

EDAI - Programa de Educação com Aplicação da Informática

Beatriz Helena Alcântara Magno da Silva*

Resumo: O Programa de Educação com Aplicação da Informática (EDAI) foi criado na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) pelo Ato Executivo 018/94 da Reitoria, para estudar e difundir as possibilidades de utilização da informática na educação. Assim, suas metas são capacitar os professores para usar o computador em suas aulas e sensibilizá-los para o uso da informática, dentro da realidade das escolas, da disponibilidade de recursos e dos interesses da comunidade. O EDAI promove cursos, coordena pesquisas, organiza eventos e publica trabalhos, atuando nas três áreas de atividades-fim da Universidade: ensino, pesquisa e extensão. No âmbito da extensão universitária, destacam-se os projetos "Softwares para Crianças" (SPC) e o "Congresso de Informática na Educação" (COINFE). O primeiro é desenvolvido com crianças e jovens da rede pública, que comparecem ao EDAI para "trabalhar" nos computadores, fornecendo dados para pesquisas e adquirindo competências facilitadoras da aprendizagem. Cerca de 1200 alunos já participaram desse projeto. O COINFE é o maior evento de Informática Educativa do Estado do Rio de Janeiro, atingindo mais de mil participantes. Este artigo pretende demonstrar que a utilização da informática já é realidade na UERJ e discutir suas possibilidades na melhoria da vida das comunidades.

Palavras-chave: informática educativa, democratização da informática, alfabetização digital, *softwares* educativos

Abstract: The present paper demonstrates that the application of computer science is already reality at the Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ) and it also produces the evidence that the everyday use of computer technology improves the life of students and members of the community in general. The article describes the accomplishments of Educational Program with the Application of Computer Science (EDAI), a project implemented at UERJ, aiming at studying and at widening the scope of possibilities for the use of computer science in the educational context. EDAI is active on two campuses - EDAI/Maracanã and EDAI/Caxias - promoting courses, coordinating researches, organizing events and publishing works, thus encompassing activities in the three target-areas of the University: teaching, research and extension. Within the scope of University Extension, we may distinguish projects such as Software for Children (SPC) and the Seminar of Computer Science in Education (COINFE). The first is developed among children and youngsters from public schools who come to EDAI to "work" with computers, collecting data for researches and acquiring competences that facilitate learning. Approximately 1200 students have already taken part in this project. COINFE is the most important event on Educational Information Technology in the State of Rio de Janeiro, with more than one thousand participants.

Keywords: technology applied to learning, democratization of technology, digital literacy, educational software

Resumen: El Programa de Educación con Aplicación de Informática (EDAI) fue creado en la Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) por el Acto Ejecutivo 018/94 de la Rectoría, para estudiar y difundir las posibilidades de utilización de informática en la educación. Así, sus metas son capacitar los profesores para usar el computador en sus clases y sensibilizarlos para el uso de informática, dentro de la realidad de las escuelas, de la disponibilidad de recursos y de los intereses de la comunidad. El EDAI promueve cursos, coordina investigaciones, organiza Encuentros y publica trabajos, actuando en las tres áreas de actividades-fim de la Universidad: Enseñanza, Investigación y Extensión. En el ámbito de la Extensión Universitaria, se destacan los proyectos *Softwares* para Niños (SPC) y Congreso de Informática en la Educación (COINFE). El primero es desenvuelto con niños y jóvenes de la red pública, que asisten al EDAI para "trabajar" en los computadores, obteniendo datos para investigaciones y adquiriendo competencias facilitadoras del aprendizaje. Aproximadamente 1200 ya participaron de este proyecto. El COINFE es el mayor evento de Informática Educativa del Estado, congregando más de mil participantes. Este artículo pretende demostrar que el uso de informática ya es realidad en la UERJ y discutir sus posibilidades de mejora de vida de las comunidades.

Palabras claves: informática educativa, democratización de la informática, alfabetización digital, *softwares* educativos

*Coordenadora do Projeto Educação com Aplicação da Informática (EDAI) no Centro de Educação e Humanidades da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). e-mail: beatriz@uerj.br / edai@uerj.br

Objetivos

Este trabalho tem como objetivos apresentar um panorama da introdução da informática nas salas de aula do Rio de Janeiro e discutir em que medida essa nova tecnologia vem contribuindo para a melhoria da qualidade de aprendizagem dos alunos e para a melhoria da qualidade de vida da comunidade. Dentro de premissas aqui construídas, pretende-se relatar e analisar o trabalho de extensão do EDAI, ressaltando duas experiências bem sucedidas: o Projeto SPC e o COINFE.

