

Projeto
Pedagógico

Quem vai decifrar o
Código Leonardo?



Projeto Pedagógico

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

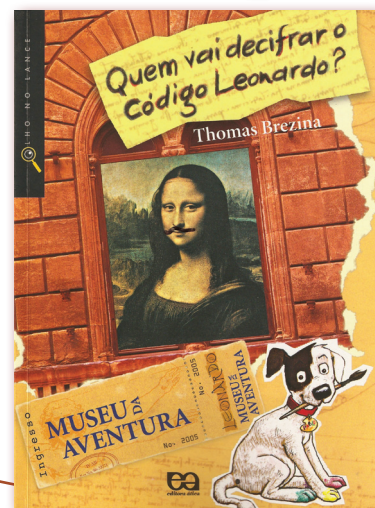
. 2 .



Sinopse

Quem Vai Decifrar o Código Leonardo?, de Thomas Brezina, traz um instigante desafio e muitas emoções para o leitor mais jovem, levando-o a uma viagem no tempo em que terá oportunidade de conhecer o grande artista Leonardo da Vinci – um italiano que nasceu em 1452 e revolucionou o mundo – e ainda participar de uma deliciosa aventura com mistérios e muitos segredos a serem revelados. Nessa missão, além de visitar o grande mestre em seu ateliê e conhecer seus quadros e invenções, você ajudará o dono do museu, sr. Tonatelli, e seu cachorro, Pablo, a decifrar o Código Leonardo.

Ajude a solucionar este mistério e conservar o Museu da Aventura.



Título

Quem Vai Decifrar o Código Leonardo?, Thomas Brezina.
Projeto Gráfico (adaptação) Marcos Lisboa. Coleção Olho no lance.
Editora Ática, 1ª edição, 8ª impressão, 2006, São Paulo.

Ficha Técnica

Diretora Editorial – Angela Marsiaj
Gerente Editorial de Paradidáticos – Claudia Morales
Diretoria Comercial – Marcelo Martins
Gerente de Marketing de Paradidáticos – Thiago Scaff
Gerência Pedagógica – Flávia Aidar
Apoio Operacional – Patrícia Regina Montoro Peres

Autoria – Miriam Dias

Atualização – Patricia Montezano
Projeto Gráfico – Alexandra Abdala



Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 3 .

Projeto Pedagógico



O Projeto Pedagógico

O projeto pedagógico da obra *Quem Vai Decifrar o Código Leonardo?*, de Thomas Brezina, apresenta atividades que proporcionam o conhecimento do artista Leonardo da Vinci e introduzem o leitor às suas principais obras artísticas, além de contemplar a interdisciplinaridade temática envolvida no contexto.

Indicação

A obra é indicada para as séries finais do Ensino Fundamental I.



Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 4 .

Projeto
Pedagógico



Abordagens Sugeridas

- Artes plásticas
- O percurso da vida de um pintor
- Aventura e suspense
- Projetos e invenções

Objetivos Gerais

- Apresentar a história de Da Vinci
- Apresentar o tipo de arte a que Da Vinci se dedicou
- Identificar elementos característicos do artista e sua obra
- Diferenciar o estilo da obra de Da Vinci de outros artistas
- Conhecer a aplicação das invenções de Da Vinci para a sociedade da época
- Realizar a leitura da obra e identificar as temáticas a ela relacionadas

Objetivo

Introdução
à Educação Artística
por meio de um
projeto pedagógico.



Projeto Pedagógico

Disciplinas e
Conteúdos Envolvidos

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 5 .



DISCIPLINAS

CONTEÚDOS

OBJETIVOS

Língua Portuguesa

- Gênero narrativo
- Suspense

- Possibilitar o avanço das capacidades e estratégias de leitura.
- Realizar leitura e compreensão textual.
- Realizar a leitura oral e exercitar a produção de textos de qualidade.
- Identificar o gênero literário e caracterizá-lo.
- Caracterizar a obra e o autor.



