

O Estar Junto na Gestão do Presencial/Virtual

Me Eliana Gregório Rodrigues egrodrigues@uol.com.br

Profa Dra. Esméria Rovai esmenild@uol.com.br

Programa de Pós-Graduação do Centro Paula Souza

Resumo

Este trabalho tem como objetivo geral apresentar com mais detalhes o aporte teórico que dá fundamentação ao resultado de minha dissertação de mestrado no Programa de Mestrado em Tecnologia do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – CEETEPS: O Estar Junto na Gestão do Presencial/Virtual - uma proposta de inovação educativa para a disciplina de Inovação Tecnológica da Faculdade de Tecnologia de Santos para integrar atividades não presenciais, via internet, às atividades presenciais em sala de aula, como forma de atender às novas diretrizes de ensino do CEETEPS, já publicada em um artigo no Boletim Técnico da Faculdade de Tecnologia de São Paulo – BT/20 em julho/2006.

A construção dessa proposta partiu de uma pesquisa bibliográfica e documental com base no desenvolvimento de uma prática educativa com um elenco diversificado de atividades apoiadas numa metodologia viabilizada em três pontos: 1) trabalhar por problemas da realidade de professores e alunos; 2) utilizar um Ambiente Virtual de Aprendizagem – TelEduc ou Nicenet para as atividades virtuais; 3) desenvolver uma metodologia de ensino-aprendizagem em três momentos: problematização, desenvolvimento da pesquisa e sistematização da investigação - elaboração do relatório da pesquisa.

Palavras-chave: Educação a Distância, EaD, Atividades presenciais e não presenciais, ambientes de aprendizagem, Internet.

a) Introdução

No atual estágio da Sociedade do Conhecimento, há uma forte tendência no ensino superior brasileiro para a convergência entre as diferentes modalidades de educação: presencial e a distância, o que sinaliza o surgimento e possível fortalecimento de sistemas mistos ou sistemas integrados [11,12].

Vive-se no país, hoje, um panorama de transição em que algumas instituições mais arrojadas já tomaram a liderança no rumo das transformações necessárias. Outras ensaiam iniciativas, enquanto em outras predomina o conservadorismo e por conseqüência, elas correm o risco de ficarem afastadas do processo de desenvolvimento da sociedade, visto que quase todas as dimensões da vida social e econômica estão atualmente entrelaçadas a essas tecnologias [1].

O Estar Junto na Gestão do Presencial/Virtual é o título da proposta deste estudo que tem como base a compreensão desse momento em que vive a sociedade e por isso se apresenta como contribuição para os avanços graduais de inovação educativa na Instituição [4, 5].

b) Referencial teórico

A proposta deste estudo estrutura-se em torno do desenvolvimento de atividades presenciais e virtuais na prática de ensino. O sentido aqui adotado para atividades apóia-se na seguinte definição: “ações dos alunos, orientadas pelos procedimentos, no sentido de (re)construirmos o caminho (o método da aprendizagem) do conhecimento”. Essas ações, por sua vez, “correspondem aos objetivos a serem alcançados” [17].

Isso pressupõe que a seleção das atividades escolares precisam ser pensadas e planejadas em função de objetivos educacionais. O importante é que as experiências que as atividades escolares proporcionam apresentem alta probabilidade de que ocorra a aprendizagem.

Uma visão crítica da interpretação da atividade escolar faz-se necessária para evitar o ativismo na prática escolar [19, 20] na rede de ensino, de um modo geral, e que agora quero estender também para esse perigo no uso do computador e da Internet na escola, fenômeno muito freqüente também no ensino superior.

Inúmeras são as formas de atividade que a escola e o professor podem utilizar para dar andamento ao processo escolar: uma exposição, um debate, uma leitura, uma pesquisa bibliográfica, um exercício, um estudo e tomar notas [22].

Hoje essas atividades podem ser ampliadas e enriquecidas com aquelas atividades em espaços virtuais ou à distância que, como todas as demais, podem realizar-se “em diversos níveis de elaboração do conhecimento: informação, compreensão, aplicação, análise, síntese, avaliação” [17].