Introdução: um pouco da história de uma nova tecnologia educacional

O uso do computador na Educação já é uma realidade nos países do chamado Primeiro Mundo, e até mesmo em países em desenvolvimento como o Brasil.

Muitas das nossas escolas, tanto no ensino fundamental como no ensino médio e nas faculdades, tanto no âmbito oficial como no particular, vêm incluindo em seus currículos atividades ligadas à Informática.

Os enfoques variam: as linguagens de programação, o *LOGO*, os aplicativos clássicos, os *softwares* educativos, o uso da internet e outras atividades, de acordo com a filosofia de cada escola e com os interesses de cada clientela.

Num período de menos de 20 anos, esses enfoques passaram pelas mais radicais transformações, calcadas em pesquisas científicas, na discussão de correntes pedagógicas e nos interesses dos alunos e da comunidade.

Com efeito, na década de 80, lembramos as “velhas aulas” sobre linguagens de programação, com ênfase no *LOGO*, a linguagem computacional para crianças criada por Seymour Papert (1994), discípulo de Piaget, o criador do construtivismo, que o próprio Papert faz questão de chamar construcionismo.

Depois, vieram os exercícios com os aplicativos clássicos, tais como os editores de texto, as planilhas de cálculo e os bancos de dados, cobrados outrora no preparo para o mercado de trabalho. Apesar da origem “skinneriana” das atividades, alguns professores conseguiam transformar uma aula sobre aplicativos como o *Word*, o *Paint* ou até mesmo o *Excel*, num verdadeiro lazer para os alunos, criando jogos como bingo, batalha naval ou palavras cruzadas, inventando campeonatos ou montando exposições ou jornais murais. Depois, já na década de 90, os professores regentes passaram a fazer uso dos *softwares* educativos nas diversas etapas do processo ensino-aprendizagem: na apresentação de noções novas, na fixação da aprendizagem, na recuperação, no enriquecimento e no trabalho diversificado,

na avaliação do processo e do rendimento escolar (MAGNO, 1993).

Uma proposta mais atual consiste em navegar na internet em busca de dados para pesquisa ou para dinâmicas de grupo, aproveitando trabalhos de pesquisadores em todo o mundo. Aqui, cresce a influência de teóricos do pensamento educacional, como Freinet, Vygotsky e Gardner, e o computador começa a despontar como catalisador do mundo ao redor do estudante.

Este era o cenário da Informática Educativa nas nossas escolas na virada do século: poucas escolas públicas envolvidas no processo, muitas escolas da rede particular trazendo a nova tecnologia para seus alunos e professores, para manter o efetivo de suas matrículas, e os governos começando a investir maciçamente na montagem de laboratórios para as escolas oficiais.

Primeiros questionamentos

No entanto, aos poucos, uma dúvida começou a preocupar governos, professores e responsáveis pelos programas de informática educativa nas escolas e nas faculdades: estarão as novas metodologias, aquelas mais ligadas às tecnologias da informação e da comunicação, contribuindo para construir uma nova postura para a escola neste terceiro milênio? Ou será que o computador vai continuar sendo, apenas, uma ferramenta – útil, é verdade – usada para ilustrar textos, para simular a solução de problemas ou para pesquisar dados sobre as obras de um museu distante? Vamos esquecer que,

sem uma dimensão humana, filosófica e ética, [...] a atual invasão de tecnologias nas escolas ficará limitada a um neotecnicismo? Em outras palavras, computadores, internet, vídeos, tecnologias em geral não passarão de novas e coloridas formas de fazer as mesmas coisas que são feitas nas escolas, há centenas ou mesmo milhares de anos (MONTEIRO e FELDMAN, 1999, p. 39).

Trata-se, agora, de parar para pensar que mudanças essa nova tecnologia vai trazer para a educação. Será que os magníficos laboratórios de informática que o Governo vem montando contribuem para gerar felicidade entre os alunos? Como será que os professores acolhem a opção quase compulsória de realizar cursos para adotar as novas tecnologias?