Artes

- O artista Da Vinci
- Pintores e pinturas

- Reconhecer Leonardo Da Vinci, sua história e importância.
- Identificar, analisar, contextualizar e caracterizar sua obra.
- Realizar esboços
- Elaborar um painel.

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 6 .

Projeto
Pedagógico

Disciplinas e
Conteúdos Envolvidos

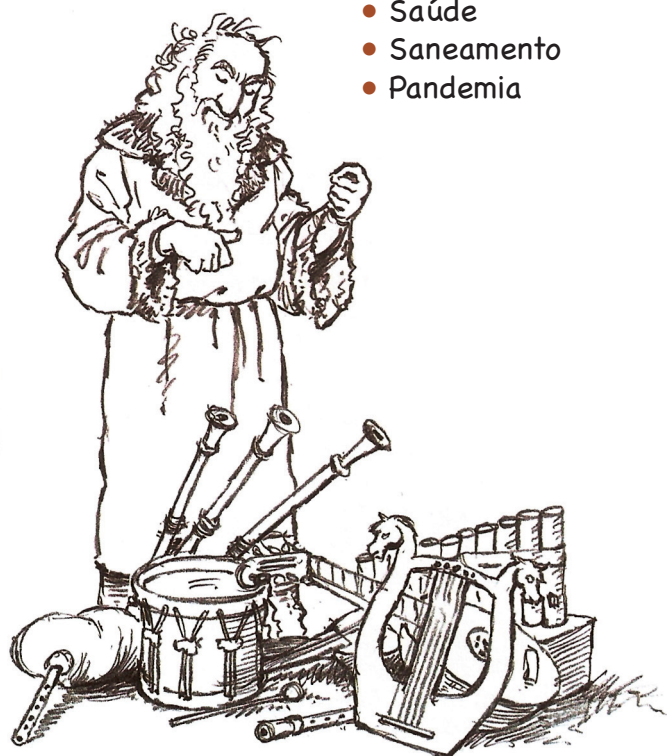


DISCIPLINAS

CONTEÚDOS

OBJETIVOS

Ciências



- Anatomia humana
- Saúde
- Saneamento
- Pandemia

- Identificar as partes do corpo humano
- Reconhecer a importância e as condições básicas de saneamento para a manutenção da saúde das pessoas.
- Inferir sobre a questão da sujeira nas grandes cidades e as conseqüentes doenças na atualidade.
- Reconhecer e caracterizar pandemia.
- Analisar as pestes que assolaram a Europa na Idade Média sob o ponto de vista da saúde.

História

- Aldeias Medievais
- Renascimento
- Doenças (Pestes)

- Caracterizar as aldeias medievais.
- Identificar o contexto histórico-social do Renascimento.
- Analisar as pestes que assolaram a Europa na Idade Média sob o ponto de vista político-social.

Projeto Pedagógico

Disciplinas e
Conteúdos Envolvidos

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

.7.



DISCIPLINAS

CONTEÚDOS

OBJETIVOS

Ética e
Cidadania

- As relações humanas

- Refletir sobre as relações humanas e os valores que as envolvem.
- Concluir sobre a importância do respeito por si e pelos outros.

Duração

Tempo sugerido: de 8 a 10 aulas a serem administradas e expandidas de acordo com as particularidades de cada grupo e disponibilidade de tempo.



Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 8 .

Projeto Pedagógico

Desenvolvimento

1ª Fase: Pré-Leitura



A etapa de pré-leitura visa estabelecer os conhecimentos prévios dos alunos por meio de outras linguagens com relação à temática do livro. Este momento que o leitor realiza antes da leitura permite a ele antecipar com maior ou menor assertividade a ideia principal do texto na dependência da intimidade que tiver com o assunto, portanto, auxilie os alunos nas atividades a seguir a fim de facilitar a compreensão futura da obra.

