura, ou seja, pode se aproximar mais do branco ou mais do preto.

Além disso, ela também pode ser mais quente ou fria. As cores mais claras se aproximam do branco, que passa uma sensação de silêncio, como se fosse uma pausa em uma música. Mas, de certa forma, ele não representa um silêncio morto, mas sim uma pausa positiva que transborda de possibilidades vivas. Já o preto representa o silêncio após o fim, como um círculo fechado ou uma fogueira extinta. Essas sensações e sentimentos do branco e do preto absolutos são repassadas para as cores quando essas são representadas de formas mais claras ou escuras.



CLAREZA, OTIMISMO, POSSIBILIDADES, APROXIMAÇÃO



ESCURIDÃO, SERIEDADE, PESSIMISMO, FIM, DISTANCIAMENTO

Sobre a temperatura da cor, Kandinsky (1912) elabora o seguinte:

Cumpra entender por calor ou frieza de uma cor sua tendência geral para o amarelo ou para o azul. Essa distinção opera-se numa mesma superfície e a cor conserva o seu próprio tom fundamental. Esse tom torna-se mais material ou imaterial. Produz-se um movimento horizontal: o quente sobre essa superfície horizontal tende a aproximar-se do expectador, ao passo que o frio de distância.

FELICIDADE, ENERGIA, EMOÇÃO, ANIMAÇÃO, JOVIALIDADE, APROXIMAÇÃO, HUMANO, FÚRIA, LOUCURA



TRISTEZA, SOLIDÃO, SERIEDADE, CEREBRAL, INTELIGÊNCIA, DISTANCIAMENTO, CELESTIAL, PROFUNDIDADE

Seguindo essa lógica, as cores que se aproximam do amarelo terão os efeitos quentes e as cores que se aproximam do azul expressarão os sentimentos de frieza. O verde, como está no meio desse espectro, é a cor que representa a unidade, o equilíbrio.

Ao apresentar essas variações da cor, faça novamente a conexão que o artista faz das cores com música e instrumentos musicais. O amarelo remete mais a instrumentos metálicos com sons mais fortes, o azul é mais calmo como o piano, o branco e o preto podem representar as pausas e o vermelho representa instrumentos com sons mais altos e enérgicos.

Recomendação

Apresente obras de Kandinsky e peça para os alunos informem o que eles “ouvem” quando veem essas obras. Os quadros podem ser encontrados no site oficial do pintor, no endereço <https://www.wassilykandinsky.net/>.

Finalize a aula fazendo conexão com o conteúdo de Design, mostrando diferentes logos e peças de publicidade que utilizam as cores para passar um sentimento para os clientes.

Referências

AUSUBEL, D.P. Aquisição e Retenção de Conhecimentos: Uma Perspectiva Cognitiva. Lisboa: Plátano-Edições Técnicas, 2000.

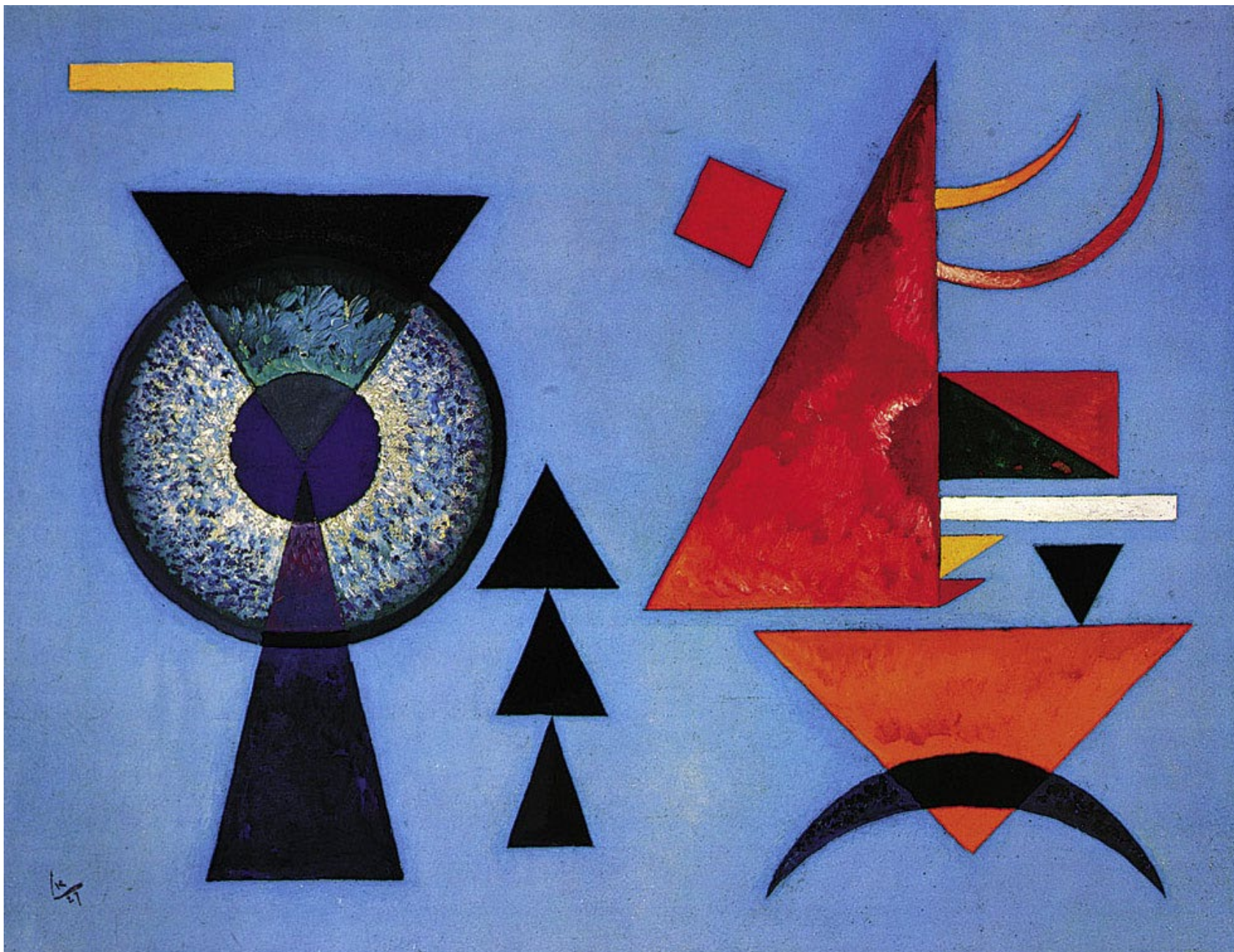
GOMBRICH, F. H. A História da Arte. 16. ed. São Paulo: LTC. 2000.

JANSON, H. W; JANSON, Antony E. Iniciação à História da Arte. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1988.