Que modificações estruturais poderão ser buscadas nesta nova escola, de onde se pode acessar informações nos pontos mais longínquos do planeta? Que desempenho novo poderá ser perseguido neste novo estudante, que consegue discutir filosofia com outros estudantes em outro hemisfério? Que professor estimulado e realizado profissionalmente poderá ser encontrado em um

novo tipo de trabalho que lhe é quase imposto?

O questionamento tem raízes mais profundas:

Que mundo novo é este que se pretende inventar? Que escola nova é esta, que vai surgir e que estamos ajudando a construir? Que professor novo é este que estamos formando nos institutos de educação, nos nossos cursos de Pedagogia e de Licenciatura, em nossas aulas de extensão e pós-graduação? (MAGNO, 1999, p. 4).

Como salienta Perrenoud (1993, p. 80) “é possível que a formação básica do professor não dê mais conta das mudanças rápidas e diversificadas que acompanham a evolução das condições de exercício do magistério”. É preciso ponderar, de forma objetiva, que a carreira docente se estende por 25 a 35 anos e que, a cada dia, mais se reconhece que a formação inicial é insuficiente se não houver uma atualização continuada, pois a evolução do conhecimento [...] está vinculada às conquistas da tecnologia e, assim, a cada ano, novos conteúdos são incorporados aos programas, descobertas são comprovadas cientificamente e pesquisas são iniciadas para gerar novos conhecimentos.

Por outro lado, que professor é este que não se pergunta a toda hora: – Porque é que, enquanto o físico reconhece que o átomo não é indivisível e se aproveita disto para transformar a matéria; enquanto a medicina identifica novos vírus e se aproveita dos mesmos para fabricar vacinas; enquanto os cientistas efetuam milagres na comunicação via satélite e transmitem ao vivo a copa do mundo aos mais afastados países, a escola continua usando os riquíssimos meios de comunicação para atividades, bonitas sim, mas que pouco contribuem para mostrar a importância das vacinas na infância, da convivência sadia de homens e mulheres e de diminuir a violência nas cidades?

Será que essas novas tecnologias vão nos conduzir mesmo a uma nova era, uma era de novas formas de conduta, de profissionais mais realizados, de alunos mais felizes e mais preparados para o cotidiano, de famílias mais entrosadas na vida escolar de seus filhos ou de uma sociedade que cada dia recorre mais à escola e aos governantes para a solução dos problemas sociais?

O estado da arte

Nesta nova era, no contexto de grandes mudanças talvez só comparáveis àquelas que ocorreram há 500 anos com a invenção da imprensa, parece fora de dúvida que às novas tecnologias da informação e da comunicação está destinado um papel de centro da cena na educação. Que papel será este?

As aulas de LOGO se transformaram em inovadoras oficinas de robótica, onde o pré-adolescente cresce em sua auto-estima e em sua criatividade ao agir sobre um

meio criado por ele mesmo: uma maquete, um robzinho, uma cidade simulada onde ele deverá planejar as etapas de um saneamento básico.

As atividades com os aplicativos clássicos e com os *softwares* educativos se transformaram em situações interativas que levam o jovem a usar conhecimentos adquiridos na escola para preservação de sua saúde, para organização do trânsito na cidade, para criação de ambientes menos poluídos, em atividades mais compatíveis com a melhoria da qualidade de sua própria vida, como sugerem os novos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), pois:

as demandas atuais exigem que a escola ofereça aos alunos sólida formação cultural e competência técnica e também a formação de cidadãos críticos e reflexivos, que possam exercer sua cidadania ajudando na construção de uma sociedade mais justa, fazendo surgir uma nova consciência individual e coletiva, que tenha a cooperação, a solidariedade, a tolerância e a igualdade como pilares (BRASIL, 1998, p.138)

Assim, *Word*, *Windows*, *Power Point*, e até *Excel* e *Corel*, junto à maioria dos *softwares* educativos, passaram a ser usados também na facilitação do trabalho do professor, que começa a deixar de ver a máquina como um monstro que vai ocupar o seu lugar e passa a encará-la como aliada no seu dia-a-dia de planejar e dar aulas, de preparar e de corrigir provas dos alunos.

O uso da internet também evoluiu em função dessas controvérsias. Lembre-se que as redes de computador só funcionarão se a rede humana funcionar. Os recursos da informática devem ser vistos sempre como instrumentos de expressão e comunicação a serviço do homem, portanto, sua utilização rica e criativa dependerá da formação teórico-prática do educador que os utiliza.