Pintura

Apresente aos alunos a imagem da Mona Lisa incitando-os a falar sobre o que conhecem da pintura, como por exemplo, o autor e o título da obra. Dirija o olhar dos alunos para:

- o sorriso e olhar da retratada
- a paisagem de fundo
- a expressão do rosto
- a pose

Deixe que os alunos façam os comentários espontaneamente, sem a preocupação de uma interpretação mais criteriosa.



Projeto Pedagógico

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 9 .



Música

Apresente a letra da música *Monalisa**, de Jorge Versilo e, se possível, ouça com eles.

Pergunte aos alunos se eles acham que a letra da música teria sido feita para a personagem retratada por Da Vinci ou seria apenas uma coincidência. Peça que apontem na letra os versos que poderiam ser considerados referências à obra. Algumas sugestões: "Paralisa com **seu olhar**"... "seu **quase rir**"... "deusa com **ar de menina**".

Pesquise sobre o cantor e compositor Jorge Versilo e traga aos alunos a informação por ele divulgada de que a música foi escrita depois de uma viagem à Europa, em 2003, na qual visitou o Museu do Louvre e ficou muito impressionado com o quadro da Mona Lisa.

*A utilização da grafia *Monalisa* corresponde ao título da música registrado pelo compositor.

Projeto Pedagógico

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 10 .



Ilustração

Apresente aos alunos a ilustração de Bimba Landman presente no livro *Aquele gênio*, o Leonardo de Guido Viscondi (Editora Ática). Os alunos observarão Leonardo, o menino Tiago e a dama que inspirou o quadro *Mona Lisa*. É importante que percebam indícios da época: iluminação à vela, sobriedade do ambiente, instrumentos musicais e vestimentas. Peça que os alunos observem as cores e a delicadeza dos traços do ilustrador.

Em um segundo momento, ofereça algumas informações sobre a *Mona Lisa* e sugira que os alunos as completem, pesquisando e trazendo para a classe o material de enriquecimento.

Sugestões:

- retrato pintado em 1503-1506
- pintura a óleo sobre madeira
- quadro conhecido por *Gioconda*
- encontra-se em Paris, no Museu do Louvre
- mede apenas 77cm de altura
- o sorriso já foi classificado como cruel, impiedoso, amável, sereno, cínico em diferentes interpretações
- a retratada é Lisa Gherardini, ou Lisa Del Giocondo, 25 anos, esposa de um rico mercador italiano
- ausência de joias e vestimentas simples, enfatizando a postura nobre e ativa da mulher
- a técnica de pintura utilizada foi criada por Leonardo e se chama *sfumato*, e consiste na utilização de um sombreado sutil



Projeto Pedagógico

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 11 .



Código: Atividade Lúdica

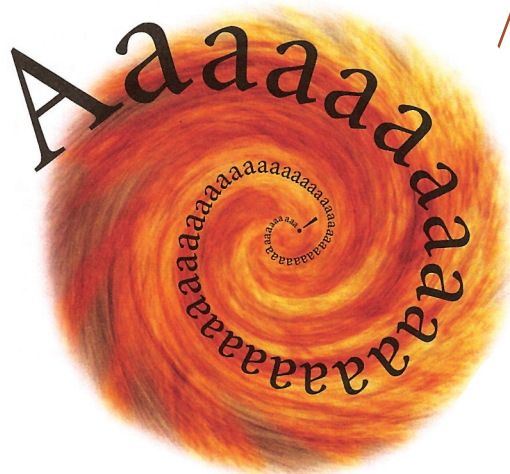
Inicie uma conversa informal sobre o código morse e verifique o que os alunos sabem a respeito.

Explique tratar-se de um código internacional muito usado para transmitir mensagens telegráficas na época anterior aos meios eletrônicos. Esse código é formado por sinais denominados pulsos (ou tons) que podem ser longos ou curtos que, combinados representam letras, números e sinais de pontuação.

Distribua o código morse encontrado, por exemplo, no dicionário Houaiss. Chame a atenção dos alunos para a combinação gráfica de pontos e traços indicando pulsos curtos e longos, capazes de estabelecer a comunicação.

