EDUCAÇÃO E O LÚDICO NO MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA DA USP

ADRIANA MARQUES DA SILVA PESANI

RESUMO:

O lúdico, na atualidade vem torna-se importante ferramenta na mediação do processo de ensino aprendizagem, principalmente das crianças. O presente artigo tem por objetivo apresentar o museu de arte contemporâneo da USP como espaço lúdico de educação estética, bem como suas ações educativas realizadas no acervo.

Os conceitos utilizados abordam levantamento de dados bibliográfco de autores que contribuíram para o estudo para uma aprendizagem signifcativa no museu. Ações pedagógicas fazem parte da rotina do museu, pois são projetos que a cada ano vem ganhando força, confgurando uma nova forma de educar por meio do lúdico. O estudo propõe contribuir para o diálogo entre o lúdico, museu e escola proporcionando exploração dos materiais e estratégias lúdicas que envolvem conceitos referentes à linguagem plástica e poética do artista.

Palavra-chave: lúdico; museu; ações educativas; aprendizagem; exploração.

SUMMARY

EDUCATION AND THE LÚDICO IN CONTEMPORARY ART MUSEUM OF USP

The ludic, currently comes becomes an important tool in the mediation of the process of teaching learning, especially children. The purpose of this article is to present the USP 's contemporary art museum as a playful space for aesthetic education, as well as its educational actions carried out in the collection.

The concepts used approach bibliographical data collection of authors who contributed to the study for a signifcant learning in the museum. Pedagogical actions are part of the routine of the museum, because they are projects that each year has been gaining strength, confguring a new way of educating through the ludic. The study proposes to contribute to the dialogue between the ludic, museum and school providing exploration of the materials and ludic strategies that involve concepts referring to the artistic and poetic language of the artist.

Keyword: playful; museum; educational actions; learning; exploration.

INTRODUÇÃO

A palavra “lúdico” vem tendo diversos signifcados no campo da educação, dentro e fora do ambiente escola. O lúdico, na atualidade vem torna-se importante ferramenta na mediação do processo de ensino aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem num mundo de encantamento e sonhos onde a fantasia e realidade se combinam, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento.

O indivíduo constrói e reconstrói seu entendimento de mundo por meio do brincar, amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras.

Segundo Kishimoto (1994, p. 18), o jogo educativo tem a vantagem de aliar contentamento e aprendizagem. Para ele, muitos autores, ao tratar desse tema, tentam conciliar a tarefa de educar com a necessidade fascinante de brincar. Quando a parceria entre escola e museu acontece de maneira efetiva, utilizando-se do tendo

“lúdico”, a aprendizagem torna-se muito mãos prazerosa e signifcativa.

De acordo com o Caderno de Diretrizes Museológicas (MINC, 2006), procedimentos que promovem a educação no museu, tendo o acervo como o centro das atividades, podem estar voltados para a transmissão de conhecimento dogmático, resultando em doutrinação e domesticação, ou para a participação, refexão crítica e transformação da realidade social.

Diante disso, as atividades devem ser compreendidas como uma ação cultural, que consiste no processo de mediação, permitindo ao visitante apreender, em um sentido amplo, o bem cultural, com vistas ao desenvolvimento de uma consciência crítica e abrangente da realidade que o cerca. Seus resultados devem assegurar a ampliação das possibilidades de expressão dos indivíduos e grupos nas diferentes esferas da vida social. Dessa forma, a ação cultural e educativa nos museus promove sempre amplo benefício para a sociedade, atendendo em última

instância, ao papel social inerente às instituições museológicas.

O presente artigo visa apresentar o museu de arte contemporâneo da USP como espaço lúdico de educação estética, bem como suas ações educativas realizadas no acervo. O MAC-USP deixou de ser um espaço de fruição estética apenas, ou de transmissores de curiosidades e passou a ser um importante espaço de interpretação de culturas e de educação dos cidadãos, fortalecendo a cidadania e o respeito às diferenças culturais.

