

A Cor - Esquema geral da actividade

QUESTÃO PRÉVIA: Porque vemos? Como vemos?

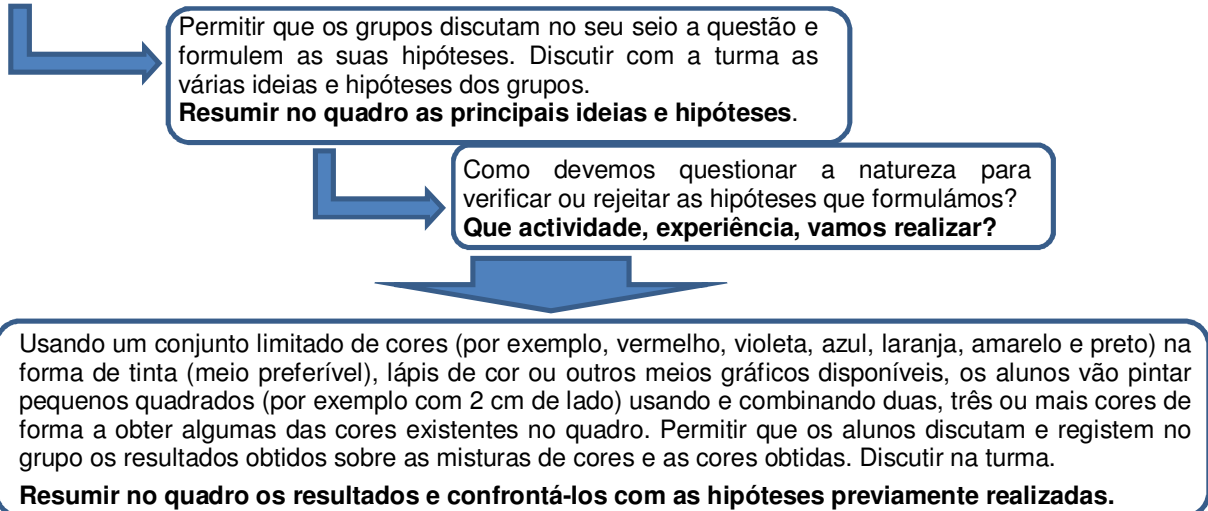
Exploração sobre o conhecimento prévio dos alunos
(Resumir no quadro as ideias e hipóteses dos diferentes grupos)

ACTIVIDADE 1A

Mostrar o quadro de Pieter Brugel o Velho, Jogos de Crianças

QUESTÃO 1A:

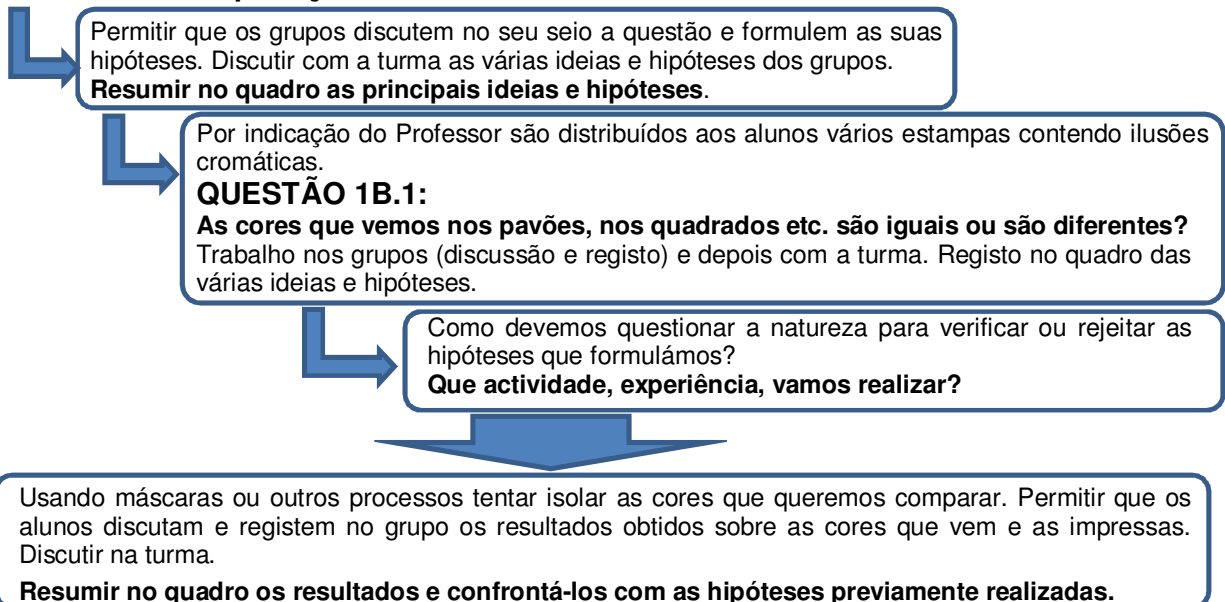
Como são obtidas todas as cores que vemos no quadro de Brughel?



ACTIVIDADE 1B

QUESTÃO 1B:

Será que os objectos têm cor própria ou o que vemos depende da luz e do ambiente sendo uma interpretação do nosso cérebro?



Continua no verso, vssf

ACTIVIDADE 2A

Entregar aos alunos folhas impressas a cores de jornais, revistas etc. As impressões não devem ser de muito boa qualidade e devem ser de *off-set*

QUESTÃO 2:

Como são obtidas todas as cores impressas nos exemplos distribuídos?



Permitir que os grupos discutam no seu seio a questão e formulem as suas hipóteses. Discutir com a turma as várias ideias e hipóteses dos grupos.

Resumir no quadro as principais ideias e hipóteses.



Como devemos questionar a natureza para verificar ou rejeitar as hipóteses que formulámos?

Que actividade, experiência, vamos realizar?



Usando as lupas gráficas, lupas binoculares ou microscópios explorar as diferentes zonas de cor das folhas impressas distribuídas. Pesquisar também os níveis de cinzento. Permitir que os alunos discutam e registem no grupo os resultados da pesquisa sobre as cores impressas e os níveis de cinzento e identifiquem as cores individuais presentes, as orientações e tamanhos das diferentes tramas. Discutir na turma.

Resumir no quadro os resultados e confrontá-los com as hipóteses previamente realizadas

ACTIVIDADE 2B

Com base nos resultados obtidos sobre os sistemas de impressão a cores, cada aluno irá tentar imitar o processo de impressão CMYK de uma forma muito ampliada. Na folha fornecida, num quadrado com aproximadamente 10 cm de lado, tentarão reproduzir o código CMYK que também é conhecido. De perto veremos as cores separadas, mas ao longe, veremos uma única cor, a que tentámos representar.