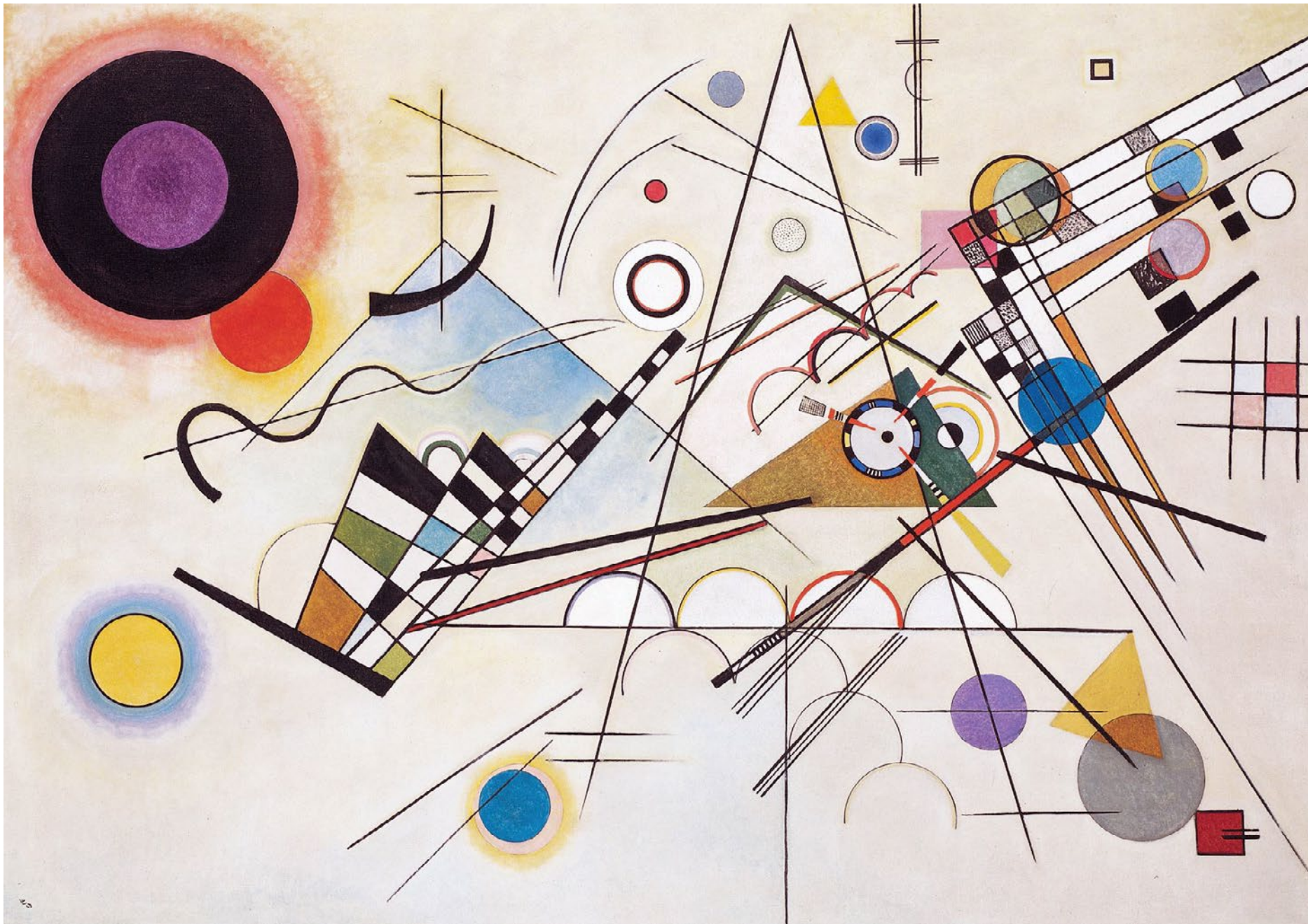
KANDINSKY, Wassily. Do Espiritual na Arte. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

Material de Aula

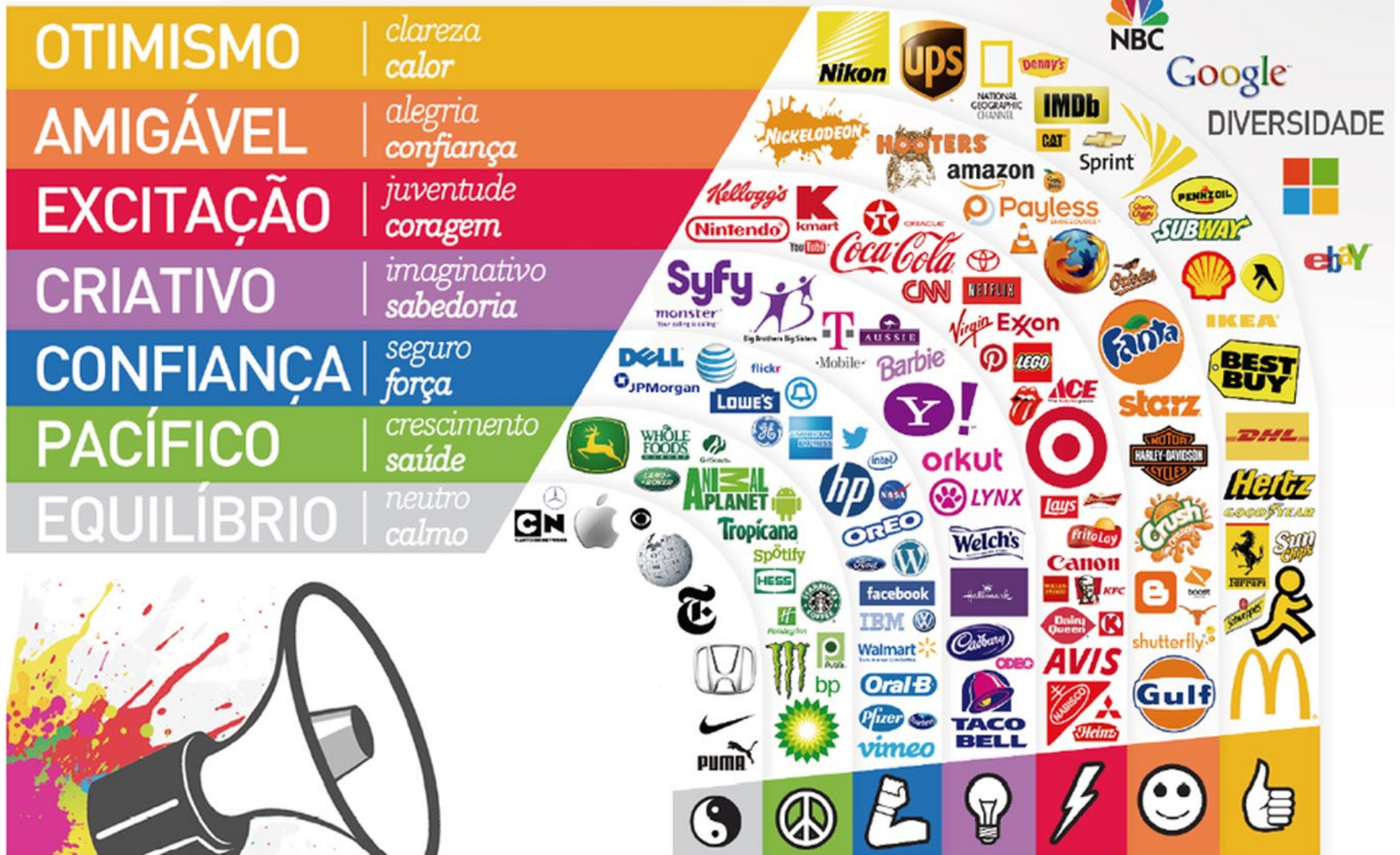
Software de apresentação de Slides (Microsoft Power Point, LibreOffice Impress, Google Slides).



Macio Duro, Kandinsky, 1927. Fonte: <https://www.wassilykandinsky.net/work-637.php>



Composição VIII, Kandinsky, 1923. Fonte: <https://www.wassilykandinsky.net/work-50.php>



Fonte: <https://exame.com/marketing/infografico-mostra-o-poder-das-cores-no-marketing-e-no-dia-a-dia/>



AULA 2 - PONTO

Objetivos da Aula

- Entender os principais conceitos de ponto para Kandinsky
- Como usar ponto para passar mensagens na arte e design
- Utilizar as diferentes ressonâncias e “sons” do ponto
- Compreender os diferentes “tempos” do ponto na pintura
- Aprender as diferentes tensões que podem ser criadas com o ponto

Material

- Apresentação de Slides

Metodologia

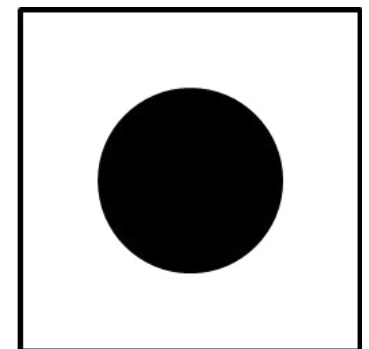
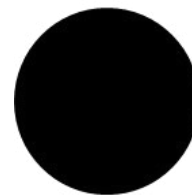
Inicie a aula mostrando pontos com diferentes tamanhos, cores e posições no quadro e pedindo para que os alunos digam o que eles sentem quando olham para esses elementos isolados.