Assim, muitos professores usam a rede para comunicação com outras crianças e jovens, para diminuir as distâncias entre os países, em busca de um ambiente de paz entre os povos. É o caso da rede internacional para jovens, a *Kidlink*, pela qual estudantes de todo o mundo podem falar com colegas, discutindo os costumes de suas terras e as tradições de seus países. “O ambiente democrático é uma das riquezas da Internet. No que concerne à Educação, a liberdade de acesso à informação faz com que os indivíduos se tornem ativos, participantes do processo educacional” (FAGUNDES, 1997, p. 47).

O que é o EDAI

Dentro deste novo cenário, desponta um papel importante para as instituições destinadas à inserção das comunidades na era da informática. Uma dessas instituições é o EDAI, ponto de referência da Informática

Educativa em todo o Estado do Rio de Janeiro, alvo hoje de crescentes expectativas da comunidade acadêmica com relação às suas novas experiências, inclusive na educação à distância.

O Programa EDAI foi criado para estudar e difundir a utilização da informática no ensino e capacitar professores e estudantes para trabalhar com o computador na escola.

Para atingir seus objetivos, o EDAI desenvolve pesquisas, promove cursos, organiza eventos, patrocina a publicação de trabalhos, dinamiza grupos de estudos, coordena intercâmbios e projetos interdisciplinares, abrindo para alunos e professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro novas perspectivas de estudos e pesquisas em um tema polêmico: a informática aplicada ao ensino.

O Programa atende a alunos e professores de toda a UERJ e, em 1999, foi ampliado com a abertura do EDAI/Caxias, que vem atendendo à Faculdade de Educação da Baixada Fluminense, através de um laboratório disponível nos horários da Faculdade e de vários cursos, abertos à comunidade de Caxias.

Dentre os projetos do EDAI, destaca-se o *Softwares para Crianças*: alunos da rede pública comparecem semanalmente ao EDAI para “trabalhar no computador”. Trata-se de um projeto acadêmico com duas vertentes: a da pesquisa e a da extensão. Como projeto de pesquisa, fornece dados para a avaliação dos *softwares* educativos usados na facilitação do processo ensino-aprendizagem em nossas escolas. Como projeto de extensão, facilita aos alunos da rede pública utilizar os recursos tecnológicos dos laboratórios do EDAI em atividades direcionadas à melhoria da qualidade de sua aprendizagem, numa proposta de inclusão da escola pública nas ações ligadas à tecnologia educacional. Em três anos, já foram atendidas no EDAI 1284 crianças e jovens, distribuídos em 120 turmas e 69 escolas.

O EDAI iniciou seu primeiro projeto de educação à distância, destinado à atualização de professores de Matemática, que se trata da produção e da veiculação de uma Comunidade Virtual de Educação Matemática, intitulada COMVEM, disponibilizada pela internet na página do EDAI – www2.uerj.br/~edai – e enriquecida com a participação de professores de Matemática, com uma bibliografia atualizada e com a sugestão de atividades interdisciplinares centradas no uso do computador na sala de aula. O ambiente oferece cursos *on line*, bancos de questões, flashes da história da Matemática, galeria de matemáticos, notícias sobre eventos e até partes menos formais, como piadas matemáticas e dicas para motivação das aulas de Matemática.

Espera-se que, a nível extensionista, o EDAI, através da COMVEM, esteja contribuindo para o uso da educação à distância na formação continuada de professores e para a inclusão de significativa parcela da

população docente que não possa frequentar cursos, afastando-se da regência de suas turmas.

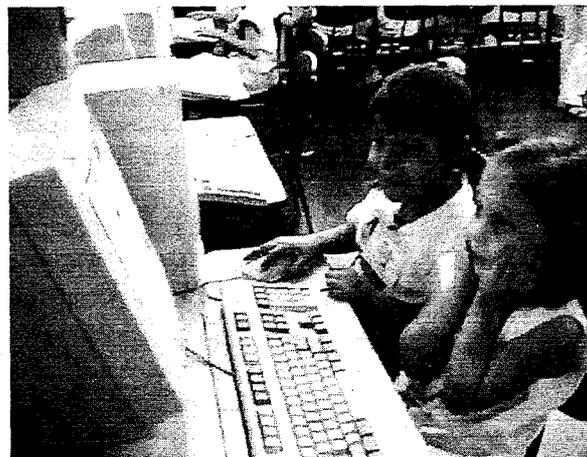


figura 1 - foto: Alunos de educação infantil da Escola Municipal Friedenreich em atividade no EDAI, Rio de Janeiro, 2001.

