



ANÁLISE DA METODOLOGIA DE ENSINO DA DISCIPLINA DE PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES SOB O PONTO DE VISTA DOS MONITORES

SARAH SUNAMYTA DA SILVA GOUVEIA

Universidade Federal Rural do Semi-Árido

sssgouveia@gmail.com

NATÁLIA VELOSO CALDAS DE VASCONCELOS

Universidade Federal Rural do Semi-Árido

natalia.vasconcelos@ufersa.edu.br

RAFAEL DE AZEVEDO PALHARES

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

rafaelpalhareseng@ufrn.edu.br

RESUMO

O objetivo do presente trabalho é identificar a percepção dos discentes que posteriormente se tornaram monitores da disciplina visando à melhoria da metodologia de ensino da disciplina de programação de computadores para o curso de Engenharia de Produção. Esta avaliação foi feita através da aplicação de questionário junto aos discentes que participaram do projeto de monitoria em semestres anteriores. A pesquisa é classificada conforme sua metodologia como uma pesquisa de natureza aplicada, quanto aos objetivos exploratória, quanto à abordagem qualitativa e no tocante aos procedimentos é considerado estudo de caso. Os resultados obtidos foram satisfatórios, pois todos os monitores relataram a experiência como muito válida para a formação profissional, assim como enfatizaram questões positivas com relação a metodologia aplicada em sala de aula no ensino de programação de computadores com o auxílio de uma ferramenta computacional.

Palavras chave: ensino, monitoria, avaliação, programação de computadores.

1. INTRODUÇÃO

Na educação, é preciso que o processo educativo possua técnicas de ensino que atendam aos objetivos definidos pelos professores. Ou seja, é importante que os docentes disponham de diferentes procedimentos didáticos para que possam perceber a melhor maneira de contribuir para o aprendizado dos seus alunos. Pois uma metodologia de ensino eficaz permite aumentar o rendimento dos seus alunos no processo de ensino-aprendizagem (BRIGHENTI; SOUZA, 2014).

Em conformidade com Vaillant e Marcelo (2012) o avanço tecnológico possibilitou novas mudanças no processo de ensino, vários desafios foram impostos aos docentes, como também oportunidades que foram desenvolvidas pelo uso da tecnologia, e isso passou a exigir que o corpo docente adotasse novas técnicas de ensino. Como por exemplo, a utilização de ferramentas computacionais que auxiliam na compreensão da teoria vista pelos alunos, pois permite que os discentes apliquem de maneira prática o conteúdo teórico discutido em sala de aula e consigam assimilar melhor o assunto contribuindo assim de forma significativa para o seu aprendizado.

Outra prática pedagógica utilizada pelos professores é o projeto de monitoria, que é visto como um instrumento que promove a melhoria no ensino superior, pois tem como objetivo relacionar a teoria com a prática e permitir uma cooperação mútua entre alunos e professores. Isso porque o monitor tem a função de auxiliar os alunos que apresentam alguma dificuldade para compreender os conteúdos vistos em sala de aula, como também realiza o atendimento de forma individual aos discentes e isso permite uma maior troca de experiência, tanto do aluno que está cursando a disciplina como do aluno aprovado que virou monitor (LINS *et al*; 2009)

O objetivo do presente trabalho é identificar a percepção dos discentes que posteriormente se tornaram monitores da disciplina visando à melhoria da metodologia de ensino da disciplina de programação de computadores para o curso de Engenharia de Produção. A justificativa deste estudo é dada pela importância que a metodologia adotada pelo professor em sala de aula tem, pois, tal prática apresenta grande influência no aprendizado dos alunos.

Na seção seguinte, serão abordados aspectos que fundamentam e referenciam este estudo, como o levantamento teórico e conceitos referentes às ferramentas computacionais, Matlab e ensino-aprendizagem. Na terceira seção, em seguida, a classificação dos procedimentos metodológicos é definida. Na quarta seção, serão expostas as discussões e análise do tema a partir dos formulários respondidos pelos discentes que se tornaram monitores da disciplina. A quinta e última seção, discorre as considerações finais. Por fim, as referências bibliográficas são exibidas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção serão apresentados alguns conceitos de ensino-aprendizagem, ferramentas computacionais e do Matlab que é o software utilizado na disciplina de programação de computadores. Logo, é importante a compreensão de todos esses assuntos que serão abordados para um melhor entendimento do trabalho em questão.

