

MATERIAL DIDÁTICO-PEDAGÓGICO

**MALG** **30**  
ANOS



## material didático-pedagógico

O material didático-pedagógico do Ciclo de Palestras MALG 30 anos busca potencializar o olhar sobre as obras das coleções do acervo do Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo expandindo a experiência visual para enxergarmos com “todos os olhos” do corpo.

Este livreto de atividades foi elaborado pelo grupo de mediadores do projeto de extensão Patafísica: mediadores do imaginário do Centro de Artes da UFPel. O material didático-pedagógico anseia produzir encontros com as imagens de obras das sete coleções do MALG. Assim, contempla um baralho de 28 cartas (14 pares de imagens), 7 lâminas em tamanho A4 contendo em seu verso informações técnicas, históricas e biográficas, este livreto com cinco propostas de atividades que podem ser desenvolvidas e desdobradas nas escolas e/ou nas visitas ao MALG.

As atividades pretendem criar condições para vermos juntos, pois busca trabalhar o

## material didático-pedagógico

olhar sobre as obras na mesma medida em que procura tensionar o olhar sobre o cotidiano. Dessa forma as propostas são pensadas de maneira aberta, podendo desdobrarem-se em outras atividades.

Procuramos jogar com um fio condutor que tende a entrelaçamentos desses olhares e percepções atualizando as obras realizadas em outrora através de um olhar do agora. Nos entrelaçamentos entre tempos e olhares almejamos a construção de experiências artísticas pautadas na partilha, na troca. Produzindo conversações podemos criar uma rede de múltiplos olhares e vozes para a experiência artística e desconstruirmos a ideia de uma verdade absoluta do visível, do vivido. Tendemos para um acontecimento da arte.

**Carolina Rochefort e Caroline Bonilha**  
Elaboração do material didático-pedagógico

# Memória Sensível

A memória é um dos melhores dispositivos para nossa representação do mundo. Através da sensibilidade, poderá deixar um pouco de si em tudo que você olhar. Preste bastante atenção e tenha uma boa memória sensível!

## **Materiais:**

- Baralho com 28 cartas do material didático-pedagógico MALG
- 28 cartas coringa (pedaços de papel em branco)

### **Sugestão de jogo:**

O jogo se apresenta em forma de baralho, possuindo 14 pares de imagens iguais e 28 cartas recortadas em papel branco e que serão cartas coringa. Para começar a jogar é preciso embaralhar as cartas do baralho e dispor-las com as imagens das obras voltadas para baixo, sem a possibilidade de visualização; as cartas coringas ficam em um monte separado das demais.

Cada jogador deverá virar duas cartas por vez na tentativa de achar os pares. Não conseguindo virar as duas cartas iguais, o jogador terá a possibilidade de utilizar uma carta coringa. O coringa possibilita ao jogador relacionar as duas imagens diferentes livremente, argumen-

tando para os outros jogadores em voz alta, na tentativa de convencer os outros participantes. Se o argumento for convincente para a maioria dos jogadores, ele ganhará a carta coringa. Se não, passará a sua vez para outro participante. Ganha o jogo quem possuir mais cartas. A carta coringa tem o valor do par das cartas.

# Janela Interior

As diferentes maneiras que sentimos o mundo, fazem com que a nossa visão seja única sobre ele. Está na hora de abrir sua “janela interior” e sentir as sensações e olhar o que antes era impossível de se enxergar.

**Materiais:**

- Folhas diversas A4 ou A5
- Materiais de desenho

### **Sugestão de jogo:**

A atividade tem como proposta fazer com que seja possível ter uma visão particular do espaço em que o jogador se encontra – esse espaço pode ser tanto o museu, a galeria de arte, a sala de aula, ou qualquer outro escolhido pelo professor – através de diferentes enquadramentos. É possível utilizar apenas as próprias mãos. Ou, ainda, com o auxílio de uma folha de papel, recorte uma janela (podendo ter formatos e tamanhos diversos) para fazer o enquadramento desejado do espaço. Após a escolha do enquadramento, o jogador deverá passar a visão da sua “janela interior” para um desenho, sendo livre a forma para se expressar.



# Narradores de uma história

Criar histórias é dizer das experiências. As narrativas orais e performativas podem movimentar as imagens vividas no agora. Ao contar uma história movimentamos imagens e a imaginação compartilhando e trocando experiências.

## **Materiais:**

- Conjunto com 7 lâminas A4 do material didático-pedagógico MALG

### **Sugestão de jogo:**

A atividade tem como objetivo a construção de histórias a partir das obras do MALG. É possível dividir a turma em até sete grupos, conforme o número de lâminas do kit didático-pedagógico. Cada grupo escolhe uma lâmina. A partir dela cada jogador do grupo escolhe um elemento da imagem para “interpretar” atuando de forma oral e performática conforme o elemento da imagem vai sendo mencionado ao longo da criação da narrativa que será construída de forma coletiva.

# Do Plano ao Espaço

Estabelecer relações entre as dimensões bidimensionais e tridimensionais, bem como as reais e imagéticas é um recurso utilizado por diferentes artistas ao longo da história da arte. Movimentar as relações dimensionais nos proporciona um outro modo de perceber o cotidiano.

## **Materiais:**

- Conjunto com 7 lâminas A4 do material didático-pedagógico MALG
- Materiais diversos (argila, papel, tecido, cordão, etc)

**Sugestão de jogo:**

A atividade visa a percepção do trânsito das relações entre os elementos visuais das imagens A4 (bidimensionais) para uma outra configuração, agora, espacial (tridimensional) da mesma imagem. Pode-se dividir a turma em sete grupos, conforme o número de lâminas do kit didático-pedagógico. Os jogadores podem utilizar diferentes meios e materiais, mantendo ou não a figuração da lâmina escolhida.

# Obra a Obra

Propomos por meio desse jogo sensibilizar/desenvolver a percepção visual e imaginativa dos jogadores através de perguntas e observações a respeito dos aspectos visuais das obras das coleções do Museu Leopoldo Gotuzzo.

## **Materiais:**

- Baralho com 28 cartas do material didático-pedagógico MALG

### **Sugestão de jogo:**

O jogo começa com formação de duas equipes com 14 jogadores e a escolha de uma pessoa para ser o juiz. Cada grupo recebe 14 cartas, idênticas às 14 cartas do grupo oposto. Após as distribuições das cartas, cada grupo irá escolher uma carta para ser adivinhada pelo grupo oposto, e deverá mostrar somente ao juiz. Posicionando as equipes frente a frente, cada rodada consiste na pergunta de resposta SIM ou NÃO. As perguntas devem contribuir para descobrir qual é a carta selecionada pelo grupo oposto.


Como exemplo, usaremos a seguinte pergunta “Possui alguma flor?”. Se o representante do grupo adversário res-


ponder que SIM: todos os jogadores do grupo que fez a pergunta da rodada irão guardar sua carta (que estão segurando) se NÃO POSSUIR alguma flor.

O jogo prossegue com as perguntas até que reste somente uma pessoa segurando a carta em algum dos grupos. O grupo vence desde que a carta restante corresponda a carta selecionada pelo grupo oposto.

**Regras:**

- . Pode ser feita apenas uma pergunta para cada equipe por rodada.
- . A carta escolhida não pode ser trocada após o início das perguntas.

 <http://wp.ufpel.edu.br/malg/>

 [facebook.com/museuleopoldogotuzzo](https://www.facebook.com/museuleopoldogotuzzo)

Realização:



CENTRO DE  
ARTES



MALG

Apoio:



Financiamento:

SaMALG



PREFEITURA  
PELOTAS

CULTURA