

PROYECTO INNOVADOR DA VINCI

500 años de Leonardo: Arte, Ciencia e Innovación

Resumen

Este proyecto va a tratar sobre la vida y obra del autor Leonardo Da Vinci, va dirigido a niños de entre tres y cinco años, pertenecientes al segundo ciclo de Educación Infantil.

Justificación

Hemos decidido trabajar sobre este autor, ya que vamos a trabajarlo como un proyecto de centro, porque este año se conmemora los 500 años de su fallecimiento, adentrándonos en su vida e informándonos sobre su obra.

Creemos que va a ser innovador porque se va a centrar en Da Vinci de una manera diferente, creativa y divertida, ya que va enfocado a la etapa de infantil.

Con este proyecto, el objetivo es que los niños tengan curiosidad por el mundo del arte y en concreto que se acerquen más a este autor y a su época.

Abordaremos su vida y obra de la forma mas adecuada para estas edades, para ello nos serviremos de actividades lúdicas, planteadas de una forma amena y creativa.

DISEÑO DEL PLAN DE ACTUACIÓN:

Introducción al autor

Leonardo da Vinci no sólo fue un gran artista, sino también un científico e investigador incansable. Muchos de sus diseños siguen asombrándonos hoy en día, a pesar de haber sido creados hace más de 500 años.

Leonardo da Vinci, nació en la población de Vinci en Italia en 1452, así que “Vinci” no es su apellido, como podríamos pensar, sino su pueblo natal.

De su infancia no se conoce mucho, pero si nos guiáramos por sus intereses en la vida adulta, seguramente pensaríamos que él fue un niño muy curioso, a quien le gustaba dibujar y a quien le inquietaba saber cómo funcionaban las cosas.

Su padre quería que él estudiara leyes y que trabajara como representante en el exterior de las poderosas familias que manejaban el comercio en Florencia.

Así que recibió instrucción en las cuatro ciencias más importantes del momento: aritmética, geometría, astronomía y música. Muy pronto su profesor de aritmética se dio por vencido, ya que el joven Leonardo, además de aprender con rapidez, cuestionaba todas las enseñanzas de su maestro.

Por las miles de páginas que escribió como adulto y la cantidad de anotaciones, dibujos y diagramas que hizo, sabemos que le fascinaba todo lo que veía a su alrededor.

Él hizo muchísimas investigaciones y dibujos de la estructura interna de las alas de las aves y se preguntaba si podría construir una máquina para volar.

Leonardo vivió en una época que después se llamaría el Renacimiento y que como su nombre indica, hubo un nuevo despertar en las artes. Se redescubrieron la pintura, la escultura y la arquitectura de Grecia y Roma. Florencia fue el centro de esta revolución artística y cultural y fue allí, en aquel ambiente, en el que creció Leonardo.

En Europa durante la Edad Media, que fue el período anterior al Renacimiento, las guerras limitaron la expresión artística y sólo se conservó el arte religioso en los conventos e iglesias. En el Renacimiento, la nueva sociedad se interesó por las ciencias, la música y el arte y se dedicó a leer la literatura griega y romana.

Tanto los reyes, como a la iglesia y los nobles atrajeron y patrocinaron a los artistas. Florencia era una gran ciudad con comercio, bancos y mucho dinero. Allí los artistas exitosos tenían su propio taller donde contrataban niños y adolescentes como aprendices.

Se cree incluso, que en una obra de Verrocchio llamada "El Bautismo de Cristo", el ángel y el fondo fueron pintados por Leonardo. Dicen las anécdotas de la época, que Verrocchio se sintió tan mal, al ver que el joven aprendiz pintaba mejor que él, que decidió no volver a pintar.

Cuando Leonardo tenía 20 años abrió su propio taller de pintura y escultura y aunque fue muy exitoso, 10 años más tarde solicitó trabajar al Duque de Sforza [quien era un poderoso mecenas (persona que ayudaba a los artistas)] en la ciudad de Milán, también en Italia. Leonardo trabajó allí por 17 años y la mayor parte del trabajo que conocemos de él, lo realizó allí.

Leonardo murió en 1519 a la edad de 67 años. Ocho días antes de su muerte escribió un testamento dejando toda su obra, libros, manuscritos a Francesco Melzi, quien atesoró y cuidó su herencia. Desafortunadamente, tras su muerte, su hijo vendió el legado de su padre y la mayor parte del trabajo de Leonardo se perdió para siempre.

