



Educar em Revista

ISSN: 0104-4060

educar@ufpr.br

Universidade Federal do Paraná  
Brasil

Nakou, Irene

Museus e Educação Histórica numa realidade contemporânea em transição

Educar em Revista, vol. 22, 2006, pp. 261-273

Universidade Federal do Paraná

Paraná, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=155059283014>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal

Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

# Museus e Educação Histórica numa realidade contemporânea em transição\*

---

## *Museums and Historical Education in contemporary transitional reality*

Irene Nakou\*\*

### RESUMO

Mudanças contínuas em todas as esferas de nossas vidas parecem afetar a maneira como as pessoas enquanto indivíduos ou coletividades acessam, percebem e compreendem as realidades do presente e do passado. Diante de novas questões que se colocam, os museus e Educação Histórica não podem mais contar com a certeza adquirida pela experiência passada, pelas observações, estudos e pesquisas. É imperativo explorar esta realidade em mudança nos diferentes setores da vida, para que seja possível entender o papel dos museus e de outros locais da Educação Histórica nesse novo ambiente em transição. A maneira pela qual nós pensávamos e entendíamos a relação entre os museus e a Educação Histórica e, por esse motivo, ensinar, aprender e pesquisar História, devem ser reconsiderados, re-analisados e re-teorizados, levando-se em consideração a co-existência de ambos, suposições novas e tradicionais, conceitos e pré-conceitos, idéias, processos e realidades. Este trabalho discute as implicações do amplo uso da tecnologia eletrônica em relação ao aprendizado da História, especialmente no ambiente do museu, e noções do espaço em transição e processos de transição relacionados ao caráter virtual das percepções contemporâneas e representações da realidade e das fontes históricas. A discussão é baseada, principalmente, em observações relacionadas ao extenso uso público geral da História, especialmente da história oral, na esfera pública.

*Palavras-chave:* Educação Histórica; Museus; Tecnologia eletrônica; História oral.

\* Texto traduzido do original “Museums and History Education in contemporary transitional reality” por Elizabeth Moreira dos Santos Schmidt, Luciana Braga Garcia, Maria Auxiliadora Schmidt e Tânia Braga Garcia.

\*\* Professora Assistente, University of Thessaly, Grécia.

## ABSTRACT

Continuous change in all spheres of our life seems to affect the ways in which people as individuals and collectivities approach, perceive and understand present and past realities. Both museums and Historical Education can no longer rely on certainties acquired through past experience, observations, studies and research, since new questions come to the fore. It is imperative to explore this changing reality in different sectors of life in order to understand museums' and Historical Education's location and role in this new transitional environment. The way we used to think of and understand museums and Historical Education and, for that matter, teaching, learning and research, needs to be reconsidered, re-analyzed and re-theorized, taking seriously into account the co-existence of both new and traditional assumptions, conceptions and pre-conceptions, ideas, processes and realities. The paper discusses the implications of the broad use of electronic technology in relation to history learning, especially within the museum environment, and notions of transitional space and transitional processes related to the virtual character of contemporary perceptions and representations of reality and historical sources. The discussion is especially based on observations related to the general broad public use of History, and especially of oral history, in the public sphere.

*Keywords:* Historical Education; Museums; Electronic technology; Oral history

## Introdução

Para melhor entendimento do papel da Educação Histórica no mundo contemporâneo, é imperativo que se explorem as alterações e as mudanças contínuas em todas as esferas de nossas vidas, especialmente aquelas que influenciam o modo pelo qual, individual e coletivamente acessamos, percebemos e compreendemos as realidades passadas e presentes. Numa relação próxima ao 'uso' público geral da herança cultural e História, os museus contemporâneos parecem constituir um espaço onde as heranças tangíveis e intangíveis são expostas em termos 'materiais' e eletrônicos.

Além disso, museus contemporâneos não somente referem-se à história acadêmica e abordagens "*top-down*" relevantes, mas também à história oral, social e local e a abordagem marginal "*bottom-up*", que parece

desconstruir narrativas históricas tradicionais e a voz autoritária do museu. O uso da tecnologia eletrônica é visto como um meio de tornar os museus mais democráticos e inclusivos, já que qualquer pessoa pode visitar um museu mesmo sem estar presente fisicamente. O espaço tridimensional do museu está sendo substituído por espaços virtuais móveis e os objetos materiais por representações virtuais. Por conseguinte, o estudo da compreensão histórica dos visitantes no ambiente do museu não pode mais contar com certezas adquiridas pela experiência passada, observações e pesquisas. Novas questões são colocadas, tais como: Que tipo de percepções históricas e pré-conceitos os diferentes públicos carregam consigo nos museus hoje, e que tipo de compreensão histórica eles formam nos museus contemporâneos? Quão longe a nova tecnologia permite a exposição de fontes táteis, visuais e orais em termos históricos?

