

Projeto - 500 anos Leonardo Da Vinci

Professora Andrea Gomes Gameiro

Ponto de Partida

- *O ponto de partida para a criação desse projeto, nasceu do fato de Leonardo Da Vinci ser um artista tanto das artes quanto da ciência. Dotado de uma paixão ao mesmo tempo leve e obsessiva, mergulhado em estudos revolucionários. Consagrando, dessa forma, o Arquétipo do Homem da Renascença.*
- *Em 2019 ao completar os 500 anos de morte do artista, achei o momento oportuno para uma abordagem mais aprofundada junto aos conteúdos que eu trabalharia com os alunos do 1º ano do Ensino Médio sobre o Renascimento. Apresentei a ideia aos colegas professores e sugeri a elaboração de um projeto interdisciplinar. A adesão foi imediata. Foram propostas atividades com professores de Química e Matemática. O projeto foi desenvolvido em uma escola particular. Desde o início os alunos se mostraram interessados e rapidamente se envolveram com as propostas.*

Objetivos do Projeto

- *Propor ações interdisciplinares onde o aluno explore técnicas e práticas artísticas relacionando-as às outras disciplinas, ampliando o seu repertório na construção de seu conhecimento.*
- *Estimular no aluno o espírito de observação, análise e experimentação, a partir do estudo da vida e obra de Leonardo Da Vinci e do contexto Renascentista.*

BNCC

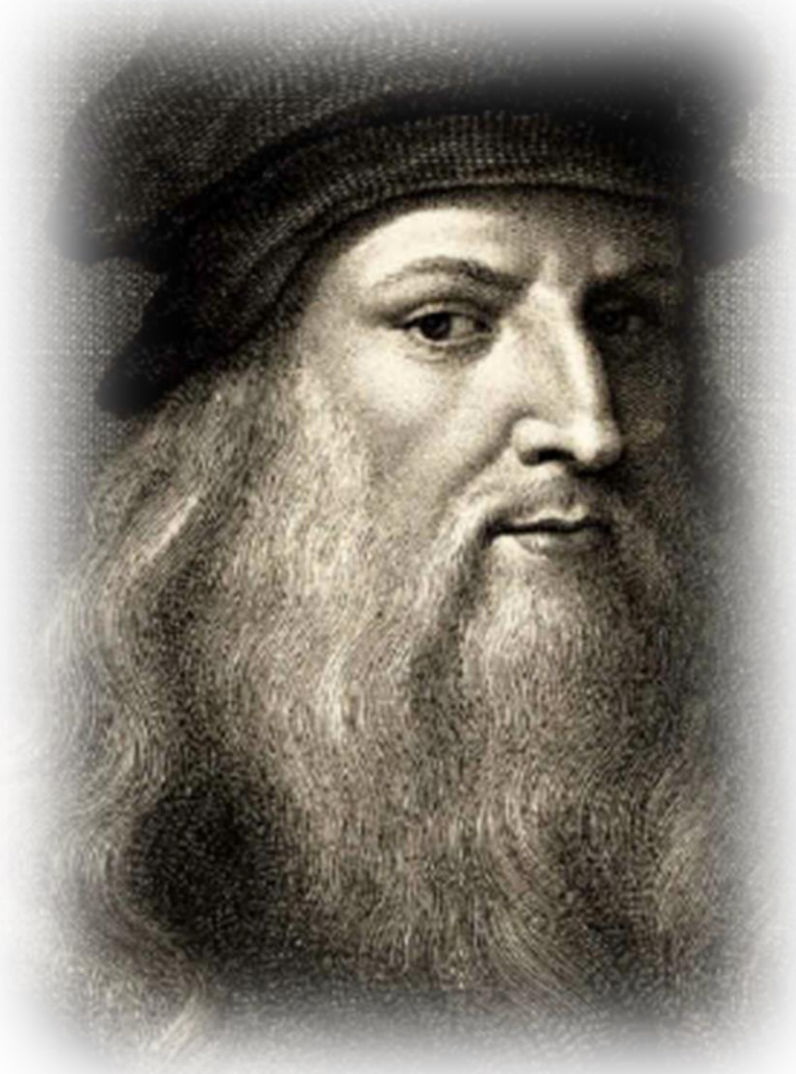
A Arte, enquanto área do conhecimento humano, contribui para o desenvolvimento da autonomia reflexiva, criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre o pensamento, a sensibilidade, a intuição e a ludicidade. Ela é, também, propulsora da ampliação do conhecimento do sujeito sobre si, o outro e o mundo compartilhado. É na aprendizagem, na pesquisa e no fazer artístico que as percepções e compreensões do mundo se ampliam e se interconectam, em uma perspectiva crítica, sensível e poética em relação à vida, que permite aos sujeitos estarem abertos às percepções e experiências, mediante a capacidade de imaginar e ressignificar os cotidianos e rotinas.