Proponha que, em duplas, cada aluno escreva uma palavra, adaptando o código à brincadeira, e troque com seu colega para que cada um decifre a palavra do outro, competindo pela rapidez em alcançar a resposta.

Alerte os alunos que essa atividade foi feita porque eles trabalharão com códigos para que decifrem o mistério da história que lerão.



Projeto Pedagógico

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 12 .



2ª Fase: Leitura

Leitura da Capa

Explore a capa do livro com os alunos. Ela traz uma série de elementos que permitem antecipações sobre a história a ser lida como:

- o quadro de Mona Lisa
- um ingresso para o Museu da Aventura
- o cãozinho Pablo
- imagens e inscrições misteriosas na página amarela de fundo
- alerta sobre materiais contidos no livro

Leia com os alunos a página inicial que apresenta a planta do Museu da Aventura e a página seguinte que contém as informações sobre o livro dos enigmas e o material da pasta. Este último deve ser explorado e montado antes da leitura, em conjunto.



Projeto Pedagógico

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 13 .



A História

A história é narrada em 26 capítulos que podem ser lidos individualmente ou em duplas. Para facilitar o trabalho damos a seguinte sugestão:

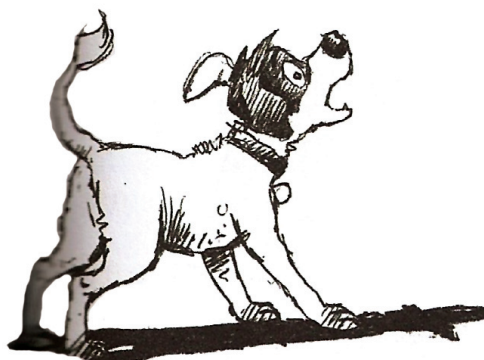
- capítulo 1 ao 4: início da aventura e muitas navegações
- capítulo 5 ao 10: a sala mágica e os primeiros enigmas
- capítulo 11 ao 14: mestre Leonardo
- capítulo 15 ao 24: a arte de Leonardo
- capítulo 25 ao 26: Mona Lisa

Professor: Utilize os códigos apresentados em escrita espelhada como estímulo para o processo de leitura. São 7 códigos:

1. harpa
2. helicóptero
3. braço
4. *armiño**
5. câmara escura
6. concha
7. banheira

*De acordo com a maturidade da turma aproveite este código e explique o porquê da utilização deste animal no quadro. Era com a pele deste animal que se confeccionava os mais cobiçados casacos.

Durante a leitura, organize uma parceria com o(a) professor(a) de informática e promova o acesso ao site do Museu Czartoryski, em que a obra *A Dama do Armiño* (*A Dama com l'Ermellino*) está exposta. Essa visita virtual, ampliará os horizontes da turma, por meio da intertextualidade e das possibilidades de pesquisa, valorizando os recursos disponíveis na rede mundial de computadores.



Projeto Pedagógico

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 14 .



3ª Fase: Pós-Leitura



Pesquise previamente a pintura de Pieter Bruegel denominada *Brincadeiras Infantis*. Este pintor, escultor, arquiteto e decorador de tapeçarias e vitrais flamengo nasceu em Breda, no Ducado de Brabant, Países Baixos, hoje uma província da Bélgica. Viveu posteriormente a Da Vinci e retratava cenas da vida em aldeias que conservavam a cultura medieval a que se referia o artista Da Vinci.

Mostre aos alunos as seguintes características da pintura:

- o grande número de personagens
- as muitas cenas que sugerem movimentos
- as brincadeiras das crianças sempre em grupos envolvendo atividades físicas
- as vestimentas das crianças muito semelhantes às dos adultos
- a falta de brinquedos (geralmente criados ou imaginados a partir de barris, paus, aros)

Chame a atenção para algumas peculiaridades que serão retomadas no livro:

- não há calçadas
- não há asfalto nas ruas
- não há postes de iluminação
- pela janela da casa maior, ao centro, alguém segura um penico à janela, prestes a despejar o conteúdo no espaço público

Projeto Pedagógico

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 15 .