## **1. Educação Histórica em museus e realidade virtual**

Além das suas vantagens pela rapidez, extensão e comunicação não hierárquica, bem como o fácil acesso a uma grande quantidade de fatos, a tecnologia eletrônica contemporânea alterou tanto a natureza da comunicação como a própria natureza das mensagens. Como MacLuhan (1967) argumentou, as tecnologias têm efeitos culturais pela sua forma como também pelo seu conteúdo. Entre outros, a mídia eletrônica – que produz uma imagem não material e digital da realidade, uma realidade virtual, que não existe fisicamente, mas que é feita para parecer que existe – fornece uma forma visual e virtual relevante para nossas percepções das realidades passada e presente.

Além disso, o desenvolvimento de um sentimento de acesso direto à informação, a eventos, às pessoas, ao tempo e espaço, forma a ilusão de que o que nós vemos ou ouvimos é exatamente o que há para ver ou ouvir, o que realmente aconteceu ou o que realmente acontece, ou existe no momento em que nós observamos. A partir disso, poderíamos argumentar que o uso da tecnologia eletrônica em museus pode fortalecer as percepções históricas virtuais, icônicas e pré-concepções dos estudantes (formadas no contexto de uma sociedade midiática, na qual a popularidade de qualquer meio está relacionada à disponibilidade de ilustrações) e a sua

tendência a tratar as fontes históricas como ilustração de informação (ASHBY, 2005).

O emprego da tecnologia eletrônica tende a transformar o caráter espacial e material do espaço do museu, que permite, primariamente, experiências sensoriais e sensuais. O espaço tridimensional do museu, relacionado à presença e realidade material, é mais interrelacionado com a dimensão do tempo, permitindo nosso movimento físico por ele, na velocidade em que escolhermos e, desse modo, permitindo a possibilidade de explorarmos, com todas nossas habilidades mentais, físicas, emocionais, sociais e culturais, os significados do museu e sintetizar ativamente, passo a passo, nossas opiniões, questões, interpretações e hipóteses, no contexto da comunicação social e do diálogo.

Como afirma Huyssen (1995, p. 33), a mídia eletrônica de massa, e especialmente a televisão, criou um mundo virtual no qual o museu pode funcionar como seu contraponto.

A necessidade de objetos auráticos, para personificações permanentes, (...) parece incontestavelmente o fator chave para nossa museufilia. Objetos que foram conservados por muito tempo são, por esse seu valor, alocados fora da circulação destrutiva das mercadorias destinadas às pilhas de lixo (...). A materialidade dos próprios objetos parece funcionar como garantia contra simulações.

A partir disso, seria possível argumentar que as multimídias poderiam ser usadas em museus para proporcionar mais ramos de experiências visuais e auditivas, representações fragmentadas visuais e auditivas diferentes, ao invés de substituir ou limitar a experiência física da materialidade dos objetos e dos espaços do museu. O que está em jogo aqui é a qualidade do relacionamento entre o material e o virtual.

De forma geral, poderíamos argumentar que o caráter material do espaço do museu, sublinhado pela materialidade dos objetos exibidos, pode potencialmente afetar, positivamente, o pensamento e o conhecimento dos visitantes, de acordo com a sua função, como contra-equilíbrio ao caráter virtual das apresentações contemporâneas e percepções das realidades do passado e do presente.

A questão que se torna central é se os museus são somente espaços nos quais indivíduos estáticos olham para imagens que se movem virtualmente, e escutam sons e vozes que aparecem e desaparecem rapidamente, ou se são espaços em que sujeitos sociais críticos estão envolvidos ativamente na produção de significados pela sua experiência física e social de se movimentar nesse espaço, na velocidade de um diálogo aberto com objetos, pessoas diferentes, vozes, linguagens/línguas, sons e imagens.

Poderíamos argumentar que a cultura material “existindo fisicamente como tais” objetos e lugares, assim como representações materiais da realidade, parecem obter grande significado para a educação em geral, e para a educação para museus em particular, especialmente em nosso mundo virtual, principalmente porque podem nos reconectar com os parâmetros materiais, complexos e tácitos das realidades do passado e do presente, chamando-nos para interpretar sua natureza material, com objetivo de acessar a complexa realidade que eles parcialmente representam.