Competências:

- Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

Habilidades:

- (EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.
- (EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.
- (EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.
- (EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas.

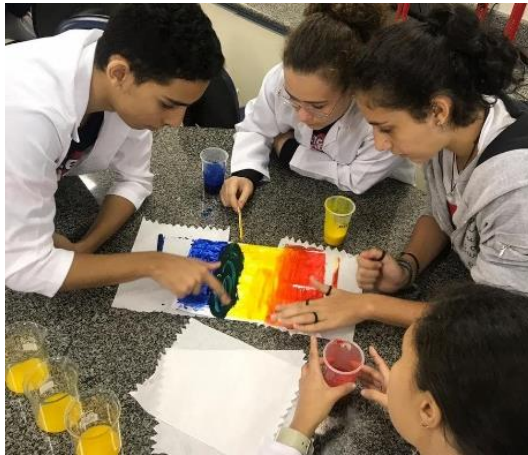


Aula Expositiva

Apresentação de aspectos do contexto histórico do Renascimento e de que forma esses aspectos contribuíram para o desenvolvimento artístico da época.

Apreciação, leitura e análise de obras dos principais artísticas da Renascença.

Aula Prática



Arte e Química

Realização de atividade prática no laboratório de Química. Estudo dos pigmentos e suas composições químicas, aglutinantes, solventes, aditivos.

Produção de tintas (têmpera e tinta a óleo), técnicas utilizadas pelos pintores renascentistas.

Alunos pintando com as tintas produzidas por eles. Têmpera com gema de ovo



pinturas realizadas pelos alunos com as tintas produzidas por eles no laboratório de química



Tintas produzidas pelos alunos. Têmpera e tinta a óleo



Professora de Arte auxiliando na preparação das tintas. Têmpera a base de gema e Têmpera a base de clara



Preparação da tinta a óleo



Alunos pintando com as tintas produzidas por eles. Têmpera com gema de ovo



Professora de Química explicando sobre os aglutinantes, aditivos e solventes

Aula Prática

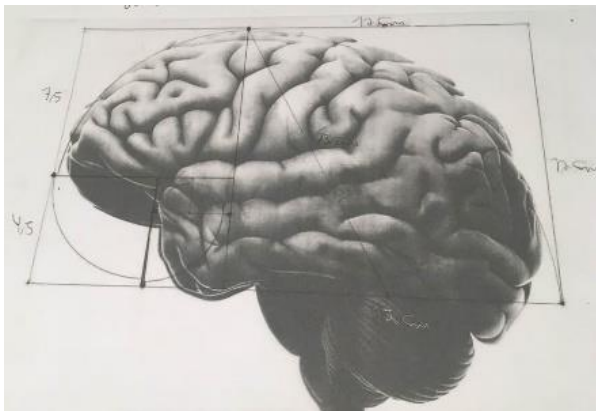
Arte e Matemática

Em parceria com os professores de Matemática, foram propostas aos alunos diversas atividades em que puderam estabelecer relações e conceitos matemáticos nas produções artísticas.

1ª Etapa: Proporção áurea, Retângulo de ouro e Medida das oito cabeças.

2ª Etapa: Elaboração de jogos tendo como base a vida e obra de Leonardo Da Vinci.