Vinculación con el currículo oficial de Educación Infantil.

Según queda establecido en la LOE, se trata de favorecer el desarrollo inicial de ocho competencias básicas:

- 1.- Autonomía e iniciativa personal. Se basa en el conocimiento de sí mismo que va construyendo el niño/a a través de su interacción con el medio, con sus iguales y con los adultos y en su capacidad para actuar por iniciativa propia.
- 2.- Competencia en comunicación lingüística. Esta competencia está relacionada con el desarrollo y uso adecuado de las destrezas básicas del lenguaje: escuchar, hablar, leer y escribir.
- 3.- Competencia matemática. Inicia a los niños/as en las habilidades matemáticas básicas, que les permitirán construir su pensamiento lógico necesario para el desarrollo progresivo de esta competencia.
- 4.- Competencia social y ciudadana. Se entiende que la persona adquiere esta competencia mediante el desarrollo progresivo de las habilidades sociales necesarias para relacionarse con los demás, de una forma equilibrada y satisfactoria, interiorizando las pautas de comportamiento social que rigen la convivencia y ajustando su conducta a ellas.
- 5.- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Pretende que los alumnos/as amplíen su conocimiento de las personas, los objetos y otros elementos que conforman el mundo que les rodea, desarrollando las habilidades y destrezas necesarias para interpretar la realidad.
- 6.- Tratamiento de la información y competencia digital. Hace referencia al inicio del desarrollo de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento. El ordenador, los programas multimedia y el resto de los medios audiovisuales se han convertido en un medio más y habitual e imprescindible dentro de aula de Educación Infantil.
- 7.- Competencia para aprender a aprender. La adquisición de ella, supone una mejora en la capacidad de aprender de forma autónoma ya que permite apoyarse en aprendizajes y experiencias anteriores con el fin de utilizar y aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en distintos contextos.
- 8.- Competencia cultural y artística. Debe ser entendida en la etapa de Educación Infantil en una doble dimensión: en el contexto del acercamiento de los alumnos/as al mundo que les rodea, y de forma paralela, como el desarrollo de sus capacidades creativas.

Relación con los objetivos generales.

Este proyecto permite poner en práctica varios objetivos generales del REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de educación infantil. Estos objetivos son el B, C, D, G e I:

- B) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- C) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- D) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- F) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- G) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en el desarrollo de estrategias cognitivas, en la lectoescritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo, así como en las tecnologías de la sociedad de la información.
- H) Iniciarse en los hábitos de trabajo y experimentar satisfacción ante las tareas bien hechas.

Relación con los objetivos de las áreas.

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

Objetivos 1, 3, 7 y 8.

1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal.
3. Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlas, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros.
7. Conseguir una coordinación visual y manipulativa adecuada, por medio de la exploración de objetos, aplicada a las tareas cotidianas y a la representación gráfica.
8. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso de ocio y tiempo libre.

- Conocimiento del entorno

Objetivos 2, 3, y 4.

2. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.

3. Conocer distintos grupos sociales cercanos a su experiencia, algunas de sus características, producciones culturales, valores y formas de vida, generando actitudes de confianza, respeto y aprecio.

4. Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades, y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación. Identificar y representar relaciones espaciales y geométricas.

- Lenguajes: comunicación y representación

Objetivos 1, 2, 5, 9

1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación funcional, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.

2. Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

5. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute.

9. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo de diversas técnicas.

Principios Metodológicos

Los principios metodológicos en los que nos hemos basado, están recogidos en el decreto 254/2008 y son los siguientes:

Aprendizaje significativo: con él suscitaremos un aprendizaje realizado por el propio niño, ya que este conocimiento le será más útil y provechoso.

Globalización: los aprendizajes tienen que estar relacionados unos con otros, para que así se asienten mejor las bases del conocimiento, propiciando que los aprendizajes sean significativos.

Importancia del juego: los niños aprenden jugando de manera inconsciente, así que los conocimientos que queremos inculcarles, los captarán mejor a través del juego.

Socialización: para conseguir esto algunas actividades son grupales, así los alumnos necesitarán la ayuda del compañero, para realizar las actividades.

Temporalización: este proyecto se llevará a cabo durante todo el curso, realizando una sesión mensual, cambiando cada trimestre la obra.