Independente do tipo, o importante é considerar que, associado ao conceito de atividade escolar, é preciso defender o princípio da atividade do aluno como condição para a aprendizagem, hoje um fato cientificamente comprovado. Nesse sentido, a palavra atividade assume uma conotação dinâmica e indica que o aluno deve fazer algo – estar ativo [22].

Essa idéia encontra fundamentação na teoria de Jean Piaget que destaca a importância da ação do sujeito sobre o objeto da aprendizagem, seja ela física ou mental (operações mentais) [16]. Aplicada ao processo de ensino-aprendizagem, isto significa que a atividade escolar não só deve mobilizar as ações do educando, como também essas ações devem ser coerentemente articuladas a fim de que produzam os resultados desejáveis na promoção do desenvolvimento global do educando, ao proporcionar uma experiência global de aprendizagem que considera simultaneamente as várias dimensões da ação humana.

Em função do princípio da atividade para a formulação desta proposta de integração de atividades presenciais e não presenciais, este estudo parte do pressuposto de que o aluno aprende agindo [6]. Por isso, defende que a aprendizagem começa pela experiência e que o conhecimento seria a consequência da construção e reconstrução da atividade humana, por meio da reflexão, com a necessidade de adoção de novas tecnologias (NTICs) e também de novas metodologias de ensinagem [2] para melhor precisar no que consiste a atividade do aluno e a que propósitos as atividades escolares devem servir.

c) Materiais e métodos

O procedimento metodológico adotado para este estudo foi uma pesquisa bibliográfica e documental e o material utilizado aqui são livros, revistas, artigos científicos pertinentes ao tema bem como documentos do CEETEPS e da legislação brasileira.

d) Resultado

O Estar Junto na Gestão do Presencial/Virtual apóia-se desenvolvimento de uma prática educativa centrada em problemas [15], como prática de estudo sob a forma de busca e investigação de questões problematizadoras da realidade dos alunos/professor como o eixo central para o desenrolar das atividades escolares.

Além de estabelecer o elo de ligação entre os momentos presenciais e virtuais, o estudo por problemas tem como característica fundamental promover integração de conteúdos de diferentes áreas do saber pelo fato de a busca de possíveis soluções para o problema extrapolar os limites da disciplina, além de favorecer o ensino associado à pesquisa, aqui, enriquecida pelo uso da Internet como uma importante ferramenta de investigação.

Além disso, esta proposta foi inspirada na abordagem de EaD - “O Estar Junto Virtual” [21] para a promoção de cursos de EaD via Internet, numa perspectiva construtivista. Ela também passa a exigir do professor a aquisição de uma nova competência: a gestão dos tempos à distância articulados com o presencial. Isso implica considerar o que vale a pena fazer pela Internet para melhorar e enriquecer a aprendizagem do aluno, e o que deve permanecer na forma presencial [12].

Este foi o grande desafio desse estudo que apresenta estratégias de *como* integrar o presencial e o virtual para a disciplina de Inovação Tecnológica, mas que podem ser adotadas por outras disciplinas ou para integração de disciplinas, a fim de promover a construção do conhecimento pelo aluno no plano individual e coletivo. A seguir, apresento um elenco de atividades para a implantação da Gestão do Presencial/Virtual na disciplina de Inovação Tecnológica.

1. Atividades presenciais para estimular o contato, a participação e a colaboração entre os alunos no início de um curso

Numa primeira aproximação com os alunos, é apresentada a proposta de trabalho do professor com as formas de avaliação e os conteúdos a serem trabalhados de forma relacional a partir de situações-problema a serem formuladas pelos alunos, com a mediação e cooperação do professor.

Uma abertura para discussão é fundamental para desencadear os primeiros passos para o estabelecimento de um contrato didático. Assim, permite-se aos alunos passarem a co-participantes da construção de um programa de aprendizagem por dividir a responsabilidade pelo desenvolvimento do processo de ensinagem [2] com o professor e os colegas, no qual firma-se um compromisso com a programação das atividades presenciais e virtuais e o prazo para a realização das mesmas, num clima de cooperação e parceria entre todos.

Esse também é o primeiro passo para dar início à construção de uma comunidade de aprendizagem com um efeito do tipo sanfona: que migra do presencial para o virtual e vice-versa sem perder o sentido de comunidade [11].