Atualmente os museus são espaços que trabalham com inúmeras funções. Uma delas é proporcionar para os seus visitantes uma ponte entre o passado histórico e cultural de determinada região e/ou pessoa, de organizar exposições que tragam obras e objetos que sejam bens culturais, que motivem conhecer outros povos, lugares, acontecimentos e que lhes agregue conhecimentos e prazer de estar no museu.

Se levarmos em consideração que crianças brinca o tempo todo, e que nessa fase da vida as linguagens lúdica e artística estão estreitamente ligadas. E, se tratando desse público, o lúdico, no sentido de envolver pela brincadeira e pelo jogo, o MACUSP passa a se utilizar também dessa ferramenta em suas práticas educativas. O presente artigo está dividido em 3 principais eixos com base no levamento de dados bibliográficos: Breve relato da história museus de arte contemporâneo da

USP, a importância do lúdico no espaço museológicos; educação e o lúdico no MAC.

MUSEUS DE ARTE CONTEMPORÂNEO DA USP

A cidade de São Paulo é cheia de opções culturais. A grandiosidade de acervos, a variedade de exposições e a qualidade dos museus da capital, que vão desde arte moderna e contemporânea a objetos curiosos. Percorrer pelos museus paulistas é uma jornada pela história do Brasil, de São Paulo e do mundo. São grandes monumentos, instalados em prédios modernos de arquitetura criativa ou em áreas históricas atenciosamente preservadas. Uma viagem pela Colônia, Império e

República. O Velho e o Novo. Portinari, Tarsila do Amaral, Rodin, Miró, Brecheret, Di Cavalcanti. Bibliotecas, Espaços Culturais, Documentos, Manuscritos, Móveis, Roupas, Fotos, Vídeos, Música, Cinema e Artes Gráficas.

Segundo Sando afirma:

"São Paulo merece números que representem, de fato, sua grandeza. Afinal, são diversos os segmentos nos quais a capital paulista é referência: negócios, eventos, economia, empreendedorismo, hotelaria, gastronomia, transporte, estudos, pesquisa, comércio, esportes, saúde, tecnologia e mais."

(SANDO; 2017, p.5)

Diante desse cenário, o Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP) se destaca por seu complexo arquitetônico e um acervo extremamente rico. Criado em 1963 quando a Universidade de São Paulo recebeu o acervo do antigo MAM de São Paulo, formado pelas coleções do casal de mecenas Yolanda Penteado e Ciccillo Matarazzo, pelas coleções de obras adquiridas ou recebidas em doação durante a vigência do antigo MAM e pelos prêmios das Bienais de São Paulo, até 1961. De posse desse rico acervo composto, entre outras, por obras de Amedeo Modigliani, Pablo Picasso, Joan Miró, Alexander Calder, Wassily Kandinsky, Tarsila do Amaral, Anita Malfatti, Emiliano Di Cavalcanti, Alfredo Volpi, Lygia Clark e uma estupenda coleção de arte italiana do começo do século XX, o novo museu passa a atender aos principais objetivos da Universidade: busca do conhecimento e sua disseminação pela sociedade (LEAL, 2017).

Inicialmente o MAC USP procurou preservar, estudar e exibir o acervo, ao mesmo tempo em que se tornava um dos principais centros no hemisfério sul a colecionar, estudar e exibir trabalhos ligados às várias vertentes da arte conceitual, às novas tecnologias e obras que problematizavam a tradição moderna. Foi durante esse período inicial que entraram para a coleção do Museu obras de Lucio Fontana e Artur Barrio, entre muitas outras. Ciente de seu papel como polo formador de novos profissionais nas áreas de teoria, história e crítica de arte, além daquelas conectadas aos universos da museologia e da museografa , o MAC USP passou a ser reconhecido como um importante centro em todas essas áreas, assim como naquelas ligadas à educação pela arte.

Nas últimas décadas, o MAC USP continuou expandindo, suas coleções modernas e contemporâneas. Nesse período ingressaram para o acervo obras de Henry Moore, Cildo Meireles, Júlio Plaza, Joseph Beuys, Leda Catunda, Rosângela Rennó, Jonathas de Andrade e vários outros artistas brasileiros e internacionais. Mais recentemente, com uma política de atualização, o Museu recebeu para a sua coleção mais de 300 obras a partir de doações de artistas, galeristas, colecionadores e aquisições realizadas por intermédio da AAMAC (LEAL, 2017).