## **2. Educação Histórica em museus e história oral**

Ao lado das questões apresentadas, ao se redefinir a relação do museu com a “sociedade da informação” e com a “cultura midiática”, observamos um aumento na importância da narrativa, que é acompanhada por um deslocamento relativo ou mesmo um desaparecimento de objetos (WITCOMB, 2003). Museus contemporâneos tendem a usar a história oral, significados visuais, multimídia eletrônica e a internet, além de objetos, para apresentar temas e histórias particulares. Integrando as fontes táteis, visuais e orais, juntamente com imagens eletrônicas móveis e hipertextos, os museus parecem ter-se tornado mais democráticos, permitindo o reconhecimento de diferentes comunidades e culturas, acessando públicos diferentes. Desta forma, também a história em museus parece se tornar mais democrática e efetiva, o passado parece se interrelacionar com o presente, e objetos com seus significados e valores da vida social e pessoal dos indivíduos, em termos subjetivos ou intersubjetivos.

Exposições tradicionais baseadas no valor material e na relevante autenticidade dos objetos têm contribuído para associar museus com acesso privilegiado ao conhecimento, aberto somente para aqueles que sabem como

ler museus, objetos e rituais dos museus (DUNCAN, 1995). Por outro lado, a interface dos museus com a história oral e com a nova mídia eletrônica também deve limitar o caráter exclusivo dos museus, oferecendo os instrumentos para estender o seu público e alcançar audiências globais, tornando-os mais democráticos, trazendo, conjuntamente, diferentes fontes de informação, uma prática que parece romper com a voz autoritária do museu, permitindo que a informação se adapte a questões de audiências particulares, e permitindo também uma “caminhada diretamente às exposições”.

Parafraseando os argumentos de Witcomb (2003, p.130), esse desenvolvimento não é, ao que parece, absolutamente dependente do uso de multimídias interativas ou história oral nos espaços de exposições. Testemunhos orais ou por meio de multimídias não podem alterar, necessariamente, um fluxo de comunicação de uma única direção, que o museu, como um todo, pode estabelecer como premissa. Também a multimídia ou a história oral não representam, em si mesmas, um meio de comunicação mais democrático e aberto que poderia desafiar, por si só, a estrutura da narrativa linear que está contida no design da exposição. Em vez disso, temos de reconceitualizar os espaços dos museus, para serem mais interativos, polissêmicos e abertos neles mesmos.

Além disso, os museus não devem fazer rompimentos radicais para seguir a revolução da informação, porque, entre outras razões, devem reconhecer a continuidade de práticas e meios de comunicação passados, e o fato de que alguns grupos que compõem seu público não estão familiarizados com as novas tecnologias eletrônicas.

Por conseguinte, podemos argumentar que não é suficiente usar as mídias eletrônicas ou a história oral. Devemos examinar cuidadosamente como as utilizamos porque elas podem, potencialmente, aumentar o caráter restrito do museu e sua voz poderosa, linear e autoritária. Além disso, o uso da história oral em museus não permite, necessariamente, compreensões profundas e históricas plurais, porque pode levar a representações nostálgicas, harmônicas e exóticas – e assim não históricas – do passado.

Desta forma, poderíamos também argumentar que a história oral nos museus teria resultados mais férteis se seus materiais, de caráter parcial e subjetivo, fossem sublinhados pela apresentação de narrativas orais diferentes, alternativas e até mesmo contraditórias, bem como reações humanas relacionadas a temas particulares, eventos ou situações. Distinguindo entre idéias de grupos sociais e sujeitos, atos e culturas de relevantes versões monolíticas nacionais, ocidentais ou globais, os museus podem apoiar os direitos à História e à diferença de todos os grupos presentes e passados

bem como de todos os sujeitos. Podem também permitir uma compreensão de que a História constrói narrativas sobre o passado, as quais não referem diretamente aquilo que qualquer um experimentou enquanto presente (LOWENTHAL, 1985), e ainda que:

história não se relaciona somente a eventos (...), mas também às formas com que as diferentes pessoas participaram em eventos e os mantêm em sua memória e imaginação. As formas como as pessoas lembram o que ocorreu no passado, de acordo com suas experiências e imaginação, e as formas como elas acreditam que o passado poderia ter acontecido – suas imaginações sobre um passado alternativo, e assim, sobre um presente alternativo – podem ser tão importantes quanto o passado que ‘realmente’ aconteceu. (THOMPSON, 2002, p. 205).