2. Atividades presenciais para encaminhar as reflexões e discussões para a formulação dos problemas de pesquisa.

No caso específico da disciplina de Inovação Tecnológica, objeto deste estudo, a formulação dos problemas pelos alunos gira em torno do seguinte tema: “Inovação Tecnológica e seus Impactos” a fim de proporcionar as oportunidades e condições necessárias para estudo e aprofundamento de conceitos fundamentais da disciplina. O objeto de conhecimento é despertado no aluno por meio de alguma mediação (um filme, um página na Internet, um artigo de revista e/ou jornal, uma exposição, indagação do professor e/ou uma palavra ou expressão

escrita na lousa, uma foto etc) que evoca nos alunos algum tipo de representação sobre o objeto de conhecimento.

A técnica de tempestade cerebral (brainstorming) é uma das técnicas que pode ser utilizada para despertar nos estudantes jovens e adultos uma rápida vinculação com o tema [9]. Uma outra sugestão é a realização de uma atividade em grupos para a elaboração de um texto com a ajuda do professor, no máximo em trinta linhas, no qual constam para cada equipe a formulação do seu problema de pesquisa, o objetivo, a justificativa, a relevância do tema no contexto atual, os dados a serem coletados e organizados, o levantamento de hipóteses de solução e as possibilidades de aplicação à realidade.

A estratégia adotada aqui é a de ensino com pesquisa que possibilita ao aluno estabelecer as relações necessárias com o objeto de conhecimento a partir do projeto de estudo, cuja construção já foi iniciada com a definição do problema de pesquisa.

3. Atividades presenciais para apresentar o Ambiente Virtual de Aprendizagem aos alunos

Um outro espaço de aprendizagem é utilizado nesse momento: o laboratório de informática. Nele é realizado o primeiro contato dos alunos com a tecnologia a ser utilizada nas atividades a distância, em que o computador passa a ser uma máquina que intermedeia o professor e os alunos em locais físicos remotos.

Isso se tornou possível graças ao avanço da informática e da telemática que possibilitaram a criação de espaços ou Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) na Internet, como o Nicenet e o TelEduc, para a realização de cursos a distância e também para a implementação de atividades não presenciais em cursos superiores, objeto deste estudo.

Os alunos são apresentados ao AVA pelo professor, tutor ou equipe de suporte técnico responsável para as primeiras orientações de como utilizá-lo, tais como, cadastrar-se como aluno na sala de aula virtual criada pelo professor, e aprender também a usar as várias ferramentas disponíveis: agenda, atividades, correio eletrônico, listas de discussão, fórum, edição e atualização de documentos, portfólio, chats, dentre outras, que variam de acordo com o grau de sofisticação do AVA.

Cabe salientar que essas atividades vão iniciar o jovem no uso do computador e da Internet, na aprendizagem on-line e no desenvolvimento da presença virtual.

4. Atividades não presenciais para o processo de pesquisa e elaboração de relatórios em ambientes mistos

Há uma gama de atividades não presenciais possíveis de serem utilizadas pelo professor na prática educativa para atender aos objetivos propostos para a aprendizagem do aluno. Tais atividades estão ancoradas sob três categorias gerais: adição de alternativas, ciclos de aprendizagem e atividades complexas [14].

A adição de alternativas ocorre quando o professor acrescenta opções e as disponibiliza para que os alunos desenvolvam seu trabalho. On-line, o professor pode propiciar ao aluno a criação de uma página na Internet ou de uma apresentação no Power Point, em vez de solicitar-lhe para escrever um texto. A pesquisa na Internet é uma outra atividade que ajuda a promover a aprendizagem porque os alunos têm a oportunidade de buscar referências e recursos que se apliquem ao conteúdo; as simulações e os jogos são outra alternativa de

atividades para desenvolver objetivos de aprendizagem.

Os ciclos de aprendizagem ocorrem quando o professor desenvolve uma elaboração sistemática de diferentes tipos de atividades cujo material é organizado com base em temas e problemas e cuja ênfase recai no desenvolvimento de uma determinada habilidade. O professor pode propor o desenvolvimento de várias unidades de um curso on-line com base nos ciclos de aprendizagem. As simulações são exemplos de atividades on-line que ajudam o aluno a desenvolver e demonstrar suas habilidades, em especial, quando estas são realizadas em grupo.