No setor de ensino, o EDAI abriga e dá suporte tecnológico a disciplinas da graduação, a um curso de pós-graduação e a vários cursos de extensão, jornadas e *workshops*, voltados para o grande interesse de alunos e professores, todos reconhecidos como cursos de referência na comunidade acadêmica pela seriedade com que são desenvolvidas as atividades.

Por outro lado, uma das atividades mais marcantes do EDAI, o COINFE, se situa no âmbito da extensão: o EDAI participa de uma parceria com a Secretaria Estadual de Educação para organizar anualmente o Congresso Estadual de Informática na Educação, um dos mais significativos eventos do Estado, do qual participam especialistas e professores interessados em estudar e difundir o uso do computador no ensino.

O Projeto *Softwares* para Crianças

Pode-se afirmar que o projeto *Softwares para Crianças* é a menina dos olhos do Programa EDAI. Crianças e jovens da rede pública do Rio de Janeiro comparecem ao EDAI para “trabalhar no computador”, fornecendo dados sobre mudanças de atitudes que possam ser atribuídas ao uso do computador.

O ponto alto do projeto reside em que todas as atividades com os *softwares* educativos são inseridas nos projetos de ação pedagógica desenvolvidos por cada um dos professores regentes em suas turmas. Assim, se a escola está trabalhando “Dia do Índio” com as crianças, as atividades desenvolvidas no EDAI giram em torno do que é feito na sala de aula, pois os alunos têm oportunidade de usar o computador para efetuar pesquisas sobre as tribos, planejar as festas cívicas, através

de cartazes e *folders*, criar trajes típicos, e inclusive contatar pela internet uma comunidade indígena.

Da mesma forma, as atividades do projeto conseguem interagir com disciplinas como Matemática e Língua Portuguesa, através da realização de campanhas de donativos para comunidades carentes ou de olimpíadas internas nas escolas, da produção de livros de histórias ou de um jornal mural, da criação de cartões de Natal, da montagem de uma eleição para o Centro Cívico, entre outros.

No período de racionamento de energia elétrica, as turmas do EDAI desenvolveram um projeto ligado à campanha "Economize Energia". Foi um projeto dinâmico, no qual os alunos discutiam medidas para poupar energia, faziam leituras de consumo em relógios obtidos pela internet e inclusive criaram uma cartilha sobre o consumo adequado e dicas de economia.



Figura 2 – foto: alunos da Escola Municipal Pareto em atividades do Projeto Softwares para Crianças

Aos poucos, o Projeto começou a ser ampliado. Ingressaram jovens de 5ª a 8ª séries, de ensino médio, chegaram às escolas estaduais e turmas de alfabetização. Desde 2001, estamos trabalhando com Educação Especial, num posicionamento moderno compatível com a Política Nacional de Educação Especial (SSEESP/MEC) e com a posição firmada através da Declaração de Salamanca na Conferência Mundial de Educação Especial, na qual se insiste no atendimento preferencial deste tipo de aluno na rede regular de ensino. Daí o carinho especial que os integrantes do EDAI dispensam aos alunos portadores de necessidades educacionais especiais, que também dispõem de seu horário no Projeto.

Assim, o Projeto *Softwares* para Crianças se enquadra como atividade de extensão de grande impacto, pois proporciona ao alunado das populações menos favorecidas uma oportunidade ímpar de utilizar a informática no seu dia-a-dia, o que, de outra forma, talvez tão cedo não ocorresse.

Por outro lado, o principal objetivo de pesquisa neste projeto é analisar a forma como os *softwares* são utilizados por essas crianças e jovens. Desta maneira, o Projeto fornece dados para a avaliação dos *softwares* educativos mais usados, tanto os disponíveis no mercado quanto aqueles produzidos pelas próprias escolas. A partir dessa avaliação, está sendo produzido um banco de dados de *softwares* educativos, já disponibilizado na página do EDAI.