Após a discussão em sala, explique o que o ponto na Arte Abstrata significa para Kandinsky (2012). Para ao autor, o ponto é definido como o silêncio, uma pausa, ele é uma afirmação concisa e permanente, representando o elemento primário da pintura e da arte gráfica. O ponto aplicado em posições diferentes em um plano vai passar sensações diferentes. Por exemplo, um ponto próximo às bordas passa uma ponto, também modificam sua ressonância. Uma sequência de pontos pode se transformar em uma linha, enquanto um ponto maior acaba virando um círculo, deixando de ser ponto e se transmutando em uma forma.

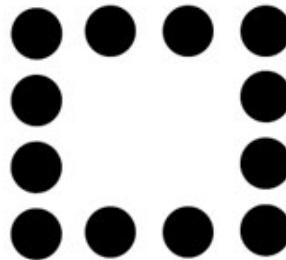
O Ponto é:

- Invisível
- Imaterial
- Igual a zero
- Concisão absoluta
- “Silêncio”
- Introvertido
- Elemento primário da pintura e da arte gráfica

O ponto separado da escrita fica livre, tem clareza e força. O ponto em espaço fechado está preso.



O PONTO EM SEQUÊNCIA CRIA FORMAS, POSSUI MOVIMENTO

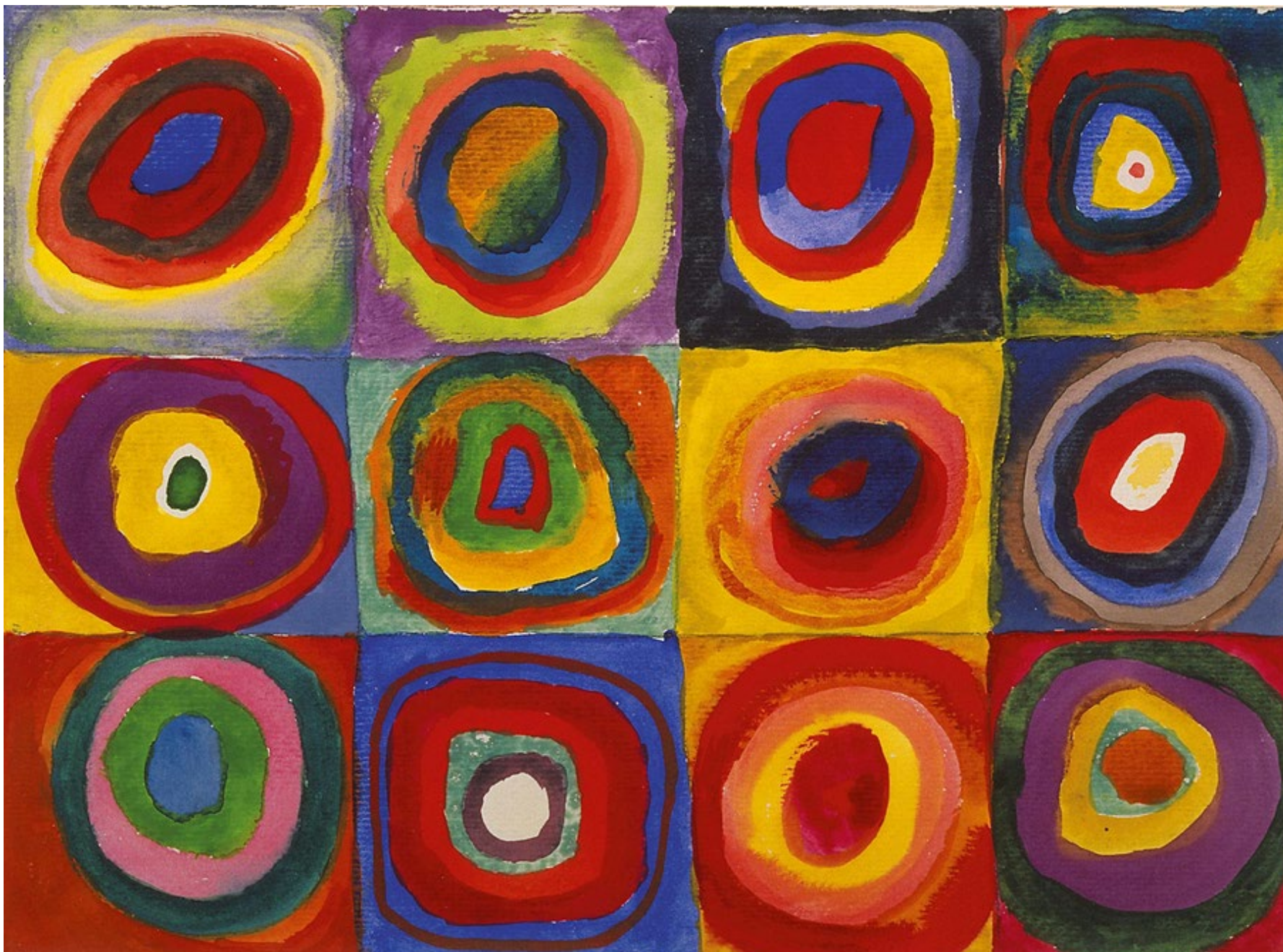


Recomendação

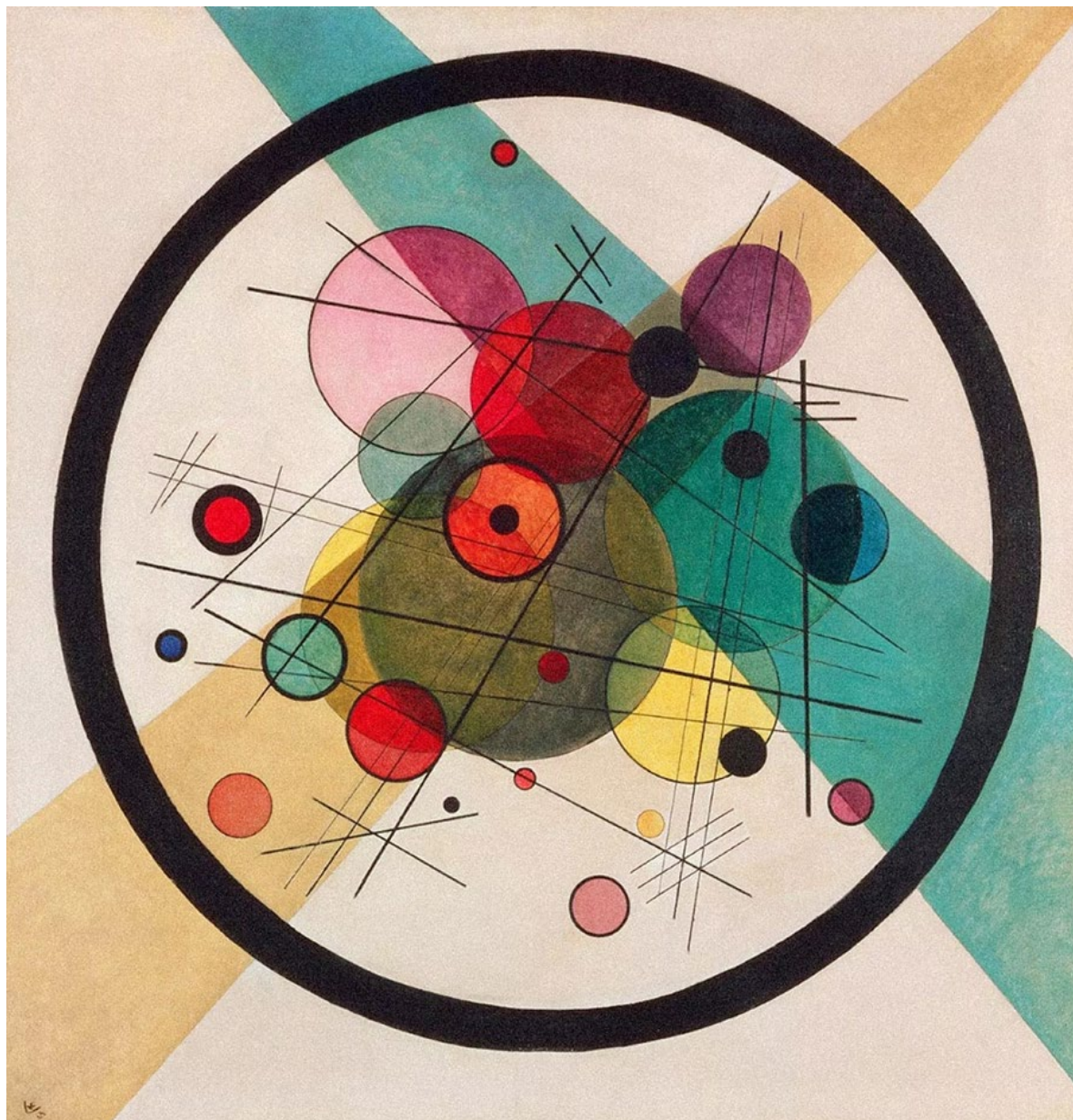
Depois de apresentar as formas como o ponto pode ser usado na arte, o professor deve perguntar para os alunos onde o ponto pode ser encontrado na natureza. **Que elementos encontrados no mundo real podem ser considerados pontos?** Depois que os alunos derem suas respostas, o professor pode citar e mostrar imagens de alguns elementos que podem ser considerados pontos, como: estrelas, planetas, formigas, bola de futebol, cristais, gotas de chuva, etc. Ao falar sobre elementos visuais que convivemos todos os dias que podem ser considerados pontos na fotogra-