Construído em um complexo arquitetônico criado nos anos 1950 pelo arquiteto

Oscar Niemeyer e equipe, o MAC USP possui um acervo de cerca de 10 mil obras, entre pinturas, gravuras, tridimensionais, fotografas, arte conceitual, objetos e instalações. É classifcado como centro de referência de arte moderna e contemporânea, brasileira e internacional, mantendo à disposição de estudantes, especialistas e visitantes em geral uma biblioteca e um importante arquivo documental.

O acervo mantém grande atividade na área acadêmica, com um grupo próprio de professores que oferece disciplinas optativas de graduação e pós-graduação, além de uma série de cursos, simpósios, congressos e encontros propiciando, as discussões no campo das artes. Todas estas atividades e ainda as exposições oferecidas pelo Museu, originam das pesquisas acadêmicas elaboradas pelos professores, voltadas sobretudo ao estudo do acervo e a temas ligados às áreas de história, teoria e crítica de arte, além de museologia e educação.

IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO MUSEU

O lúdico transformou-se em educativo quando utilizado de forma a provocar nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, tornando-se estímulo para descobertas e criações. Acredita-se que a brincadeira é uma das ferramentas utilizadas pelas crianças para compreender o mundo e produzir cultura. Para Oliveira (2013), a imaginação ampliada pela atitude do brincar infantil não repete formas de combinações iguais ou impressões isoladas das diversas experiências vividas antecipadamente. A imaginação usada nas brincadeiras elabora novas séries de pensamento, raciocínio e percepção. Segundo Vigotski (2009, p. 22), "[...] a atividade criadora da imaginação depende diretamente da riqueza e da diversidade da experiência anterior das pessoas, porque essa experiência constitui o material com que se criam as construções da fantasia".

Os efeitos de encantamento, estranhamento, espanto e curiosidade que sentimos diante das novidades e descobertas possibilitadas pelas experiências são condições pertinentes para despertar a imaginação.

Essas emoções nos conduzem ao longo de nossa existência, mas a maior intensidade com que ocorrem se apresenta como uma especifcidade de apreensão do mundo na infância. As novidades que provocam intensas emoções, arrebatadoras do olhar infantil, estimulam a imaginação e a fruição. Oliveira (2013) destaca que essa magia ocorre não apenas diante do contato com as últimas invenções tecnológicas, mas também com o velho, que não deixa de ser conteúdo de descobertas.

Pensando na questão em que a "novidade" provoca emoções diferenciadas, as ações educativas de diversos museus veem abordando essa questão cada vez mais de maneira efetiva. Para Nogueira:

"A educação, antes um "serviço" oferecido após a concepção das exposições, se difunde em todo o museu entendido como um ambiente de convivência, formação e compartilhamento de conhecimento que pode engajar diferentes públicos de modos variados", afrmam os organizadores."

(NOGUEIRA, 2016)

Pesquisas desenvolvidas por Pol e Asensio (2006) a respeito os visitantes nos museus revelam o quanto as crianças e jovens não demandam parques de atração, e sim, os conteúdos específcos das exposições que orientam de maneira fundamental suas expectativas, a motivação inicial e a possibilidade de aprendizagem. Logo, encontros de crianças com museus podem proporcionar esse processo criativo por meio do contato com objetos e imagens que também fzeram parte de outras infâncias.