2.1 ENSINO – APRENDIZAGEM

Para Soek e Gomes (2008) a relação ensino-aprendizagem é bastante enigmática e possui variadas dimensões de ordem social, política e econômica que podem interferir na dinâmica da sala de aula e conseqüentemente no processo de aprendizagem. Com os avanços tecnológicos, surgiram novos paradigmas que exigem dos docentes novas práticas no ensino, fazendo com que eles sejam mediadores do conhecimento e não apenas o detentor de conhecimento.

Ainda segundo estes autores, a aprendizagem surge com um processo de construção do aluno, como também é responsável por tal processo. O docente deve estimular a participação, comunicação, interação e o confronto de ideias, como também deve acompanhar avaliar, orientar, motivar, mediar e facilitar o processo de ensino-aprendizagem de seus alunos.

Desde as primeiras tentativas de implantação das tecnologias educacionais em diversas instituições de ensino em todo o mundo, professores e pesquisadores vêm desenvolvem estratégias de ensino a fim de possibilitar a transição do conhecimento (CHOI, 2015). Neste contexto, o professor precisa saber como integrar a tecnologia com a sua proposta de ensino, porque não existe uma regra a ser seguida de como utilizar computadores na sala de aula, o professor deve estar apto a possíveis mudanças como também lidar com elas de maneira dinâmica (SILVA, 2003). O docente precisa assumir seu papel de orientador e facilitador, não pode se limitar a uma didática de apenas ensinar o conteúdo, mas sim possibilitar que haja um acesso maior das informações por partes dos alunos (VEIGA, 2006).

Atualmente, professores trabalham arduamente na educação de uma nova geração de profissionais de engenharia, adotando metodologias arcaicas, a partir de ferramentas já não mais eficazes de modo que a disseminação do conhecimento seja apenas a utilização da fala sem interatividade com os alunos. (GIRIYAPUR; KOTTURSHETTAR, 2015) Neste contexto, a nova geração de alunos de engenharia exige que os recursos de tecnologia sejam utilizados e que a metodologia de ensino deixe de ser passiva, e torne-se experimental multissensorial, fazendo com que o processo de aprendizagem seja impulsionado e mais dinâmico. (RONDON; ANDRAD; SASSI, 2013)

Existem três relações em um ambiente computacional: professor-aluno, professor-professor e aluno-aluno, de acordo com Bet (2001). Na relação professor-aluno, o docente apresenta-se como um moderador do processo ensino-aprendizagem, podendo em algumas vezes ser confrontado por algum aluno que já possua maiores conhecimentos tecnológicos. Na segunda relação professor-professor, é necessário que exista comunicação entre todos os professores da instituição de ensino para que possa existir a troca de informações e experiências. Por último, a relação aluno-aluno, trata da transferência de conhecimentos dos próprios discentes para seus colegas. Os alunos que apresentam habilidades para trabalhar com as ferramentas computacionais de maneira natural tendem a assumirem a postura de monitores.

2.2 FERRAMENTAS COMPUTACIONAIS

De acordo com Echeverri (2010), as ferramentas computacionais são softwares de computadores criados com objetivos educacionais, onde a maioria auxilia nos cálculos, modelagens, gráficos, entre outros. Os programas para o ensino e aprendizagem são utilizados em várias áreas do conhecimento, tais como: medicina, arquitetura, estudo de idiomas, química, física, matemáticas e engenharias.

Para Nobre (2005) o uso de ferramentas computacionais na educação tem se tornado essencial para um melhor desempenho dos professores ao ministrar suas aulas, e na aprendizagem dos alunos. A tecnologia e o computador podem ser vistos como facilitadores do ensino, pois o computador renova as práticas docentes e institucionais, traz novos objetivos e funções na educação.