fia ou design, o professor vai conectar melhor o conhecimento com as memórias e vivências dos alunos.

O próximo passo é mostrar algumas obras de Kandinsky e exemplos no design que utilizam pontos. O professor deve mostrar as seguintes obras e perguntar para os alunos o que os pontos nessas obras significam, o que elas passam para o expectador.



Estudo de cores. Quadrados com Círculos Concêntricos . Kandinsky, 1913. Fonte: <https://www.wassilykandinsky.net/work-370.php>

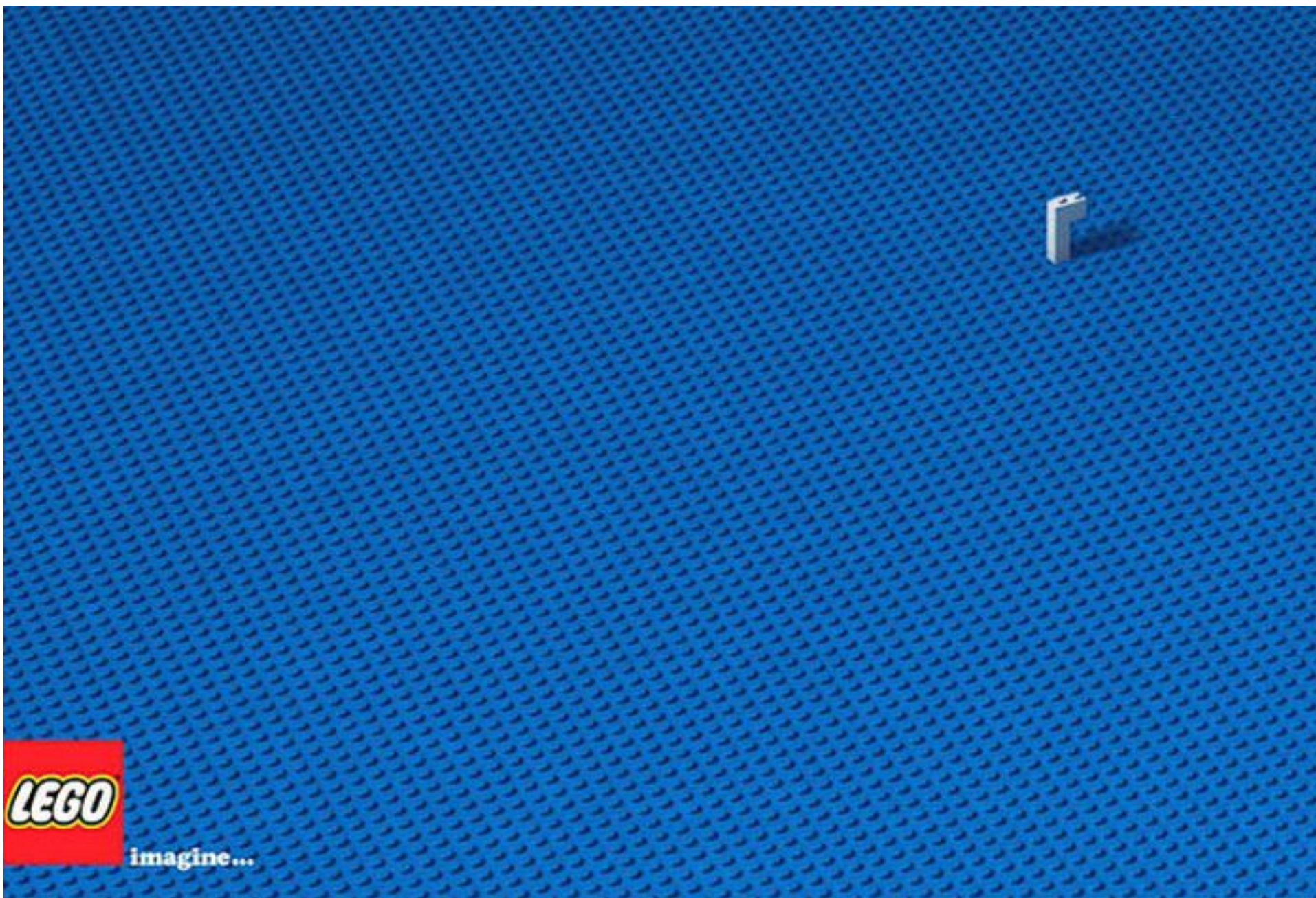


Círculos em um Círculo. Kandinsky, 1923. Fonte: <https://www.wassilykandinsky.net/work-247.php>

Finalize a aula com exemplos do uso de pontos no design e publicidade, seja no uso em logotipos como em também em propagandas, posters e outras peças de comunicação. O professor pode pedir para os alunos analisarem onde se encontram os pontos em cada exemplo e discutir com eles o que o ponto significa em cada. Abaixo, seguem algumas sugestões de exemplos.



Fonte: <https://temporalcerebral.com.br/estudo-de-logos-de-harvard/>



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/235524255482481926/>



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/84864774217121639/>



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/644085184197834341/>



Fonte: <https://creativitate2013.wordpress.com/2013/05/14/chupa-chupa-sem-acucar/>

Material de Aula

Software de apresentação de Slides (Microsoft Power Point, LibreOffice Impress, Google Slides).

Referências

WASSILY, Kandinsky. Ponto e Linha Sobre Plano. 2ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

OSTROWER, Fayga. Universos da arte. 33. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.