Retângulo de ouro

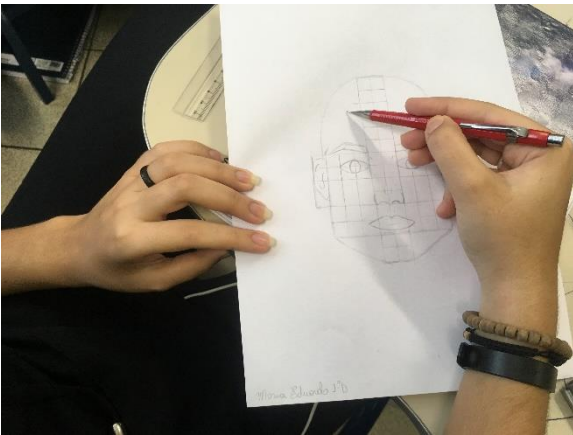


Construção do Retângulo de ouro em desenho realizado em papel vegetal Depois as folhas foram colocadas sobre impressões de diferentes imagens que haviam sido pesquisadas pelos alunos.

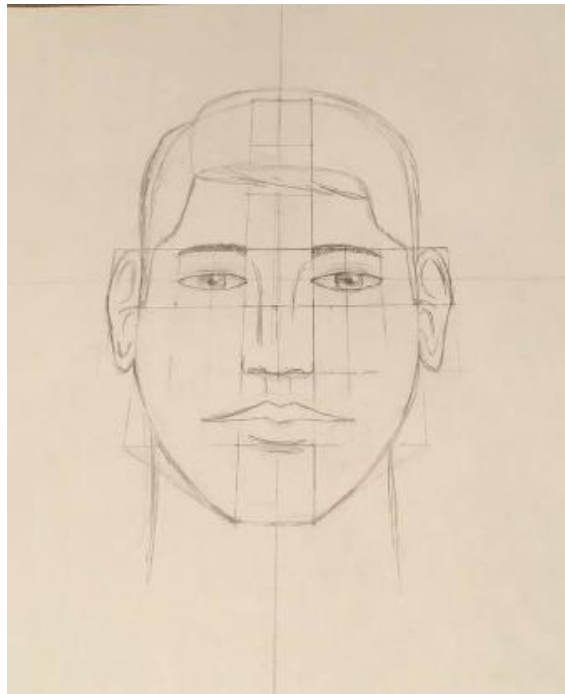


Construção do Retângulo de ouro em desenho realizado em papel vegetal Depois as folhas foram colocadas sobre impressões de diferentes imagens que haviam sido pesquisadas pelos alunos.

Proporção áurea



Desenhos produzidos pelos alunos



Desenhos produzidos pelos alunos



Desenhos produzidos pelos alunos

Medida das 8 cabeças



Painéis pintados com tinta guache e acrílica em papel pardo e/ou canson A3. Oito folhas para cada painel.



Painéis pintados com tinta guache e acrílica em papel pardo e/ou canson A3. Oito folhas para cada painel.



Painéis pintados com tinta guache e acrílica em papel pardo e/ou canson A3. Oito folhas para cada painel.



Painéis pintados com tinta guache e acrílica em papel pardo e/ou canson A3. Oito folhas para cada painel.



Painéis pintados com tinta guache e acrílica em papel pardo e/ou canson A3. Oito folhas para cada painel.

Jogos

Elaboração:

- Foram desenvolvidos jogos de tabuleiro, Banco Imobiliário (Banco Da Vinci), Tiro ao Alvo, Jogos de Cartas, Arcanas, Quest, Jogos de Memória, Trunfo, Trilhas - Caça ao tesouro, entre outros.
- Todos os jogos contêm manual de instrução.



Tabuleiro - Jogo Da Vinci



Jogo Quiz Leonardo Da Vinci



Tiro ao alvo.



Jogo de Memória



Jogo de Tabuleiro – Banco Da Vinci



Jogo de Cartas - Arcanas de Da Vinci



Caça ao Tesouro – Obras de Arte



Trunfo, Quest e Jogos de Memória



Jogo – Adivinha o que é?

Todos os jogos foram elaborados com materiais que não prejudicam o meio-ambiente.