Ainda segundo este autor, é importante que o educador escolha os softwares educacionais com base nos objetivos que ele deseja atingir e de seu próprio parecer de conhecimento e de aprendizagem. Como também, é preciso diferenciar os que se encaixam mais a um trabalho dirigido para testar conhecimentos dos que levam o discente a interagir com o software de forma a construir conhecimento.

As ferramentas computacionais podem ser vistas como uma maneira de auxiliar ao processo de ensino-aprendizagem, pois ajudam os alunos a assimilar os assuntos ministrados em sala de aula, além de tornar esse momento mais dinâmico, ágil e prazeroso. O uso desses softwares no ensino faz com que os discentes prestem mais atenção e com isso consigam interligar a teoria com a prática, contribuindo para o aprendizado de forma bastante significativa (SILVA, 2003).

2.3 MATLAB

O Matlab (abreviatura de Matrix Laboratory – Laboratório de Matrizes) é um software computacional conhecido mundialmente por ser um programa excepcional voltado para soluções de problemas matemáticos, científicos e tecnológicos. Ele possui comandos muito próximos da maneira como são expressas as formulas matemáticas. Como também, apresenta uma linguagem ideal que facilita a aprendizagem, além de ser fácil de manusear (NOBRE, 2005).

O Matlab surgiu como um software para operações matemáticas sobre matrizes, com o passar dos anos passou a ser um programa computacional flexível apto a resolver diversos problemas técnicos (MOREIRA, SOUSA, 2010).

Mariani e Martim (2003) afirmam que o Matlab é um software integrado de modelagem de sistemas e configuração apropriada e robusta de algoritmos. É utilizado para implementar projetos complexos e tem sido usado como ferramenta padrão em diversas universidades. Ele permite que o aluno se prenda mais ao entendimento físico dos problemas, além de amenizar o desperdício de tempo com tarefas manuais exaustivas.

Com base em Moreira e Sousa (2010) o Matlab possui diversas vantagens quando comparado a linguagens computacionais convencionais utilizados para resolução de problemas técnicos. São elas:

- Fácil manuseio devido o Matlab ser uma linguagem interpretada;
- O software possui independência de plataforma e com isso tem o suporte de diferentes sistemas computacionais, como o Windows e o Linux;
- O Matlab apresenta uma grande biblioteca de funções predefinidas para diferentes tarefas técnicas básicas devido as soluções avaliadas e empacotadas;
- Possui muitos comandos para desenhos e imagens, tornando-se essencial para visualização de dados técnicos;
- O usuário consegue projetar diversos programas de análise de dados, até mesmo os usuários com pouca experiência podem operar o software, pois a interface gráfica

de usuário (GUI- Graphical User Interface) permite que o programador construa seus programas de maneira interativa.

3. METODOLOGIA

O presente artigo foi desenvolvido com o intuito de analisar a metodologia adotada na disciplina programação de computadores que utiliza o software Matlab no auxílio do ensino-aprendizagem sob o ponto de vista dos alunos que foram monitores da disciplina. A pesquisa será classificada quanto sua natureza, objetivos, abordagens e procedimentos de acordo com a Figura 1.

Figura 1: Classificação metodológica da pesquisa



Fonte: Elaborado pelos autores, (2018).

Conforme apresentado na Figura 1, a natureza desta pesquisa foi classificada como aplicada, devido tratar-se de uma análise da metodologia utilizada no ensino da disciplina de programação de computadores sob o ponto de vista dos alunos que se tornaram monitores e ao final algumas sugestões de melhoria serão propostas. Pois a pesquisa aplicada tem como intuito desenvolver ideias para aplicação prática, com objetivo de solucionar possíveis problemas (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

A pesquisa quanto aos objetivos foi caracterizada como exploratória. Pois de acordo com Gil (2007) a pesquisa exploratória tem como foco proporcionar uma maior familiaridade com o problema abordado, possibilitando conhecê-lo e a partir disso construir hipóteses. Possibilitando assim um novo tipo de visão para o assunto. Prodanov e Freitas (2013), afirmam que a pesquisa exploratória tem como objetivo buscar informações a respeito de algum tema abordado, promovendo a explicação e seu delineamento.