AULA 3 - LINHA

Objetivos da Aula

- Mostrar os principais conceitos de linha para Kandinsky
- Como usar a linha para passar mensagens
- Mostrar exemplos do uso da linha no design
- As diferentes ressonâncias e “sons” da linha
- Mostrar os diferentes “tempos” da linha na pintura
- Apresentar os diferentes tipos de linha apresentados por Kandinsky

Desenvolvimento

O professor deve iniciar a aula explicando o que a linha representa para Kandinsky. Ao contrário do ponto, a linha representa movimento. Enquanto o ponto representa somente uma tensão, a linha, mais complexa, já pode representar tensão e direção. O seu movimento é infinito e depende da decisão do pintor apontar para onde ela vai e onde ela acaba. Os diferentes tipos de linhas passam sentimentos diferentes. Por exemplo, a linha diagonal é mais dramática do que as linhas verticais e horizontais, a linha quebrada produz ângulos que geram uma tensão maior ou menor dependendo da sua abertura e as linhas curvadas se aproximam do círculo, gerando assim uma aproximação mais humana e natural (KANDINSKY, 2012). Após essa introdução, o professor deve introduzir os principais tipos de linha e suas diferenças: a linha reta, horizontal, vertical, quebrada e curva. A seguir, são apresentados os principais sentimentos que cada linha representa, bem como exemplos nas artes de Kandinsky e na publicidade. Ao apresentar os exemplos na Arte e no design, o professor deve pedir para os alunos encontrarem as linhas nas obras e refletir com eles os usos e objetivos das linhas nas utilizações.

Linha Reta Horizontal:

- Representa a Superfície
- Onde o homem repousa ou se move
- Possui uma ressonância fria.
- “A forma mais concisa da infinidade das possibilidades de movimentos frios (KANDINSKY, 2012)”



Linha Reta Vertical

- Representa a Altura
- Parte do ângulo Reto
- Possui um ressonância que remete às cores Quentes
- “A forma mais concisa da infinidade das possibilidades de movimentos quentes (KANDINSKY, 2012)”



Linha reta diagonal

- Mistura entre as linhas vertical e horizontal
- Mais complexa e dinâmica
- Mais Dramática
- Linha diagonal para cima: Otimismo, crescimento.
- Linha diagonal para baixo: Pessimismo, descida.



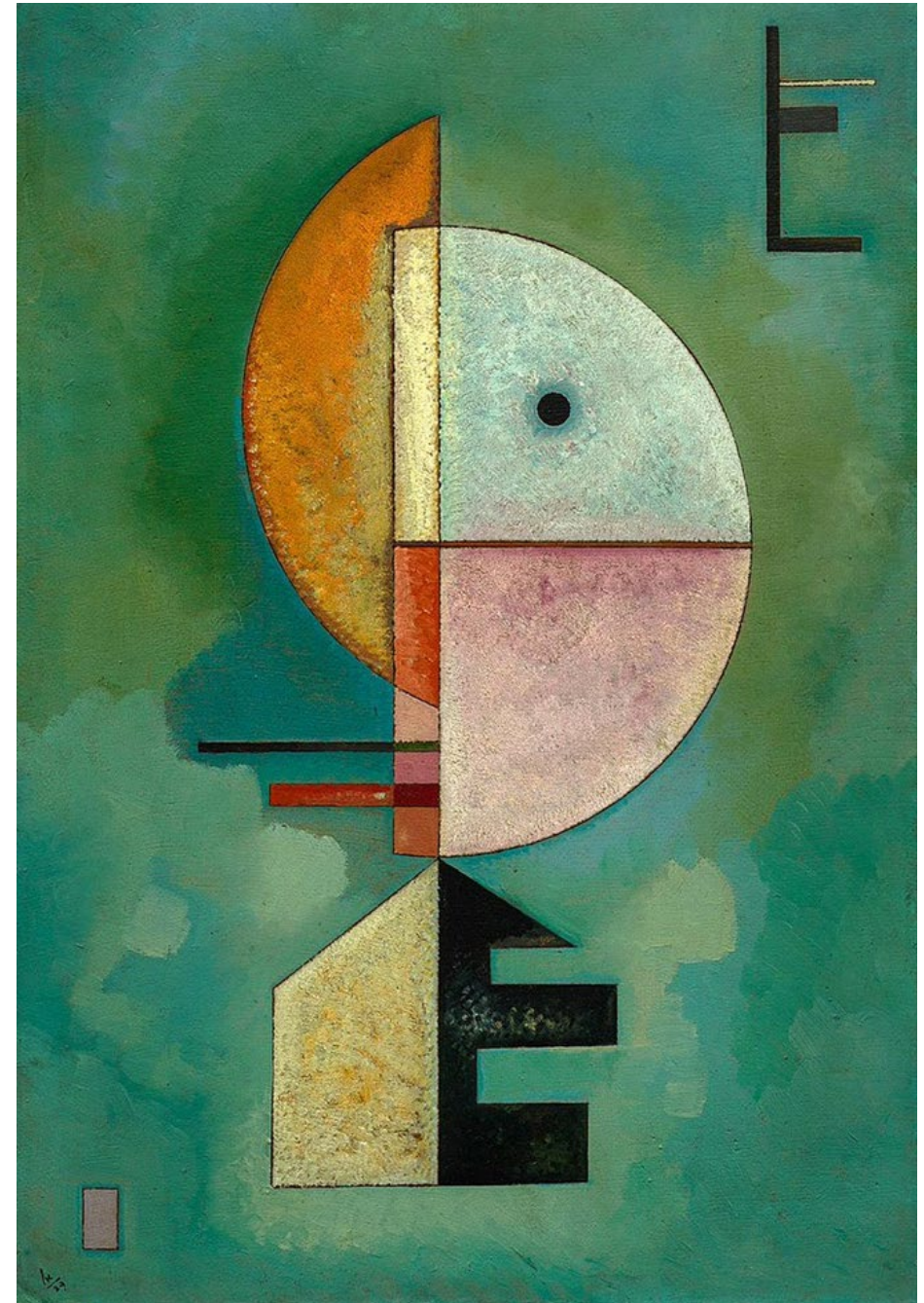
Linha Quebrada ou Angular:

- Surge da pressão de duas forças na linha reta
- Se aproxima mais do plano
- Possui uma energia jovem e impulsiva