Elenque com os alunos outros trechos do livro em que são dados mais indícios do contexto sócio-histórico-cultural da época e, posteriormente, compare com a pintura de Bruegel.

Trechos do livro:

- uso de carroças (p. 21)
- sem eletricidade (p. 33)
- falta de saneamento (p. 41)
- proibição de dissecar cadáveres (p. 47)

Lembre os alunos de que Da Vinci, além de pintor, previa em outros projetos ruas, sistemas de esgotos, canais de escoamento de água, locais para pedestres, praças e jardins para uma cidade italiana.

Reúna os alunos em duplas e, a partir do que Leonardo considerava a cidade ideal, sugira que cada dupla pense nos principais problemas da cidade onde moram e elaborem um pequeno texto em que esteja descrito o que eles consideram uma cidade ideal.

Depois, peça que os alunos esbocem o que sua cidade deveria ter para ser melhor e ter menos problemas. Ao final, monte um painel com os projetos sugeridos.



Projeto Pedagógico

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 16 .



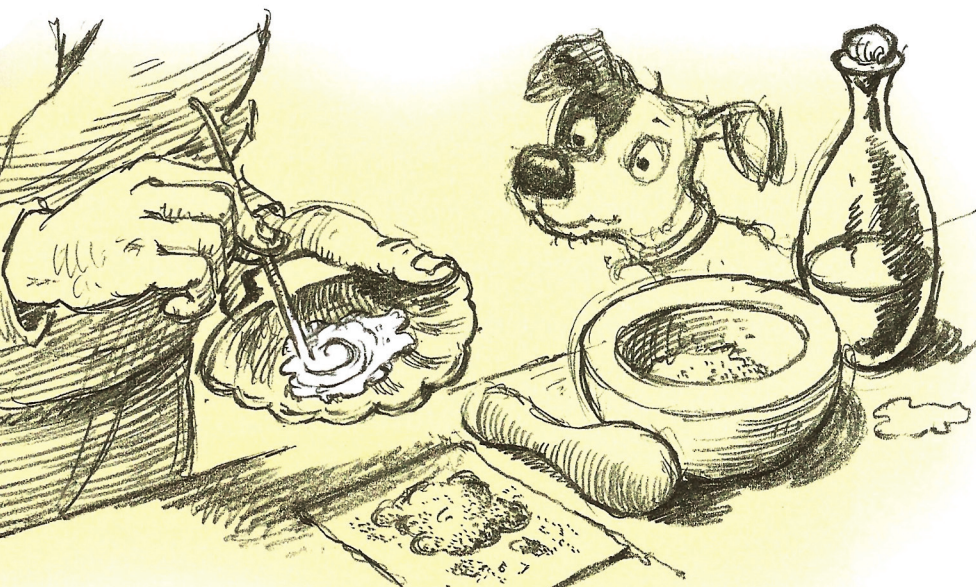
Espírito Empreendedor, Grandes Projetos!

Leonardo Da Vinci era extremamente criativo, tinha um espírito empreendedor e possuía uma visão de futuro que ficava clara em seus projetos.

Além de pintar quadros, desenhou mapas, idealizou máquinas e projetou cidades. Era um visionário e também um grande estudioso.

Atente os alunos para as passagens do livro em que aparecem seus múltiplos talentos:

- inventos e engenhos: parafuso aéreo (p. 12), estudo para construção de uma asa (p. 35)
- estudos sobre o corpo humano: estudo anatômico de um braço (p. 47), estudo sobre as mãos (p. 94), estudo das proporções (p. 85)
- estudos para pinturas: estudo de perfil (p. 26 e p. 60)



Projeto Pedagógico

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 17 .



Explorando Recursos Estilísticos

O livro apresenta recursos que tornam a leitura prazerosa e motivadora construindo uma narrativa de suspense.