O procedimento da pesquisa foi elaborado por três tipos: Estudo de caso, Pesquisa bibliográfica e Pesquisa-ação.

Onde o estudo de caso pode ser definido como a coleta e análise de informações sobre alguma pessoa, um pequeno grupo, comunidade ou instituição a fim de entender os variados aspectos de sua vida com base no assunto da pesquisa (GIL, 2008).

A pesquisa bibliográfica para Fonseca (2002) é quando ocorre o levantamento geral de referências teóricas já analisadas e publicadas e que servem para apoiar a pesquisa, como os trabalhos nas áreas de ensino-aprendizagem e ferramentas computacionais que foram

utilizaram para um melhor embasamento teórico. Já a pesquisa-ação refere-se ao fato do pesquisador da situação problemática participar de maneira planejada na situação que será investigada.

4. RESULTADOS

As atividades de monitoria consistem em: acompanhamento das aulas junto com o docente, acompanhamento e auxílio no desenvolvimento de material didático, desenvolvimento de material extra como listas de exercícios para complementar o material didático, acompanhamento dos discentes em sala de aula ou horário extraclasse, para tirar dúvidas que não foram sanadas no horário de aula bem como o planejamento junto com o docente. Essas atividades serão avaliadas do ponto de vista do monitor com o objetivo de melhorar a atividade de monitoria para enriquecer o processo tanto para os discentes da disciplina, quanto para a relação docente-monitor.

Para atingir este objetivo, os monitores que participaram da monitoria da disciplina de programação de computadores nos semestres anteriores responderam ao questionário com o intuito de compreender melhor o processo e analisar o feedback do processo.

Obrigatoriamente, ao final do semestre, o monitor junto com o docente orientador desenvolve um relatório com os resultados obtidos no semestre, porém este relatório é superficial e não detalha os pontos positivos e negativos da monitoria, de modo que a busca pela melhoria contínua do processo de monitoria sob o aspecto de auxílio do processo ensino-aprendizagem seja prejudicada.

O questionário foi aplicado durante uma semana, para os três monitores que participaram da monitoria da disciplina em questão. Os resultados do questionário serão expostos a seguir. Inicialmente os respondentes apresentaram que durante seu primeiro contato com a disciplina, ou seja, enquanto discente, se houve monitor da disciplina. Dois respondentes não tiveram o acompanhamento do monitor durante a disciplina na graduação.

Em segunda foi questionado a respeito da relação docente x monitor e discente x monitor. É possível identificar na tabela 1, que as relações entre monitor, discente ou docente foram positivas, o que representa uma boa relação entre os envolvidos no processo.

Tabela 1 - Relacionamento dos monitores com o discente e docente

Relação	Monitor x Discente	Monitor x Docente
Muito ruim		
Ruim		
Normal		
Boa	1	
Muito boa	2	3

Fonte: Elaborado pelos autores, (2018).

Um importante aspecto relacionado com a monitoria da disciplina de programação de computadores, é no tocante a infra-estrutura, visto que para ministrar a disciplina e desenvolver as atividades da monitoria é necessário uma estrutura de laboratório de informática com máquinas de alto desempenho que o software instalado para que os

exercícios sejam desenvolvidos. As respostas foram concentradas entre condições normais e muito boa, no tocante a infra-estrutura.

No tocante a atividade mais importante desenvolvida na monitoria, sob o ponto de vista dos monitores, as duas respostas apareceram em maior frequência: Relacionamento com os discentes e Planejamento de atividades.

Com relação à ferramenta utilizada na disciplina, o Matlab, os respondentes apontaram a ferramenta como uma grande facilitadora do processo ensino-aprendizagem para a compreensão dos conceitos de programação de computadores, enfatizando a facilidade no uso da ferramenta para a melhor compreensão e resolução dos problemas de Engenharia de Produção.

Quando questionados sobre a metodologia utilizada em sala de aula, os monitores demonstraram uma satisfação sob o aspecto do uso da ferramenta como forma de auxílio na aprendizagem com o intuito de aliar a teoria a prática.