O uso da história oral em museus poderia contribuir para o enriquecimento da compreensão histórica dos visitantes, se exibisse com a finalidade de estimular habilidades mentais do sujeito, significados e também habilidades emocionais, psicológicas e sociais necessárias aos diferentes tipos de questionamento, análise e síntese históricos. A história oral nos museus pode facilitar ou obstar nosso diálogo com o passado, especialmente se temos o objetivo de estar envolvidos nesse diálogo em termos históricos. Lee (2005) argumenta que:

a história é contra-intuição. Isto pode parecer um argumento estranho, já que a história é geralmente entendida como sendo “senso-comum”, mais do que outras disciplinas. (...) Para a história, o passado não está disponível para ser uma pedra de toque. O que dizemos sobre o passado é uma construção mais ou menos justificada baseada em evidência, e o “passado real” é *regulador*, não cumprindo nenhum papel *metodológico* na história. Isto significa que os estudantes necessitam abandonar seu padrão de compreensão de senso comum para construir algum sentido sobre como a história funciona.

Assim, um objetivo básico das abordagens contemporâneas para Educação Histórica em escolas ou museus é permitir que os alunos aprendam



como ir além das suposições e pré-conceitos cotidianos – construídos, entre outros, pelo amplo uso público da História no mundo contemporâneo – permitindo que entendam o que é a História e como ela funciona.

É importante observar aqui que a palavra História, em muitas línguas, como no grego moderno, significa igualmente história e estória, e é usada tanto como um conteúdo e um processo científico, quanto como “passado real” e como “passado histórico”, aplicando-se ainda as nossas narrativas ou conhecimentos sobre o passado. Por outro lado, a etimologia da palavra na Grécia antiga interrelaciona História com a noção de conhecimento profundo baseado na investigação.

A História oral é geralmente considerada como fundamento da História contemporânea e assim, é aceita como “algo bom”. Mas não é suficiente usar a história oral, devemos examinar cuidadosamente como a usamos. Devemos também investigar se e como diferentes grupos de pessoas e em ambientes diferentes tratam a história oral em termos históricos e como podem ser encorajados a progredir de um nível de compreensão histórica para outro.

Além disso, como argumenta Lowenthal (1985, p. 168-273) e como sugerem resultados de pesquisas (NAKOU, 2001), exposições contextuais de objetos não influenciam somente nossas imagens históricas visuais, e rótulos escritos e qualquer informação oral não influenciam somente nossas imagens verbais; eles influenciam o modo como vemos e percebemos as coisas. Eles “orquestram e muitas vezes dominam o panorama”. Portanto, “ser temporariamente perdido, é frequentemente melhor do que ser super informado”.

A história oral auxilia os visitantes a acessarem os objetos do museu e o passado, mas não pode, por si só, garantir a qualidade histórica e a profundidade deste acesso, porque, entre outras coisas, ela pode, potencialmente, limitar as infinitas alternativas de significados que se pode atribuir aos objetos e ao passado. Isto parece ser crucial para crianças mais novas, porque dos 4 aos 11 anos elas parecem ter um tipo de memória fotográfica e uma grande habilidade para memorizar informações, inclusive as que elas não compreendem de forma clara.

O aprendizado da História poderia ser realçado no ambiente do museu por meio de programas educacionais que tenham como objetivo possibilitar os alunos a observar com cuidado e ouvir coisas. Estas são habilidades importantes que os museus devem ter como objetivo encorajar, especial-

mente na nossa realidade virtual que se move rapidamente. Como sugere Liakos (2004, p. 60-61):

além de manejar a herança cultural de acordo com nossas necessidades, podemos deixar uma porta aberta, para que nós, que somos especialistas, e as pessoas que não são, possamos ouvir mensagens, as quais não pensamos em perguntar. (...). Poucas e poucas pessoas parecem realmente gostar de olhar para objetos em museus, ficar sem falar na frente dos objetos de museu e sítios arqueológicos e a ouvir cuidadosamente suas mensagens. Poucas e poucas pessoas fogem da maneira que escolhemos para mostrar-lhes a herança cultural. (...). O problema não é o que esperamos ouvir, mas como podemos ouvir o que não esperamos ouvir. Por este motivo, precisamos questionar nossas próprias e evidentes categorias para organizar pesquisas ou leituras, arquivos ou museus. Não apenas uma vez, mas como uma desconstrução constante. Mas questionar o óbvio requer deixarmos de lado nós mesmos e o auto-questionamento. Deixar vermos as coisas de diferentes pontos de vista; aqui está o valor educacional de ouvir atentamente. Desta forma, o que chamamos de “herança cultural” pode não apenas servir como uma afirmação positiva, mas pode ter a vantagem de uma dimensão crítica.