Apresentação:

- Cada grupo apresentou o seu jogo, explicando:
- Proposta (temática),
- Escolha dos materiais (abordando questões de preocupação com o meio-ambiente).
- Visual estético (considerando todo o processo criativo e execução).
- Questões matemáticas inseridas.
- Propostas pedagógicas contidas em cada jogo (estabelecendo questões éticas e didáticas, sem perder o foco das Artes como área do conhecimento).



Alunos jogando os jogos em sala de aula



Alunos jogando os jogos em sala de aula



Alunos jogando os jogos em sala de aula

Após as apresentações transformamos as salas em “estações Da Vinci”, onde os grupos jogavam os seus jogos e depois trocavam para jogar os jogos dos outros colegas.

Avaliação:

- Realizada constantemente a partir da elaboração e conclusão de cada etapa do projeto, ressaltando o processo criativo dos alunos, participação, momentos de discussão e tomadas de decisões.
- Também houve um bate-papo sobre tudo o que haviam realizado, como avaliavam-se em relação à autonomia e envolvimento no projeto e no processo de aprendizagem.



Momento de apresentação do jogo



Alunos jogando os jogos



Alunos na aula de Arte com Química



Exposição Interativa dos Trabalhos.



Painel montado pelos alunos no laboratório de Química

Conclusão:

O Projeto alcançou seus objetivos com sucesso. Na verdade, superou as expectativas.

- Os alunos conseguiram criar relações entre os conteúdos aprendidos em Arte e as suas conexões com as mais diversas disciplinas.
- A importância da Arte no ambiente escolar.
- O envolvimento dos alunos em todo o processo de desenvolvimento do Projeto, desde a pesquisa, à escolha dos materiais, a elaboração dos jogos, ao critério estético na execução de cada etapa até a apresentação final.
- Outros desdobramentos: Após a apresentação e divulgação dos trabalhos na Exposição anual, que ocorreu na escola, fomos convidados a apresentá-los em uma aula aberta na UNIFESP.
- O convite valorizou ainda mais a experiência trazida para a sala de aula. Pois extrapolou os muros da escola a partir dos trabalhos realizados. Reforçando não só o meu planejamento, mas todo o processo criativo e de aprendizagem dos alunos em sala de aula.
- Os alunos que participaram do evento na UNIFESP receberam certificado de participação. Tal iniciativa, além de proporcionar a visitação ao ambiente Universitário, também fez com que os alunos compreendessem cada etapa e a importância de desenvolver um Projeto com seriedade, dedicação e critério estético.



Exposição dos trabalhos na Unifesp



UNIFESP / Novembro 2019



Participação na aula aberta na Unifesp

Acredito que iniciativas como essas oferecem à disciplina de Arte um protagonismo importante e necessário no ambiente escolar.



Certificado de Participação na aula aberta na Unifesp

FONTES BIBLIOGRÁFICAS:

- Filme - **Matemágica** - <https://www.youtube.com/watch?v=wbftu093Yqk>
- Vídeo - **Homem Vitruviano** - <https://www.youtube.com/watch?v=WP9Q7SbNWj4>
- **Leonardo Da Vinci** / ISAACSON, Walter; tradução André Czarnobai. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.
- **Leonardo Da Vinci: A Natureza e a Invenção.** / BOUCHERON, Patrick e GIORGIONE, Claudio; prefácio Claudie Haigneré. São Paulo: SESI-SP editora, 2014
- **Leonardo da Vinci** - Coleção Gênios da Pintura - ed. Girassol
- **Projeto Escola e Cidadania: Arte** / VIEIRA, Paulo Marcelo - São Paulo: Editora do Brasil, 2000
- GOETH, Johann Wolfgang von. **Doutrina das cores.** Trad. Marco Giannotti. São Paulo: Nova Alexandria, 1993.
- **História da Arte Ocidental: Da pré-história ao século 21** / MASON, Antony; editado por SPIKE John T.; (tradução Adriana de Oliveira). - São Paulo: Rideel, 2009.
- **História da Pintura** / BECKETT, Wendy; tradução Mário Vilela. - São Paulo: ed. Ática, 1997.