Já as atividades complexas correspondem às atividades nas quais os alunos abordam um tópico por meio do uso de habilidades múltiplas para a realização de um projeto complexo on-line, proposto pelo professor que normalmente dura o semestre inteiro com atividades em que por meio de chats, fóruns e e-mails os alunos preparam seus projetos e compartilham material pesquisado (textos, imagens, gráficos).

A pesquisa caracteriza uma atividade complexa que ajuda a desenvolver os diversos estilos de aprender e envolve o levantamento e organização dos dados da realidade, os aspectos sociais, históricos, econômicos etc e outros, e também a elaboração de hipóteses de solução para o problema de estudo e investigação.

A proposta sugere que a pesquisa seja realizada em atividades não presenciais para que o aluno utilize os vários meios de pesquisa (bibliotecas, revistas, entrevistas, bibliotecas digitais, periódicos eletrônicos, sites, etc) para levantar os dados e informações do problema a ser investigado.

Existem alguns tipos de atividades que podem ser utilizadas pelo professor em Ambientes Virtuais de Aprendizagem para mobilizar o aluno [14]. Dentre elas destacam-se:

- atividades individuais - são aquelas estruturadas para um mínimo de interação com os outros, tais como: pesquisar na internet, utilizando também a consulta à base de dados e periódicos disponíveis na rede, participar de listas de discussão relacionadas ao material estudado no curso, receber informações por e-mail de grupos on-line que produzem informação relacionada ao material do curso e aplicar o conhecimento prévio;
- atividades em pares – são atividades feitas em duplas ou por meio de e-mails);
- atividades professor/alunos: são atividades em que há o uso de um quadro de avisos em que se pode acessar o material, tais como, palestras on-line, simpósios on-line com a utilização de áudio e vídeos produzidos pelo professor;
- atividades em grupo: são atividades com o uso de técnicas de conferência por computador e consideradas as mais comuns, tais como, grupos de discussão, fóruns de discussão, debates, brainstorming para a discussão de problemas que devem ser respondidos rapidamente pelos alunos de forma síncrona ou assíncrona (em um período aproximado de um dia), dentre outras.

Cabe ressaltar que a adoção de atividades diversificadas (individuais, em grupo, professor/aluno e em pares) favorece o atendimento aos vários estilos de aprendizagem dos alunos.

As autoras Palloff e Pratt aconselham que se utilize “a natureza assíncrona do ambiente on-line para incentivar a reflexão e a análise” [14]. Por essa razão, esta proposta privilegia o uso do fórum de discussão para debates a distância durante o processo de pesquisa, nos quais são promovidos vários níveis de elaboração do conhecimento, tais como: compreensão, análise e síntese, extremamente valorizados por Rangel [17].

Dessa forma, os alunos têm a possibilidade de lidar com as NTICs e facilitar o desenvolvimento de competências e habilidades para realizar novas formas de interação e comunicação que são fundamentais para criar uma personalidade eletrônica e, assim, desenvolver a presença virtual e, conseqüentemente, a formação de uma comunidade de aprendizagem on-line sólida.

O aluno deve refletir sobre a própria pesquisa e o material disponível no AVA, pelos outros componentes do grupo, durante o processo de investigação. Essa atividade pode ser realizada tanto de forma presencial quanto à distância.

A atividade de produção coletiva propõe a elaboração de um texto coletivo tendo como referências as sínteses individuais, as reflexões e contribuições da discussão coletiva. O objetivo dessa fase é desenvolver a habilidade de trabalhar em parcerias com responsabilidade, num clima de coleguismo, respeito e seriedade que ajuda a promover a aprendizagem colaborativa em ambientes mistos. No final dessa tarefa, os alunos disponibilizam o texto no Portfólio do Grupo (TelEduc) ou na Ferramenta Documents (Nicenet) para que o professor faça a análise e avaliação, atribuindo um conceito, cujos valores foram definidos no início do semestre ou ano letivo.

A produção escrita é fundamental para que o aluno tenha a oportunidade de sistematizar o conhecimento que vem adquirindo, no plano individual e coletivo, e expressá-lo concretamente.