Segundo Oliveira (2013), a maior importância que os museus podem ter para as crianças, independentemente de sua tipologia, é a possibilidade de neles expandirem sua imaginação e, assim, investigar cada vez mais os sentidos dos objetos expostos e, nessa perspectiva, o museu estimula o sentimento de admiração pelas coisas do mundo. Reddig e Leite (2007, p. 34) demonstram essa ideia:

"As experiências com as expressões culturais diversas levam a criança a refetir, agir, abstrair sentidos e vivências capazes de levar o sujeito a construir signifcações sobre o que faz, como faz, para que faz, para que serve o que faz, além de desenvolver a capacidade de estabelecer inúmeras outras relações a partir dessa experiência." (REDDIG; LEITE; 2007, p. 34)

Contudo, para proporcionar tais experiências para o público infantil, tem sido necessário, nos espaços museológicos, enfrentar alguns obstáculos de ordem institucional. Van-Praet (2003) defende que as exposições constituem uma mídia específca que utiliza de forma particular o tempo, o espaço e o objeto. Analisando tais considerações acerca dessas mídias, em diálogo com estudos de outros autores que versam sobre as relações do público infantil em museus, destacamos pontos importantes a serem considerados ao elaborar as atividades pedagógicas de atendimento para essa audiência.

Fazer uma visita ao museu demanda

tempo para observação e apreciação, uma vez que se trata de um exercício constante de concentração. Assim, ocorre a apropriação de sentidos e de signifcados que não passam apenas pela dimensão racional, mas também pelo sensível. Leite (2011) salienta a importância de possibilitar essa experiência ainda na infância como processo de estimular o uso dos cinco sentidos e estabelecer uma relação diferenciada com os espaços do museu. Essas experiências podem permitir que as crianças criem sentidos e conexões capazes de gerar novos signifcados que ampliarão seu repertório, formando uma rede complexa de simetrias e contraposições.

Diante disso, museus são tidos como espaços de signifcação, encantamento, produção de conhecimento crítico, pesquisa, comunicação da natureza e da cultura por intermédio dos objetos expostos. A construção da percepção infantil é otimizada pela possibilidade de ver os objetos, em seu tempo, e se ver nos objetos em uma proposição identidade/alteridade, que ajuda na percepção de si como sujeito ativo. Nesses espaços, é possível apreender conhecimentos por meio de diversas maneiras de brincar e interagir, confgurando relações entre a presença do passado e do presente.

Contudo, para que as crianças possam admirar as obras de forma a observar, construir ideias e percepções, é preciso que os museus apresentem propostas de mediação com discursos e percursos expositivos que privilegiem, também, espaço e tempo para expressões motoras e emotivas. Incorporar no contexto de explicações e informações sobre as obras e objetos acaba por reduzir o contato com o acervo às suas dimensões técnica e histórica, privando a criança dos momentos de fruição.

EDUCAÇÃO E O LÚDICO NO MAC

O MAC USP oferece, gratuitamente, uma série de atividades de atendimento dirigidas à pré-escola, ensino fundamental, ensino médio, ensino superior e educação especial, da rede pública e particular, e à comunidade em geral interessada na área. São propostas pedagógicas que já fazem parte da rotina do museu, pois são projetos que a cada ano vem ganhando força, confgurando uma nova forma de educar por meio do lúdico.

Nessa perspectiva o MAC organiza as propostas educativas afm de que a criança (principalmente) tenham tempo e espaço para se encantar e imaginar diante das peças que despertem seu interesse, sem ter que apressadamente já desviar seu olhar para outra peça da exposição por solicitação de adultos (professores ou mediadores), confgura-se como aspecto relevante nas ações desenvolvidas para esse segmento. E, contrariamente, o estímulo ao olhar, mas respeitando e considerando o ritmo infantil, muitas vezes acelerado, pelo entusiasmo de conhecer e explorar o ambiente desconhecido, também se apresenta como mais um fator a ser considerado no atendimento às crianças.

O museu de arte contemporânea dispõe de espaços externos que oferecer às crianças locais propícios para a exploração física. Estar em movimento é importante para o público infantil, entretanto, a utilização de atividades que estimulem a rapidez nas associações de ideias e nas vontades de soltar o olhar que nos prende e evitar a superfcialidade consumista das obras, soma-se aos aspectos a serem observados nas atividades oferecidas às crianças (Oliveira, 2013).