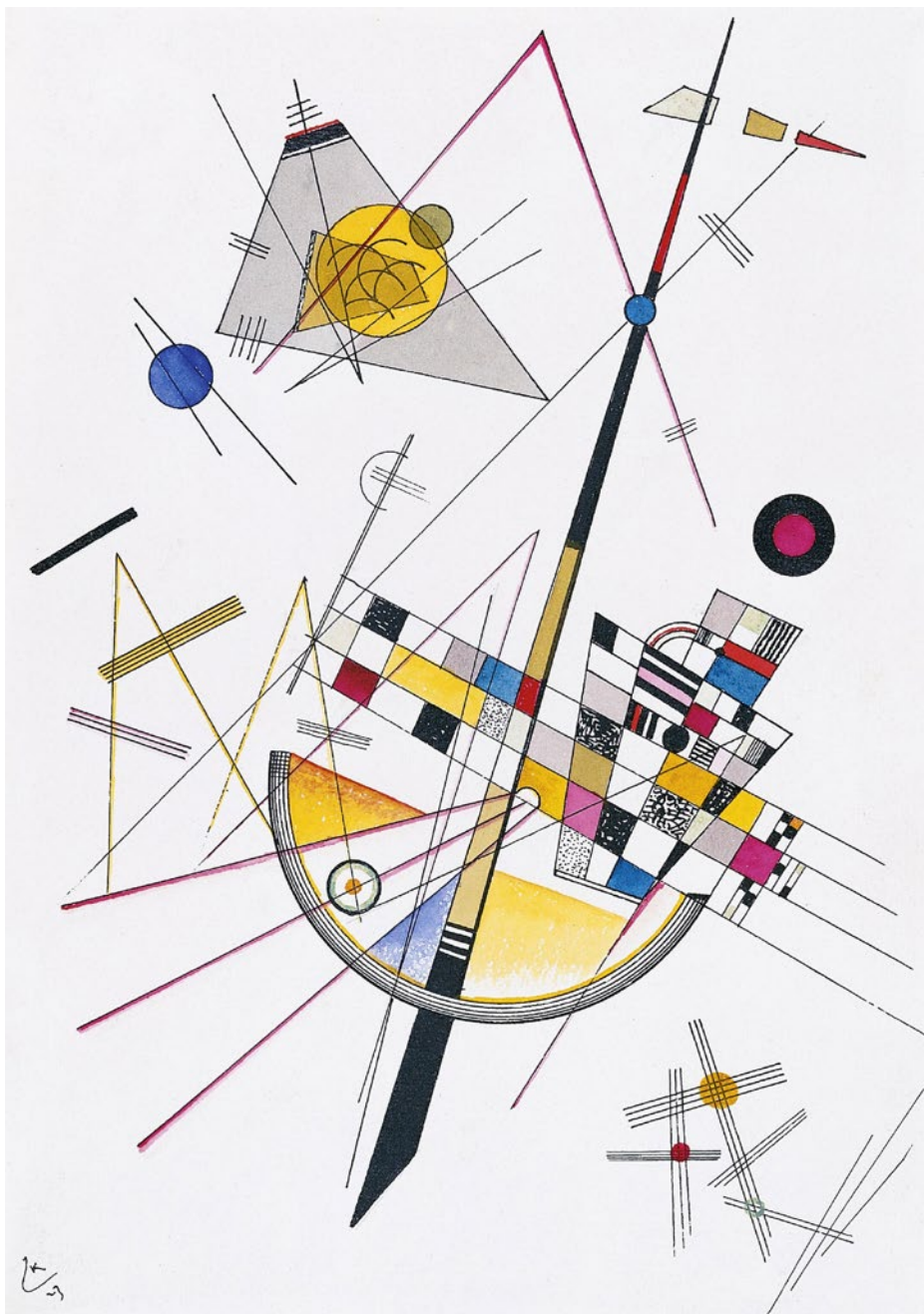


Linhas Curvas:

- O ângulo obtuso com tanta pressão que dobrou
- Se aproxima ao círculo
- Possui energias Passiva, Orgânica e Madura
- Uma linha que possui duas pressões que fazem ela dobrar
- É o oposto da linha reta



Para cima - 1929. Fonte: <https://www.wassilykandinsky.net/work-203.php>



Tensão Delicada, 1923. Fonte: <https://www.wassilykandinsky.net/work-271>.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/116319602865871324/>

A silver Hyundai i30 1.8 is shown driving on a road that curves into the distance. To the left of the road, a cheetah is running alongside the car, symbolizing speed. The background is a warm, golden-hued landscape under a sunset or sunrise sky. The car's license plate reads 'i30 1.8'.

i30 | Chegou o Novo i30.
Agora com 6 marchas e motor 1.8 mais potente
e mais econômico que o 2.0.

GARANTIA HYUNDAI
5
ANOS
SEM LIMITE DE QUILÔMETROS

Fonte: <https://www.dezeroacem.com.br/2014/01/sera-que-a-hyundai-e-a-mitsubishi-deram-um-tiro-no-pe-com-as-propagandas-do-i30-e-do-lancer/>



Fonte: <https://www.pinterest.es/pin/200058408435208682/>

Após a descrição das diferentes linhas e exemplos, mostre frase de Kandinsky para os alunos analisarem a relação dos elementos da Arte Abstrata com a Natureza.

“As leis da criação da natureza, em vez de dar ao artista a possibilidade de imitação externa (o que normalmente é o objetivo), deveriam, ao contrário, estimulá-lo a confrontar as leis da arte com as da natureza” (KANDINSKY, 2012).

Recomendação

Caso ache necessário, finalize a aula passando mais alguns exemplos de Linhas na Arte Abstrata, no design e publicidade. Gerando reflexões e discussões na aula sobre as diferentes utilizações da linha e quais sentimentos elas passam para o expectador ou cliente.

Material de Aula

Software de apresentação de Slides (Microsoft Power Point, LibreOffice Impress, Google Slides).

Referências

WASSILY, Kandinsky. Ponto e Linha Sobre Plano. 2ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2012.



AULA 4 - O PLANO ORIGINAL

Objetivos da Aula

- Entender o que é o Plano Original;
- Utilizar os diferentes espaços do Plano para passar mensagens
- Entender as diferentes formas do Plano
- Analisar os usos do Plano na Arte Abstrata e Design

Desenvolvimento

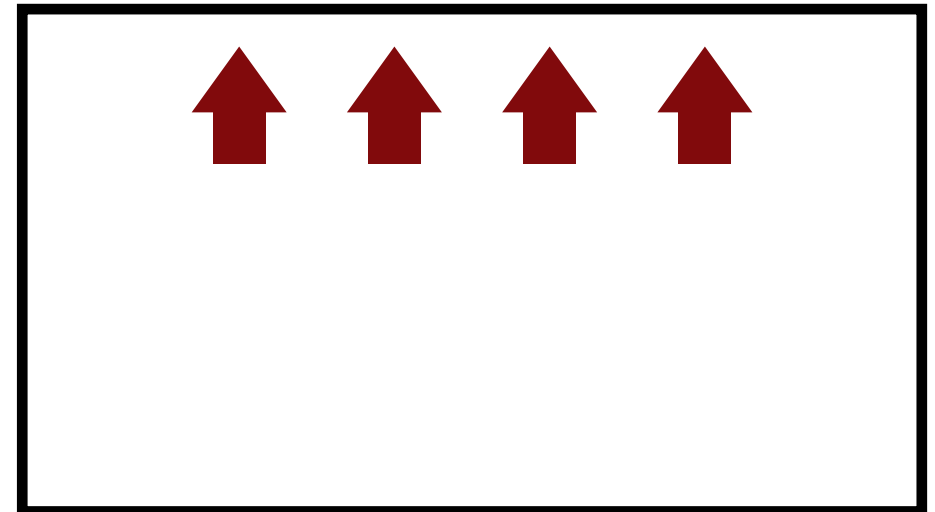
Iniciar a aula apresentando o que é o Plano Original para Kandinsky e as diferentes ressonâncias que cada lado do Plano representa:

O Plano Original

- Superfície que suporta o conteúdo da obra;
- É feito de:
 - Duas linhas verticais(quentes)
 - Duas linhas horizontais (frias)
- Quanto mais alto plano mais se aproxima do sentimento Quente
- Quanto mais largo plano mais se aproxima do sentimento Frio

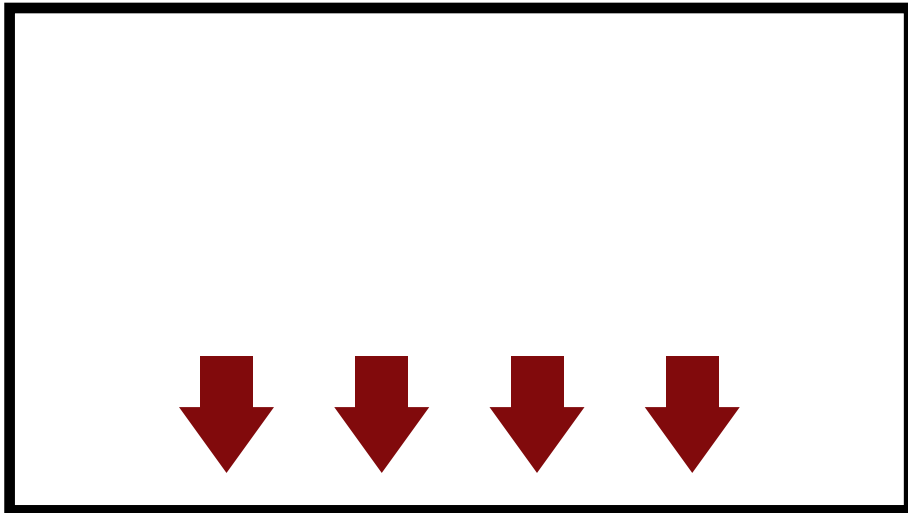
O “Alto”

- Maleabilidade, Leveza, Ascensão;
- Menos densidade. mas se a forma for “pesada”, isso se acentua;
- Elementos nesse espaço perdem peso;
- Mais movimento;
- Menos repressão;
- Elementos pequenos parecem mais dispersos



O “Baixo”

- Densidade, Peso, Coerção;
- Elementos pequenos ficam mais pesados;
- Menos liberdade;
- Repressão Extrema;
- Incapazes de ascender.