Pode a História oral nos museus permitir aos visitantes entender que o significado está mais nos silêncios do que nas palavras usadas, mais nos objetos, imagens e narrativas com que são apresentados do que neles próprios? Podem os museus permitir que suas audiências reconheçam que a história oral não oferece nem um acesso direto ao passado “real” nem ao passado “histórico”, mas oferece memórias registradas que permitem os processos de investigação histórica, compreensão e interpretação?

Além disso, a História e a História oral, particularmente, como processos científicos devem ser distinguidos de fontes escritas, materiais e orais, que requerem interpretação para se tornarem evidências históricas sobre o passado. A partir disso, poderíamos argumentar que depoimentos orais nos museus não podem por eles mesmos permitir aos visitantes, especialmente crianças, o desenvolvimento de conhecimento histórico, pensamento e compreensão, a não ser que eles sejam apresentados num contexto museológico, histórico e educacional que implica: a) as fontes devem ser interpretadas em termos históricos para se tornarem evidência histórica

sobre o passado; b) os objetos, imagens e depoimentos orais carregam mensagens além do significado restrito obtido deles mesmos em qualquer interpretação pessoal, social ou museológica (KAVANAGH, 1996, p. 39); e c) que temos que “ler” o museu como uma narrativa na qual objetos, depoimentos orais, imagens, heranças tangíveis ou intangíveis, sejam ajustados de acordo com interpretações abertas ou fechadas dos museus.

### **3. Educação Histórica e a experiência dos museus**

Considerando as colocações feitas, poderíamos argumentar que os benefícios educacionais da interface dos museus com a tecnologia eletrônica e com a história oral parecem estar relacionados, entre outras, com questões que dizem respeito à experiência de cada museu.

Será que o museu desafia a ordem estabelecida ou a defende?

Será que percebe que tanto representa e produz culturas, e que a representação é construída e não é um processo natural? Será que reconhece a política de construir significados?

Será que tende a representar a diversidade de diferentes interpretações históricas, utilizando uma diversidade de programas apropriados à diversidade de culturas, grupos comunidades, relacionamentos, temas e fontes de informação envolvidas?

Será que constrói versões de história que as pessoas querem ver, ou será que deseja aumentar a profundidade da compreensão humana, por apresentar temas contraditórios ou problemáticos?

Será que compreende que a interrelação da memória com os objetos segue padrões econômicos, sociais e emocionais?

Será que tende a contar uma estória fechada/fixa para ser absorvida por um público não diferenciado ou será que reconhece o direito de diferentes públicos construir significados diferentes, alternativos, nos espaços cognitivo, social e de sonho que os museus incorporam (ANNIS, 1987)?

Será que reconhece que o passado é, ao mesmo tempo, lembrado e esquecido, representado e produzido pela História e pelos museus?

Quando o uso da tecnologia eletrônica e da história oral é estabelecido em um contexto epistemológico, comunicativo, educacional e histórico que permite representações abertas do passado que são compatíveis com as

histórias plurais, alternativas e mesmo contraditórias e que oferecem a possibilidade para leituras múltiplas, alternativas, pode-se aumentar a compreensão histórica dos públicos dos museus (HORNE, 1989). Ao invés de oferecer respostas fechadas às questões que os visitantes podem não ter feito, apresentando verdades fixas através de narrativas fechadas, os museus podem usar a tecnologia eletrônica e a história oral para cultivar questões férteis, interessantes e estimulantes, que podem permitir que os visitantes sigam caminhos alternativos para acessar o passado em termos históricos.