Dentre as ações educativas do MAC-USP destacam-se:

Acervo: roteiros de visitas: Ação criado com objetivo de estimular a proximidade de professores e alunos com as obras do acervo do MAC USP, por meio de recursos que auxiliem no planejamento, no aproveitamento e no desdobramento das visitas ao museu;

Arte mais perto: Programa de encontros de formação continuada de educadores com atividades práticas e refexivas por meio da leitura de obras das exposições em cartaz, visando a compreensão dos procedimentos, linguagens, técnicas e poéticas dos artistas, por meio da experiência;

Histórias da arte para crianças: encontro entre livros e obras: A ação tem como objetivo aproximar as crianças das obras de artistas contemporâneos brasileiros presentes no acervo, a partir da apresentação da vida e da produção dos artistas selecionados por meio da leitura de livros destinados aos leitores mirins, observação das obras no Museu e atividades práticas relacionadas ao processo criativo do

artista;

Inteirar-te - Famílias no Museu: A ação proporciona momentos de integração entre crianças, jovens e seus acompanhantes adultos, familiares ou amigos, através de atividades lúdicas e gratuitas motivadas pelas exposições em cartaz;

Lazer com arte para a terceira idade: Desde 1989 o Museu de Arte Contemporânea da USP oferece o Programa Lazer com Arte para a Terceira Idade (LAPTI), aproximando esse público da arte moderna e contemporânea através, sobretudo, de atividades práticas em ateliê e visitas às exposições do acervo do Museu. A partir da contextualização

e de uma apreciação mais acurada, obras e artistas selecionados tornam-se referenciais para a reinterpretação, transformação e interação criativa que vão ajudar na construção das poéticas visuais de cada um dos participantes;

Poéticas visuais em interação: Ação educativa centrada em atividades diversas de ateliê de arte contemporânea, voltado para público de estudantes, jovens artistas, arte-educadores e profissionais de áreas afins, com experiência prévia em artes, interessados na elaboração e desenvolvimento de poéticas pessoais a partir de estudos das poéticas de artistas selecionados do acervo, numa perspectiva dialogal, interativa. Uma mostra de extroversão da produção desse ateliê encerra a programação anual;

Ver e ler - Programa educativo para jovens e adultos iletrados no MAC: Ação educativa pretende aproximar dos museus e instituições culturais os jovens e adultos em processo de alfabetização, estimulando-os a usufruir e se beneficiar dos espaços culturais com autonomia e confança em suas próprias observações, instigando o retorno às atividades com seus familiares e colegas de trabalho.

Dentre diversas ações educativa mencionadas o que se destaca é o que vem a seguir: O projeto Mel que tem por objetivo pesquisar a criação e exploração de estratégias lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da arte durante visitas orientadas em exposições didáticas organizadas para o público infantil e para os educadores. As ações lúdicas, que envolvem linguagens artístico-culturais, proporcionam diferentes experiências e favorecer a experimentação e a expressão pessoal. Além disso, o Projeto Mel desenvolver uma metodologia lúdica na educação em museu de arte para o público infantil, visando a criação de experiências signifcativas; desenvolver curadorias e materiais didáticos-lúdicos; ressignifca a experiência da criança de uma visita a museu e dessa forma estimular o desejo de voltar a este e a outros espaços culturais.

A construção e exploração dos materiais e estratégias lúdicas envolvem estudos para a adequação de critérios e conceitos referentes à linguagem plástica, à poética do artista e à dinâmica das visitas orientadas aos jogos tradicionais de regras, de construção e simbólicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo discutiu a dinâmica de constituição das práticas realizadas pelos educadores do museu de arte contemporânea da USP em são Paulo. A partir de dados bibliográfcos o estudo passou pela história do MAC desde seu surgimento até suas práticas educativas com enfoque na educação e o lúdico.

Abordou-se a importância do lúdico como prática educativa no espaço do museu com o auxílio e analise de autores que também defendem (e contribuem) para essa metodologia transformadora de ensinar arte. As propostas do MAC-USP possibilitam por meio de suas ações, experiências estéticas variadas e uma aprendizagem signifcativas, preocupando-se para que a mediação não se transforme em atividades superfciais, sem explorar temas e conteúdos próprios da exposição.

Verifcou-se também nesse estudo que ao trabalhar a exposição como espaço de aprendizagem, consideramos as suas potencialidades de fornecer elementos para as crianças que favorecem o processo de formação de conceitos através da ludicidade.