Em função dos resultados da pesquisa, que mostraram a predominância de *softwares* que já trazem os conceitos prontos e simplesmente propõem atividades de fixação, o EDAI vem trabalhando na produção de um *software* educativo voltado para a construção do conhecimento e para a solução dos problemas do cotidiano do aluno, dentro e fora da escola. Pretende-se montar um *software* interdisciplinar – já batizado como SOFTUERJ – que integre as diversas disciplinas de sala de aula e motive as atividades do aluno.

O COINFE como atividade de extensão no EDAI

Como já foi dito, o COINFE se tornou o mais significativo evento de informática educativa do Estado. Em 2001, o evento assumiu um caráter nacional, com mais de 1000 participantes e cerca de 250 atividades distintas, e apresentou relevantes resultados para os interessados em aperfeiçoar a sua prática docente através dos recursos do computador.

Nos últimos anos, o Congresso vem constando de uma abertura solene com a participação da Secretária Estadual de Educação e do Secretário de Ciência e Tecnologia; de várias mesas redondas; de comunicações breves, selecionadas entre os relatos das experiências mais relevantes das nossas escolas; de pôsteres demonstrativos de iniciativas na área; de minicursos práticos; de uma audiência pública do Conselho Estadual de Educação e de uma feira de informática, destinada a mostrar as novidades do mercado.

Conclusões

Como foi dito, nos últimos anos, significativas mudanças ocorreram na cena em que se desenrola a Informática Educativa. Talvez a mais importante tenha sido a imersão da escola pública no uso do computador em atividades escolares. Com efeito, sensibilizados pelos resultados evidenciados na rede particular e pela divulgação do que estava se tornando rotina em outros países, os governos – tanto federal como estadual e municipal – resolveram investir na instalação de laborató-

rios de informática para uso de alunos. Criou-se o Programa Nacional de Informática Educativa (PROINFO), facilitou-se a compra de equipamentos para as escolas, instituiu-se a capacitação de professores para usar a informática nas suas disciplinas e incentivou-se a produção de programas adequados à nossa realidade.

A partir daí, chegou a vez e a hora da escola pública. Com isso, agigantam-se, as possibilidades de atividades extensionistas nas escolas e nas universidades. Grande é a chance de inclusão de novas populações, principalmente daquelas que, por outro caminho, dificilmente teriam acesso às novas tecnologias.

Na preocupação com a capacitação de recursos humanos para atuar sob esta visão, o Programa EDAI passou a investir na sensibilização e na capacitação de professores e alunos da UERJ para a utilização de recursos da Informática em busca da melhor qualidade de vida da comunidade. Em seis anos de existência, o EDAI já capacitou centenas de professores através de cursos, dentre os quais um deles foi contemplado com a confiança do governo estadual, ao ser escolhido para preparar os multiplicadores dos Núcleos de Tecnologia Educacional (NTE), através do PROINFO.

Na sua busca de sensibilizar o professorado para toda esta riqueza que os recursos da Informática podem trazer para a qualidade da aprendizagem, e até para a qualidade de vida pessoal e profissional dos nossos alunos, o EDAI tem plena convicção de estar contribuindo, dentro e fora da UERJ, para a formação do novo professor da era da informática. Não apenas um professor, mas principalmente um educador, um educador com E maiúsculo, que se pergunte a toda hora até que ponto os paradigmas traçados pelo supervisor, pelos coordenadores ou pelo governo estão contribuindo para a mudança no papel da escola e para melhores condições de vida de toda a sociedade.

Referências

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**. Brasília: A Secretaria, 1998.

MAGNO, Beatriz Helena. **Didática da matemática: a construção do conhecimento matemático nas séries iniciais**. Rio de Janeiro: Consultor, 1998.

_____. O professor do terceiro milênio e o desafio da informática educativa na sala de aula. In: ACTAS DO IV CONGRESSO IBERO-AMERICANO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 4., 1998, Brasília. **Anais...** Brasília, 1998.

_____; NISKIER, Celso. Oficina de informática para envolver e treinar. **Enfoque**, Rio de Janeiro, V.4, n.8, p. 20-44, fev. 1993.

MONTEIRO; FELDMAN. Mídia-educação e cidadania na era da informação. **Revista Pátio**, Porto Alegre, V. 3, n. 9, p.18, mai./jul., 1999.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PERRENOUD, Philippe. **Práticas pedagógicas: profissão docente e formação: perspectivas sociológicas**. Lisboa: Publ. Dom Quixote, 1993.