Quando perguntados sobre a contribuição da monitoria para os discentes os monitores apresentaram as seguintes opiniões:

“O monitor tem um papel importante no processo de aprendizagem, muitas vezes em sala de aula o aluno não consegue sanar todas as dúvidas. Logo, espera-se que nos momentos de atendimento as dúvidas sejam sanadas e que novos conhecimentos possam ser compartilhados ou descobertos, agregando valor ao processo de aprendizagem.” (Monitor 1).

“O programa de monitoria é muito importante para o ensino-aprendizagem do aluno, pois ele reforça o que o docente já discutiu em sala de aula, e permite que o aluno tenha um melhor acompanhamento durante o período letivo, isso porque o monitor (a) passa a atender cada aluno de maneira individualizada e consegue perceber aonde o discente apresenta mais dificuldade e assim fica mais fácil ajudá-lo.” (Monitor 2).

“A monitoria é muito importante para alunos que tem alguma dificuldade na aprendizagem ou até mesmo para algumas dúvidas que surgem depois da aula.” (Monitor 3).

Os monitores foram convidados a responderem sobre os pontos positivos e negativos da experiência em participar do projeto de monitoria, esta pergunta tinha o objetivo específico de buscar melhorias para a monitoria, e também obter um feedback para utilizar como lições aprendidas para os próximos semestres. A tabela 2 apresenta os resultados.

Tabela 2 - Avaliação da experiência obtida com a monitoria

Avaliador	Aspectos Positivos	Aspectos Negativos
Monitor 1	Ensinar é de fato aprender duas vezes (Aprendizagem) Compartilhar conhecimento Relacionamento com os alunos Identificar que cada pessoa tem um ritmo de aprendizagem diferente da outra, então, o processo de ensino de ser flexibilizado quanto a isto e etc.	Não identifiquei aspectos negativos nesta experiência.
Monitor 2	O fato de poder compartilhar o que foi aprendido na disciplina e conseguir ajudar outras pessoas é gratificante. O programa de monitoria ajuda a desenvolver uma	Nenhum.

	melhor interação social e auxilia muito na formação profissional do aluno que participa do projeto.	
Monitor 3	O aprendizado de forma mais profunda da matéria e a experiência em ensinar a outras pessoas.	O tempo que o monitor se dedica para tirar as dúvidas.

Fonte: Elaborado pelos autores, (2018).

Finalizando o questionário, os monitores responderam a respeito da contribuição da monitoria para a formação do profissional. Todos ressaltaram a importância da experiência, principalmente como forma de avaliação da carreira, visto que a monitoria é uma iniciação a docência, mesmo que auxiliada pelo professor orientador. A interação social também foi lembrada visto que a monitoria tem que se relacionar com um número maior de alunos, que talvez o aluno somente como discente não tenha a oportunidade em se relacionar. Também foi enfatizado o relacionamento entre discente-monitor-docente.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final do estudo foi possível atingir o objetivo proposto no início do estudo, que era de identificar a percepção dos discentes que posteriormente se tornaram monitores da disciplina visando à melhoria da metodologia de ensino da disciplina de programação de computadores para o curso de Engenharia de Produção. O objetivo foi atingido visto que com a aplicação do questionário foi possível ter um feedback dos alunos participantes do projeto de monitoria no tocante a aspectos relacionados a metodologia de ensino aplicada a disciplina, relacionamento docente-monitor-discentes, contribuição da experiência para a formação profissional, aspectos positivos e negativos, atividades desenvolvidas na monitoria e outros pontos.

Esta pesquisa foi de extrema importância para avaliação crítica do processo de monitoria visando a melhoria do processo para os discentes da disciplina, para a experiência do monitor e para a colaboração do docente na formação acadêmica dos participantes do processo de forma geral, além de avaliar a metodologia aplicada em sala de aula, para posteriormente realizar ajustes nesta disciplina focando sempre na melhoria do processo ensino-aprendizagem.

Para trabalhos futuros recomenda-se realizar uma avaliação com os discentes objetivando agora compreender a percepção destes no tocante a metodologia de ensino na disciplina, sempre com o objetivo de melhoria contínua e focando sempre no melhor aproveitamento na absorção do conhecimento, que deve ser o objetivo da atividade docente.