Aprender fora da sala de aula é sempre mais prazeroso, ainda mais diante de um acervo tão rico. Como afrma Franco (2006) Os museus são espaços privilegiados do processo educativo, pois abrigam elementos da cultura que serão suportes didáticos aos conteúdos trabalhados pelo professor em sala de aula. No caso específco do museu, a obra de arte original é imprescindível para o ensino de história e arte. Experencia que se torna signifcativa pois o que a criança vê não é a imagem da apostila, mas a obra original.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica. São Paulo: Loyola, 1994.

ARAÚJO, G. C.; OLIVEIRA, A. A. Sobre métodos de leitura de imagem no ensino da arte contemporânea. Imagens da Educação, Mato Grosso, v 3, n. 2, 2013.

Disponível em: http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/ImagensEduc/article/view/20238/pdf Acesso em: 20/12/2022

ARRAIS, Gardner de Andrade; BRAGA, Mateus Bonie Campos. Ludicidade em museus virtuais de arte: elementos para a educação estética. 2014. Disponível em:

http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/Modalidade_2datahora_26_05_2

014_00_01_16_idinscrito_1210_107b8695a14abbdd812a702f909a9074.pdf - Acesso em: 19/12/2022

BARBOSA, Ana Mae. Arte-educação no Brasil. São Paulo: Perspectiva, p.10, 2004.

BARBOSA, Ana Mae. A Imagem no ensino da Arte. São Paulo: Perspectiva, 1996. BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: 1ª a 4ª série - Artes. Brasília: MEC/SEF, 1997. v. 6.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. São Paulo: Cortez, 1995.

CADERNO de Diretrizes Museológicas 1. Brasília: Ministério da Cultura / Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional / Departamento de Museus e Centros Culturais, Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura/ Superintendência de Museus, 2º Edição, 2006.

CARVALHO, Cristina; LOPES, Thamiris. O Público Infantil nos Museus. 2016.

Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/edreal/2016nahead/2175-6236-edreal52329.pdf - Acesso em: 20/12/2022

FREIRE, Paulo. Ação Cultural para a Liberdade e outros escritos. São Paulo: Paz e Terra, 10a ed., 2003, p.81.

KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a Educação Infantil. 6 ed. São Paulo: Centage Learning, 2011.

LAUAND, Luiz Jean (Org.). Cultura e educação na Idade Média: textos do século V ao XIII. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LEAL, Sheilla. Conheça o MAC, Museu de Arte Contemporânea. 2017. Disponível em: https://spcity.com.br/conheca-mac-museu-arte-contemporanea/ - Acesso dia 21/12/2022

MARTINS, Miriam Celeste; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, Maria Terezinha. Didá- tica do Ensino de Arte: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte. São Paulo: FTD, 1998.

MOURÃO, Luciana; IAVELBERG, Rosa. Ensino de Arte. São Paulo: Editora Cengage Learning, 2006

NOGUEIRA, Pedro Ribeiro. Cultura - Direito à cidade - São Paulo. 2016. Disponível em: https://portal.aprendiz.uol.com.br/2016/02/22/masp-realizaexposicao-playgrounds-para-discutir-o-publico-e-o-ludico--museu/ - Acesso em: 21/12/2022

OLIVEIRA, Alessandra. Museu: um lugar para a imaginação e a educação das crianças pequenas. In: KRAMER, Sonia; ROCHA, Eloisa. Educação Infantil:

enfoques em diálogo. Campinas: Papirus, 2013. P. 313-330

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. A Criança e a Importância do Lúdico na Educação. 2017. Disponível em:

https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ludico-na-educacao - Acesso em 20/12/2022

POL, Elena; ASENSIO, Mikel. La História Interminable: una visión crítica sobre la Gestión de Audiências Infantiles en Museos. MUS-A. Revista de los Museos de Andalucía, Andalucía, v. 4, p. 11-20, 2006.

REDDIG, Amalhene; LEITE, Maria Isabel. O Lugar da Infância nos Museus. Revista Musas, Brasília, p. 32-41, v. 3, 2007.