5. Atividades para a elaboração da síntese conclusiva

A elaboração da síntese conclusiva propicia o espaço para se criar e buscar um salto maior que os textos produzidos em linguagem escrita, impressos no papel e disponibilizados na rede informatizada. (registros na ferramenta de Portfólio de Grupo no AVA, por exemplo).

Com base nos referenciais adotados para esta pesquisa e na experiência profissional, a proposta é de implementação de atividades no processo de elaboração da síntese conclusiva voltada para a divulgação dos resultados no formato multimídia, hipertextual, “linkada” e publicação dos resultados para os colegas e, eventualmente, para a comunidade externa ao curso.

Ao apresentar a síntese conclusiva em linguagem digital, no formato de uma hipermídia, uma página na Internet é criada para cada grupo de pesquisa e, assim, o aluno aprende a escrever na linguagem digital e se insere na cibercultura.

A construção de hipermídias torna-se possível graças ao auxílio de duas ferramentas básicas presentes na Internet e na sala de aula virtual: uma lista de discussão (assíncrona) e/ou chat (síncrona) que servirão como ponto de reunião virtual e orientação, participação e discussão dos trabalhos de hipercomposição [10].

Dessa maneira, os alunos tornam a sua produção de domínio público e podem expor as suas idéias, sugestões e dúvidas para a comunidade no ciberespaço, bem como solicitar sugestões para futuros avanços na problemática abordada.

Cabe ressaltar que há uma gama de habilidades que os alunos-autores precisam exercitar quando criam as suas hipercomposições [7]. Dentre elas destacam-se:

- Habilidades de gestão do projeto de estudo: criar cronograma, alocar recursos e organizar o trabalho;

- Habilidades de pesquisa: determinar a natureza do problema, criar questões, buscar dados e fontes, desenvolver novas informações, analisar e interpretar a informação obtida;
- Habilidade de organizar e representar: decidir sobre segmentação e sequenciamento das informações, decidir sobre como representar e organizar a informação;
- Habilidade de apresentação: mapear interfaces de apresentação, atrair e manter interesse;
- Habilidade de reflexão: avaliar o projeto de estudo e o processo de criação, revisar a interface e hiperlinks criadas.

Com base no processo científico, a exposição da síntese tem um papel de relevância na socialização do novo conhecimento. Por essa razão, este estudo propõe também a realização, em sala de aula, de uma exposição oral da síntese conclusiva de cada grupo.

Dentre os instrumentos de avaliação para a educação on-line, o Webfólio permite ao professor considerar o trabalho do aluno, de forma processual, superando a visão pontual de avaliações escritas, integrando-o ao contexto de ensino como uma atividade complexa baseada em elementos de aprendizagem significativa e relacional [1].

A Gestão do presencial/virtual privilegia um momento final para a avaliação coletiva que contempla uma reflexão sobre a participação dos alunos e do professor nas atividades presenciais e não presenciais via Internet, a partir de comentários pontuais referentes ao processo de construção do conhecimento, devidamente registrados no portfólio individual e de grupo. Esta avaliação pode ser registrada à distância de modo que o aluno não se limite aos cinquenta minutos de aula para realizar uma reflexão acerca do seu processo de construção do conhecimento na disciplina de Inovação Tecnológica.

e) Conclusão

Diante do exposto, esta proposta viabiliza a implementação de uma gama de atividades presenciais e virtuais para a gestão dos diversos tempos e espaços de aprendizagem para a disciplina em questão. Dentre elas, prevê atividades colaborativas e desafiadoras que envolvem a participação de todos os envolvidos no processo de pesquisa: professor, alunos e comunidade, o que permite usufruir de todo o potencial educacional dos computadores e das redes, a baixo custo, para iniciar o jovem na formação tecnocientífica.

Ela prevê ainda a sua aplicabilidade em outras disciplinas, com as devidas adaptações, e, em especial, em um projeto de integração de disciplinas, ponto para o qual deve caminhar o processo de transformação dos cursos de formação tecnológica, no Ensino Superior do CEETEPS.

f) Referências bibliográficas

[1] ALVES, L. (org.). , Educação a Distância: uma nova concepção de aprendizado e interatividade, São Paulo, Futura, 2003.

[2] ANASTASIOU, Lea das Graças, ALVES, Leonir Pessate, Processos de Ensinagem na Universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula, Joinville, Univille, 2003.