Organización de espacios:

Nuestras clases están distribuidas por rincones y equipos ya que esto favorece su ambiente, potencia su iniciativa y el sentido de la responsabilidad.

RINCÓN DEL MUSEO

El museo es el espacio de exposición que tenemos en la clase, este tiene muchas utilidades.

En nuestro museo podemos ver durante días las tareas que han hecho y después guardarlas.

Para ellos/as es un orgullo tener una producción propia en el museo de clase, ya que saben que sólo se pueden colocar cosas bien hechas.

El protagonismo tiene que quedar repartido y que todos expongan algo de vez en cuando.

En la pared del Museo podemos colgar también algún póster, dibujos, fotografías... sobre el centro de interés que estamos trabajando.

De vez en cuando también podemos enseñar a las demás clases nuestras exposiciones.



RINCÓN DE PLÁSTICA

Utilizaremos este rincón para la realización de aquellas actividades donde utilicemos recursos plásticos para la elaboración de sus propias obras de arte.

RINCÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Utilizaremos la pizarra digital como medio para mostrar a los niños y niñas cuentos, curiosidades del autor e imágenes de sus obras e inventos.

Actividades planteadas:

Actividad previa:

(Todas las actividades planteadas serán adaptadas a cada nivel)

Asamblea con lluvia de ideas sobre qué entienden los niños por arte y qué les gustaría saber.

Para producir en ellos curiosidad, les presentaremos al autor con un cuento adaptado para ellos (<https://youtu.be/aOqn6adJH84>), enseñaremos alguna obra sobre nuestro autor, y le preguntamos qué ven en ella.

Como primera obra para el primer trimestre, trabajaremos **La Gioconda**; en el segundo trimestre, **Hombre de Vitruvio** y en el último trimestre; **los inventos**.

Primer trimestre: La Gioconda

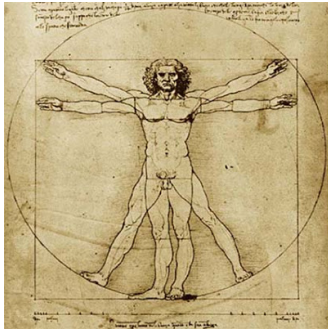
En la primera actividad, le mostraremos el cuadro de “La mona Lisa” y le explicaremos que es un retrato. Los niños y niñas con diferentes técnicas recrearán un dibujo de la Gioconda.

En la segunda actividad, se agruparan en parejas y cada niño/a tendrá que retratar al compañero/a (trabajando así las emociones).



Segundo trimestre: Hombre de Vitruvio

Como primera actividad, presentaremos el cuadro en la asamblea y hablaremos sobre lo que ven y cómo creen que está hecho.



Segunda actividad: *“Mural del hombre de Vitruvio”*

Esta actividad la comenzaremos en la asamblea.

Allí todos sentados volveremos a hablar de Leonardo Da Vinci y volveremos a mostrar sus dos obras más importantes. Nos centraremos en el “Hombre de Vitruvio” y hablaremos de él.

En la pizarra digital pondremos una gran imagen del “Hombre de Vitruvio” y la dejaremos durante la actividad.

Una vez en el rincón de plástica, para realizar la actividad cogeremos a un niño/a al azar y en un trozo de papel continuo dibujaremos su silueta con brazos y piernas abiertas.

Todos los niños colorearán a su gusto el dibujo. Lo colgaremos en clase a modo de exposición.



Actividad: Representación de la figura humana.

Cada niño de forma individual, realizarán un dibujo de sí mismo y se pondrá en común en la asamblea.

Tercer trimestre: Inventos Leonardo da Vinci

No sabemos si Leonardo logró construir o probar sus máquinas voladoras, pero sus diseños fueron los precursores de la aviación moderna.

Primera actividad: visualización del cuento “Leonardo Da Vinci, el inventor de sueños” donde los niños podrán descubrir otra faceta de este artista (<https://www.youtube.com/watch?v=aOqn6adJH84>). Posteriormente en la asamblea realizaremos una lluvia de ideas sobre los inventos que ya conocen y los que les gustaría crear.

Segunda actividad: Los niños tendrán que intentar reproducir como creen que eran las primeras bicicletas, luego les mostraremos este dibujo que es un modelo construido a partir de lo que se encontró en sus cuadernos.