Recursos gráficos: faça um levantamento dos recursos gráficos (maiúsculas, negrito, repetição de letras, aumento e diminuição de letras) indicando:

- susto - ex: Le...Le...Le...o...o (p. 6)
- grito - ex: SOCORRO (p. 10)
- sons agudos - ex: BIIIZZITT (p. 35), RIIIC (p. 43), RAAACCC (p. 44)
- queda assustadora - ex: SOCOOOOOORROOOOOO (p. 43)
- onomatopeias - ex: Pssiiuuuu (p. 46), Arghh! (p. 46), BUMMMMM (p. 69)

Nomes das personagens: comente a escolha dos nomes feitas pelo autor.

- Malva e Malfatto - indicando o mal
- Tonatelli - indicando cor



Projeto
Pedagógico

Quem vai decifrar
o Código Leonardo?

. 18 .



Posição do narrador: desde o princípio inclui o leitor na narrativa, dirigindo-se incessantemente a esse "você", orientando, incitando, chamando a atenção e dando ordens.

Exemplos:

- "Classe em que você estuda" (p. 5)
- "Quando você se vira" (p. 6)
- "A você, só resta acompanhá-lo" (p. 24)
- "Corra!" (p. 45)

Estruturação dos capítulos: mostre aos alunos que cada final traz uma série de indagações, próprias dos capítulos de suspense:

- "Mas por que esse casal estranho apavorou...?" (p. 7)
- "E o que estará acontecendo atrás daquela imponente porta?" (p. 7)
- "O que aconteceu?", "O quê?", "Como?", "O que está acontecendo aqui?", "Mas para onde?" (p. 14)



Projeto Pedagógico

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 19 .



Brincando com o Caderno de Anotações

Retome com os alunos o texto da página 39 "Mantenha sempre um caderno de anotações". Depois de uma leitura lúdica e prazerosa, individualmente ou em duplas, os alunos registrarão num caderno de anotações quais informações conseguiram sobre Leonardo. Essa atividade deve ser feita de forma lúdica, como uma competição, para não configurar uma tarefa.

Sugestão:

Dê aos alunos um tempo limite para que encontrem o maior número de informações sobre o artista. Após o término dado (5 a 10 minutos), vence o aluno que apresentar o maior número de informações. A atividade poderá ser feita por partes do livro, isto é, cada dupla se encarrega de buscar os dados em determinados capítulos.



Projeto Pedagógico

Sobre os Grandes Projetos

Quem vai decifrar o Código Leonardo?

. 20 .



Com o objetivo de ampliar os conhecimentos dos alunos sobre Leonardo Da Vinci, solicite que os alunos encontrem no livro suas intervenções em várias áreas do saber caracterizando-o como artista, estudioso, pesquisador e visionário.

Para sua utilização segue um roteiro dessas abordagens feitas por Thomas Brezina.

- A. Inventos e engenhos
 - parafuso aéreo (p. 12)
 - estudos para a construção de uma asa (p. 35)
- B. Estudos sobre o corpo humano
 - estudo anatômico de um braço (p. 47)
 - estudo sobre mãos (p. 94)
 - estudo das proporções (p. 85)
- C. Estudos para pinturas
 - estudo de perfil (p. 26) (p. 60)



Depois de realizarem este levantamento, retome os esboços feitos (p. 39-40) e identifique-os com o grupo. Para isso, utilize as referências que estão ao final do livro (p. 110).

Projeto
Pedagógico

Quem vai decifrar
o Código Leonardo?

. 21 .



Encerramento do Projeto

Proponha que utilizem as informações e imagens pesquisadas, analisadas e disponibilizadas na obra para a elaboração de um painel coletivo, sob a forma de itens, no sentido de sintetizar as informações sobre Da Vinci.

Encerre o projeto e convide a comunidade escolar para a visitação do trabalho dos alunos. Se houver disponibilidae de tempo, promova a eleição de uma das obras de Da Vinci para caracterizar um convite formal.