## Conclusões

O uso da tecnologia eletrônica e de diferentes materiais, escritos, icônicos e fontes orais como evidência histórica, requer conhecimento e uma abordagem crítico-sistemática para investigar. Como Kavanagh (2000, p. 159-160) argumenta:

o melhor conhecimento do passado depende de como somos expostos àquele passado. Uma abordagem crítica e sistemática depende da liberdade intelectual e rigor que somos encorajados ou habilitados a desenvolver, bem como da extensão das histórias a que somos expostos. (...) Encontrando um caminho útil através das histórias apresentadas necessita alguma introdução aos diferentes modos de pensar o passado. Há também a necessidade de uma apreciação das fontes primárias para que as narrativas dominantes ou alternativas possam ser checadas, validadas ou refutadas.(...). É papel dos museus questionar estas histórias (enraizadas em mitos sobre o passado e questões de identidade) e promover uma consciência mais crítica sobre o passado.

O uso da tecnologia eletrônica e da história oral em museus pode ser destrutivo ou construtivo para o desenvolvimento do conhecimento, do pensamento e da compreensão históricos do público, dependendo da sensibilidade, profundidade de compreensão e erudição que os museus tenham. Esses parâmetros tornam-se cruciais para os museus contemporâneos,

porque ao usar a história oral de forma sensível, eles permitem aos seus diferentes públicos um acesso ao passado de forma significativa. Além disso, ao utilizar um amplo espectro de fontes-objetos, fotografias e imagens eletrônicas móveis, textos escritos, narrativas orais, cheiros, músicas e vozes – os museus permitem um acesso multi-sensorial ao passado e provocam um diálogo histórico vivo e crítico sobre o passado.

Mas a educação num contexto informal é um processo complexo e difícil de compreender. Não requer somente outros meios de planejamento, mensuração e avaliação, mas uma série de diferentes questões. A Educação Histórica, em particular, não pode mais contar com as certezas adquiridas pela experiência do passado, por observações e pesquisas. Deve explorar como as contínuas modificações em todas as esferas das nossas vidas afetam as formas pelas quais os estudantes acessam, percebem e compreendem as realidades do presente e do passado, e reconsiderar, reteorizar seu papel, intuíto e metodologias de ensino, levando seriamente em consideração a coexistência de culturas novas e tradicionais, suposições, concepções, e pré-concepções, idéias e processos no mundo contemporâneo em transição.

## REFERÊNCIAS

ANNIS, S. The museum as a staging ground for symbolic action. *Museum*, n. 151, p. 168-171, 1987.

ASHBY, R. Dealing with conflicting information: students' approaches to historical sources and their concept of evidence. In: KOKKINOS, G.; NAKOU, I. (Eds.). *Approaching history education in the beginning of the 21<sup>st</sup> Century*. Athens: Metaixmio, 2005.

DUNCAN, C. *Civilizing rituals: inside public art museums*. London and New York: Routledge, 1995.

HORNE, D. Reading museums. In: BOYLAN, P. (Ed.). *Museums 2000 – Politics, people, professionals and profit*. London: Museum Association – Routledge, 1989.

HUYSEN, A. *Twilight memories: making time in a culture of amnesia*. London: Routledge, 1995.

KAVANAGH, G. (Ed.). *Making histories in museums*. London and New York: Leicester University Press, 1996.

\_\_\_\_\_. *Dream spaces – memory and the museum*. London and New York: Leicester University Press, 2000.

LEE, P. Towards a concept of historical literacy. In: KOKKINOS, G.; NAKOU, I. (Eds.). *Approaching history education in the beginning of the 21<sup>st</sup> Century*. Athens: Metaixmio, 2005.

LIAKOS, A. To ask or to listen carefully? Culture heritage policies. *Cogito*, n. 1, p. 58-61, 2004.

LOWENTHAL, D. *The past is a foreign country*. Cambridge: Cambridge University Press, 1985.

MACDONALD, G. F. Change and Challenge: museums in the information society. In: KARP, C. I. LAVINE, S. D. (Eds.). *Museums and communities: the politics of public culture*. Washington: Smithsonian Institution Press, 1992.

MACLUHAN, M. *Understanding media: the extentions of man*. London: Sphere Books Limited, 1967.

NAKOU, I. *Children's historical thinking within a museum environment: an overall picture of a longitudinal study*. In: DICKINSON, A.; GORDON, P.; LEE, P. J. (Eds.). *Raising standards in history education – international review of history education*. London: Woburn Press, 2001. v. 3.

THOMPSON, P. *The voice of the past – oral history*. Athens: Plethron, 2003.

WITCOMB, A. *Re-Imagining the museum – beyond the mausoleum*. London and New York: Routledge, 2003.

Texto recebido em 16 fev. 2005

Texto aprovado em 17 nov. 2005