REFERÊNCIAS

BET, Sabrina. **Clube Virtual de Ciências**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Informática) – Departamento de Ciência Exatas e Tecnológicas, Universidade do Planalto Catarinense, Lages, 2001.

BRIGHENTI, Josiane; SOUZA, Taciana Rodrigues.; **Metodologias de ensino-aprendizagem: uma abordagem sob a percepção dos alunos**. XIV Colóquio Internacional de Gestão Universitária – CIGU, A gestão do conhecimento e os novos modelos de universidade. Florianópolis – Santa Catarina – Brasil, 2014.

CHOI, Y. S. Effectiveness of game based learning to minimize boolean functions. **Multimed tools appl**, v. 74, p. 7131–7146, 2015.

ECHEVERRI, Edwan Anderson.; **Estudo sobre a utilização de ferramentas computacionais no ensino e aprendizagem do método dos elementos finitos**. Universidade de São Paulo – Escola politécnica, 2010. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2792825/mod_resource/content/3/Texto_elemento%20finitos.pdf> Acesso em 9 de junho de 2018.

FONSECA, J. J. S. *Metodologia da pesquisa científica*. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo.; **Métodos de pesquisa**. Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007

GIL, A.C. *Métodos e Técnicas de Pesquisa Operacional*. 6ª ed. Editora: Atlas. São Paulo, 2008.

GIRIYAPUR, C.; KOTTURSHETTAR, B. B. **Twenty-first century classroom engineering—designing effective learning environments: A conceptual case study**. International Conference on Transformations in Engineering Education. Anais...India: Springer, 2015

LINS, L, F; Ferreira, L. M. C.; Ferraz, L. V.; Carvalho, S. S. G. A importância da monitoria na formação acadêmica do monitor. JORNADA DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO, IX, 2009

MARIANI, Viviana Cocco.; MARTIM, Emerson.; **Aplicações do matlab no ensino de disciplinas básicas nos cursos de engenharia**. Universidade Católica do Paraná, Departamento de Engenharia Mecânica, COBENGE, 2003. Disponível em: <<http://www.abenge.org.br/cobenge/arquivos/16/artigos/CBE103.pdf>> Acesso em 10 de junho de 2018.

MOREIRA, Alexandre Cândido.; SOUSA, Heber Tormentino.; **Apostila Matlab**, 2010. Disponível em: < <http://www.ebah.com.br/content/ABAAABMtkAB/apostila-matlab>> Acesso em 10 de junho de 2018.

NOBRE, Marcello Cardoso.; **O uso do software MATLAB para o estudo de alguns tópicos de álgebra linear**. Universidade Católica de Brasília – UCB, 2005. Disponível em: <

<http://www.ucb.br/sites/100/103/TCC/22005/MarcelloNobreCardoso.pdf>> Acesso em 9 de junho de 2018.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. 2 ed. Rio Grande do Sul, 2013.

RONDON, S. C.; ANDRAD, F.; SASSI, C. R. F. Computer game-based and traditional learning method: A comparison regarding students' knowledge retention. **BMC Med**, v. 12, p. 643–663, 2013.

SILVA, Maicon Andrade da.; **Protótipo de uma ferramenta para auxiliar no ensino de técnicas de programação**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Informática) – Departamento de Ciências Exatas e Tecnológicas, Universidade do Planalto Catarinense, Lages, 2003.

SOEK, Ana Maria.; GOMES, Diane Leite.; **As relações de ensino/aprendizagem na Educação a Distância e o trabalho do tutor como mediador do conhecimento**.

Universidade Federal do Paraná. (2008). Disponível em: <

<https://www.uninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/download/136/109>> Acesso em 10 de junho de 2018.

VAILLANT, D.; MARCELO, C. **Ensinando a ensinar**. As quatro etapas de uma aprendizagem. Curitiba: Editora da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2012.

VEIGA, I. P. A. **Técnicas de ensino**: novos tempos, novas configurações. Papyrus Editora, 2006.