O “Lado Esquerdo”

- Maleabilidade, leveza e libertação;
- Tem as propriedades do “Alto” mas menos forte;
- Início do movimento;
- Intensidade, rapidez, aventura.



O “Lado Direito”

- Mais densidade, peso e coerção;
- Final do movimento;
- Propriedades do “baixo” menos fortes;
- Sentimento de voltar para casa;
- Repouso;
- Movimento desacelera e pára;



Recomendação

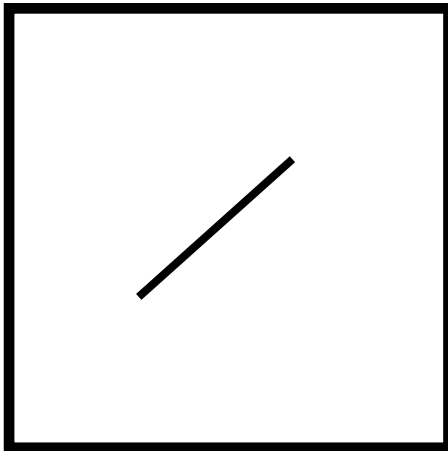
Depois que apresentar os diferentes espaços do Plano, mostre algumas Artes Abstratas para os alunos e peça para que eles analisem o elementos espalhados pelas obras, para praticar o que acabaram de aprender. A seguir apresentamos uma das artes que podem ser usadas de exemplo.



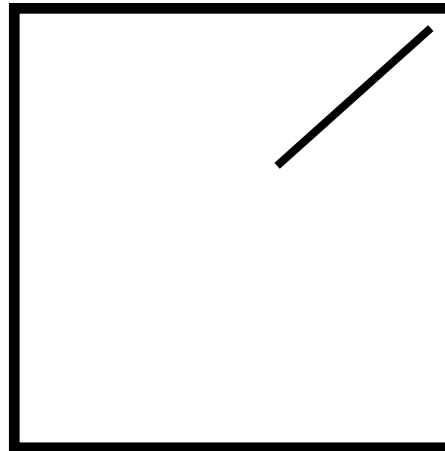
Sons Contrastantes, 1924. Fonte: <https://www.wassilykandinsky.net/work-237.php>

Prossiga apresentando aos alunos a tensão que pode se criar ao aproximar os elementos das bordas dos planos:

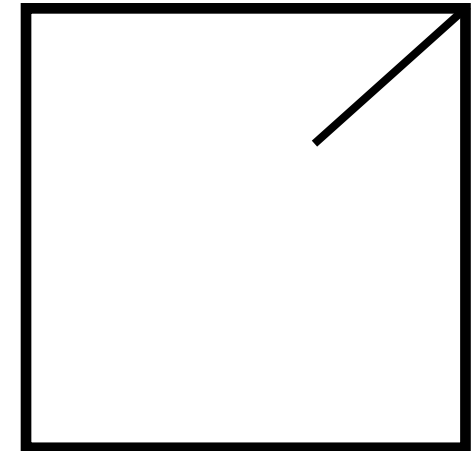
**O elemento
centralizado
possui menos
tensão**



**A forma ganha
tensão a medida
que se aproxima
dos limites**

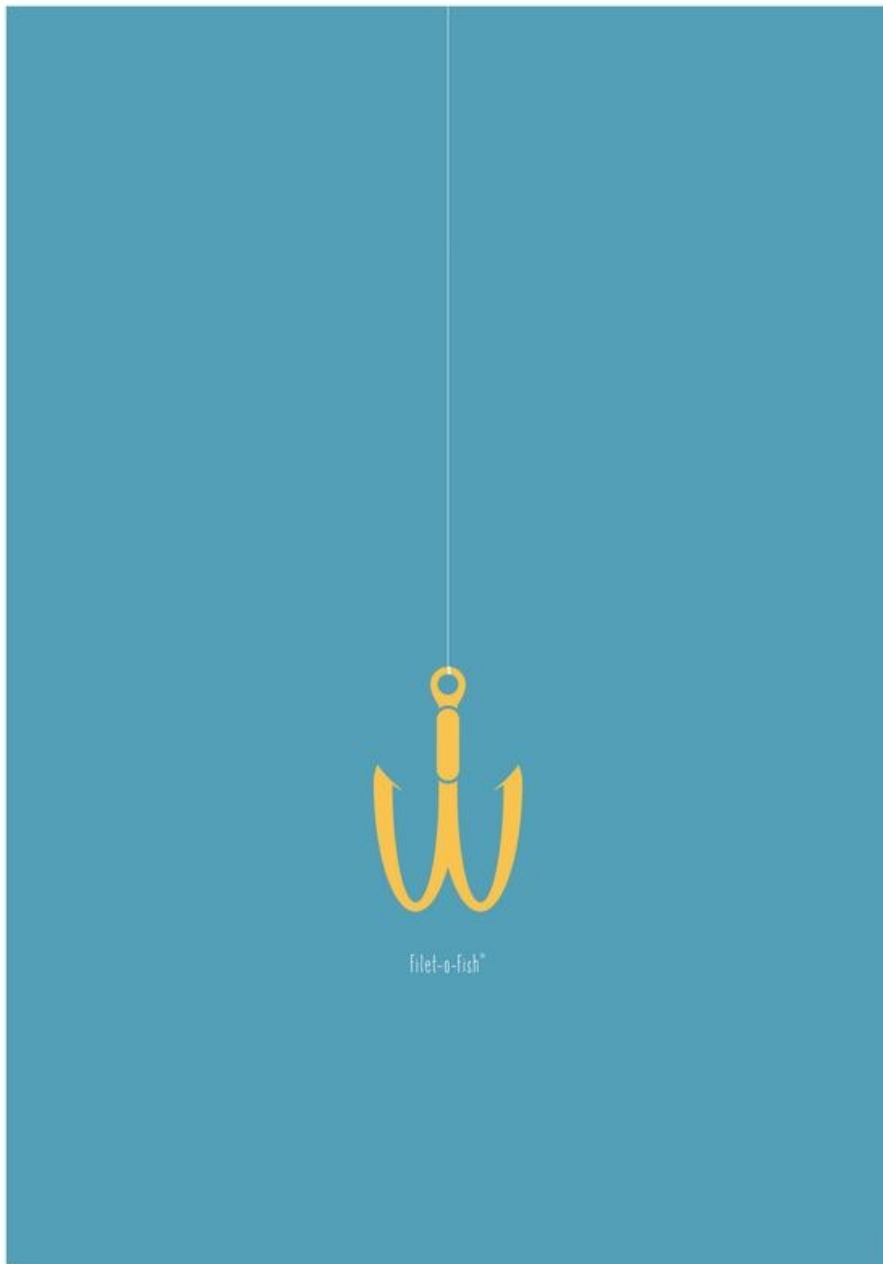


**Ao tocar o limite
a tensão acaba**



Recomendação

Finalize a aula mostrando mais exemplos do uso do Plano Original na Arte Abstrata e no Design. Peça para que os alunos participem dando suas interpretações e reflexões. Você pode usar alguns exemplos de propagandas apresentadas a seguir.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/87186942771409327/>



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/384846730634328359/>



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/760615824572144029/>

Material de Aula

Software de apresentação de Slides (Microsoft Power Point, LibreOffice Impress, Google Slides).

Referências

WASSILY, Kandinsky. Ponto e Linha Sobre Plano. 2^a Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2012.