- [3] BELLONI, M. L. Educação a Distância. 3.ed. Campinas: Autores Associados, 2003.
- [4] CEETEPS (Assessoria para Assuntos de Educação Superior), Diretrizes para uma política acadêmica no âmbito da educação superior do Centro Paula Souza, São Paulo, Centro Paula Souza, 1999.
- [5] COLENCI Junior, A. , Educação tecnológica: princípios e objetivos - uma abordagem sobre experiências nacionais, o caso do CEETEPS. In: SEMINÁRIO DO ENSINO MÉDIO E DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL. 2000. Livro de Resumos: A nova educação profissional, São Paulo, CEETEPS, p. 14-39, 2000.
- [6] DEWEY, J. Experiência e educação. 3.ed. São Paulo: Cia Ed. Nacional, 1979.
- [7] JONASSEN, David. Computers in the classroom. New Jersey: Prentice Hall, 1996.
- [8] LIBÂNEO, José Carlos. Educação escolar: políticas, estrutura e organização. São Paulo: Cortez, 2003.
- [9] MASETTO, Marcos Tarciso, Competência Pedagógica do Professor Universitário, São Paulo, Summus, p. 75, 2003.
- [10] MATTA, Alfredo. Projetos Pedagógicos de Autoria de Hipermídia e suas aplicações em EAD. In: ALVES, L. (org.). Educação a Distância: uma nova concepção de aprendizado e interatividade. São Paulo: Futura, 2003.
- [11] MORAN, J. M., Gerenciamento Inovador de Cursos Presenciais e a Distância,. Revista Sumaré, São Paulo, n.1, p.19 a 26, segundo semestre/ 2002.
- [12] _____. Propostas de mudança nos cursos presenciais com a educação on-line. disponível em www.abed.org.br/congresso2004/por/gradetc.htm#08. Acesso em 30out 2005
- [13] PALLOFF, Rena M, PRATT, Keith. Construindo Comunidades de Aprendizagem no Ciberespaço: estratégias eficientes para salas de aula on-line, Porto Alegre, Artmed, 2002.
- [14] _____. O aluno virtual: um guia para trabalhar com estudantes on-line, Porto Alegre, Artmed, 2004.
- [15] PERREUNOUD, P. , Construir Competências desde a escola. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- [16] PIAGET, J. A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- [17] RANGEL, M. , Métodos de ensino para a aprendizagem e a dinamização das aulas, Campinas: Papyrus, p. 13-15, 2005.
- [18] RODRIGUES, E. G. , ROVAI, E., Inovação educativa para o ensino superior tecnológico: uma proposta de integração de atividades não presenciais e presenciais na prática de ensino, Boletim técnico da Faculdade de Tecnologia de São Paulo,

BT20, 82-85, 2006.

[19] ROVAI, E (1996). As Cinzas e a Brasa: ginásios vocacionais – um estudo sobre o processo de ensino-aprendizagem na experiência pedagógica do Ginásio Estadual Vocacional “Oswaldo Aranha” – 1962/1969. Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

[20] ROVAI, E. (org.). Ensino Vocacional: uma pedagogia atual. São Paulo: Cortez, 2005.

[21] VALENTE, J. Armando, Educação a Distância: Uma oportunidade para mudança no ensino. In: Maia, A, C. (org.). ead.br: Educação a Distância no Brasil na era da internet, São Paulo, Anhembi Morumbi, p. 97-120, 2000.

[22] ZABALA, Antoni. A Prática Educativa: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

g) Contato

A autora Eliana Gregório Rodrigues é mestre em tecnologia pelo Programa de Pós-Graduação do Centro Paula Souza. É graduada em Análise de Sistemas de Processamento de Dados e em Letras (Português e Inglês), ambos pela PUC de Campinas. Atuou como analista de sistemas na Companhia Docas do Estado de São Paulo durante quinze anos e, atualmente, dedica-se exclusivamente às atividades de docência nos três Cursos Superiores de Tecnologia oferecidos pela FATEC Baixada Santista, do CEETEPS. O endereço de contato é Avenida Bartolomeu de Gusmão, 110 – Santos (SP) – tel.(013) 32276003