AULA 5 - KARDINSKY FASE 1: INTERPRETAÇÃO

Objetivos da Aula

- Praticar a interpretação e reflexão sobre obras abstratas

Preparação da Fase 1

Kardinsky é um jogo que tem como objetivo auxiliar no ensino da arte abstrata, focado nos trabalhos do artista Wassily Kandinsky. Ele pode ser utilizado como um suporte para aulas de Arte Abstrata, proporcionando que os alunos pratiquem e se apropriem do conteúdo. O seu nome vem da junção das palavras card com Kandinsky. Nesta aula, os alunos vão jogar a Fase 1 do jogo, chamada de “**Interpretação**”. O jogo foi produzido utilizando os 4 elementos encontrados nos jogos de acordo com Mcgonical (2012): Regras e objetivos claros, feedback automático e participação voluntária.

Para a preparação da Fase 1 chamada de “Interpretação”, é produzida uma apresentação de slides antes das aulas. O primeiro slide traz as regras do jogo para que o professor, que terá o papel de mediador, vai repassar para os alunos. Nos slides seguintes são apresentados, em cada, 4 obras do artista Wassily Kandinsky. Cada uma destas obras vem numeradas de 1 a 4 e não trazem o seu título. A importância de esconder o título neste momento inicial é para não influenciar as interpretações dos alunos. A apresentação de Slides contém ao todo 10 páginas com 4 obras cada, totalizando 40 obras. O professor pode utilizar o site <https://www.wassilykandinsky.net/> para pegar as artes.

Regras do Kardinsky: Fase 1

- Toda rodada é escolhido um aluno aleatoriamente para escolher uma entre 4 obras de Arte Abstrata e dizer uma interpretação;
- Não pode falar sobre cores ou formas geométricas
- **PODE:** “Essa arte passa a sensação de uma tarde chuvosa e triste”
- **PODE:** “Essa arte me traz uma nostalgia de quando eu era mais novo e ia para a casa da minha vó”
- **NÃO PODE:** “**Tem um quadrado vermelho no canto**”
- Os outros tem que tentar descobrir qual Arte foi a escolhida baseado na descrição oferecida utilizando o chat ou microfone.
- Todos que acertaram a arte corretamente são vitoriosos naquela rodada.
- Na próxima rodada, é escolhido outro aluno que ainda não jogou e o processo se repete até que todos os alunos tenham jogado ou que acabe a aula.

A seguir, é apresentada uma tela de slide exemplo para o jogo.



1



3

2



4



Aplicação da Fase 1

A Fase 1 do jogo pode ser aplicada em uma aula depois de preparada e tem o objetivo de incentivar os alunos a analisar obras de Arte Abstrata e descrever seus sentimentos e interpretações. O professor apresenta um dos slides com as quatro obras de Kandinsky e pode escolher um aluno aleatoriamente para escolher uma das obras em segredo e tentar descrevê-la. A regra neste momento é que o aluno não pode falar elementos básicos como cores ou formas, ele deve tentar dizer quais sentimentos ele sente vendo e o que ela lhe remete. Os outros alunos então tem um tempo para tentar descobrir quais das 4 obras o aluno da rodada está descrevendo. O aluno que escolheu a obra deve dizer qual a obra que ele estava descrevendo e explicar sua interpretação. Todos alunos que acertaram são vitoriosos nesta rodada. O professor passa para o próximo slide e o processo se repete até o fim dos slides ou até o fim da aula. Durante a aplicação dessa fase, o professor deve anotar as interpretações de cada obra dos alunos, pois essas informações serão úteis na Fase 2.

Material de Aula

Software de apresentação de Slides (Microsoft Power Point, LibreOffice Impress, Google Slides).

Referências

KANDINSKY, Wassily. Do Espiritual na Arte. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WASSILY, Kandinsky. Ponto e Linha Sobre Plano. 2ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

MCGONICAL, Jane. A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo: 1 ed. Pasadena: Best Seller. 2012.

LIMA, J. M. A. X. Ensino de Artes Visuais na Modalidade à Distância: contribuições dos Objetos de Aprendizagem de Artes Visuais no processo de Ensino/aprendizagem. Tese (Doutorado em Artes) – Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte. 2013.



AULA 6 - KARDINSKY FASE 2:

CRIAÇÃO

Objetivos da Aula

- Praticar a criação, interpretação e reflexão sobre obras abstratas

Preparação da Fase 2

Para a preparação antes da aula onde será aplicada a Fase 2, cada aluno vai receber 3 frases criadas por seus colegas na Fase 1 do jogo. Os alunos tem uma semana para produzir uma obra de arte abstrata inspirada em uma das frases que recebeu, à sua escolha. O professor pode usar algum AVA ou ferramenta à sua escolha para essa comunicação com os alunos.

Depois que o aluno produzir sua arte, ele envia para o professor seguida da frase escolhida que inspirou sua obra. Após isso, o professor vai criar uma nova apresentação onde em cada slide vai conter a obra que cada aluno produziu, as frases que ele recebeu e a obra original de Kandinsky que inspirou a frase escolhida por ele.

Aplicação da Fase 2

A Fase 2 do jogo, denominada “Criação”, vai incentivar os alunos a produzirem obras de Arte Abstrata baseadas nas interpretações de seus colegas a durante primeira fase do jogo. Em cada rodada da Fase 2, será apresentada uma das obras criadas pelos alunos e as três frases que ele recebeu na preparação. O jogador que está apresentando sua obra é chamado de Artista da Rodada. Os outros colegas precisam descobrir qual das frases inspirou a obra que ele criou, analisando as formas e cores utilizadas e sua disposição na composição. Depois

que todos deram seu palpite, o professor revela a frase correta parabenizando os vitoriosos daquela rodada. Em seguida, o professor revela a obra original de Kandinsky que inspirou a frase escolhida; possibilitando assim a comparação entre os dois trabalhos. No final de cada rodada, o Artista da Rodada deve também explicar e justificar sua produção, demonstrando por que utilizou aqueles elementos para representar a frase que escolheu. O jogo segue até que todos os alunos possam apresentar suas artes. O professor também pode incentivar os outros alunos a participar oferecendo suas opiniões e discussões. Essa interação entre os alunos, preferencialmente, deve ocorrer por meio da voz; caso não seja possível, eles podem utilizar a ferramenta de chat do Google Meet. O jogo continua até que todos tenham apresentado suas artes. Caso seja necessário, o professor pode dividir a Fase 2 em duas ou mais aulas.

Regras do Kardinsky: Fase 2

- Toda rodada os alunos no chat e no microfone vão tentar descobrir qual o texto representa a arte que o colega fez.
- É revelado o texto que inspirou a arte. Todos que acertaram a Frase são vitoriosos nessa rodada.
- O autor da arte vai explicar e justificar o que tentou representar.
- É revelada arte original que deu origem ao texto.
- A rodada se repete até que todos tenham apresentados suas artes.

A seguir, é apresentada uma tela de slide exemplo para o jogo.

Nome do Aluno Artista da Rodada

**ARTE
DO ALUNO**

- Frase 1
- Frase 2
- Frase 3 (Frase correta, destacada depois que todos derem seu palpite.

**ARTE DE KANDINSKY QUE
INSPIROU A FRASE ESCOLHIDA**

Nome da Obra de Kandinsky

Material de Aula

Software de apresentação de Slides (Microsoft Power Point, LibreOffice Impress, Google Slides).

Referências

KANDINSKY, Wassily. Do Espiritual na Arte. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WASSILY, Kandinsky. Ponto e Linha Sobre Plano. 2ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

MCGONICAL, Jane. A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo: 1 ed. Pasadena: Best Seller. 2012.

LIMA, J. M. A. X. Ensino de Artes Visuais na Modalidade à Distância: contribuições dos Objetos de Aprendizagem de Artes Visuais no processo de Ensino/aprendizagem. Tese (Doutorado em Artes) – Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte. 2013.

