



ENSINO DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO NA PRIMEIRA INFÂNCIA

VIALOGO, Emily Tomas¹; SILVA, Izabella Coelho da²; MARTINS, Jhullya Eduarda Soares³; MONTERA Luciana⁴; CASTRO Jr, Amaury Antônio⁴

Abstract: This article presents the experience gained from the development of a university extension project that implemented workshops aimed at teaching programming logic to children. The main objective of the workshop was to introduce basic programming concepts in a playful and accessible manner, with the aim of developing logical reasoning, increasing interest in technology, and stimulating cognitive skills from an early age. The activities included the use of educational toys such as *Cubetto*, *Codipéia*, and the educational game *Kodable*. *Cubetto* and *Codipéia* are toys that allow children to program the direction and sequence of their movements, serving as very relevant tools for developing spatial awareness, decision-making, and logical thinking. The article details the organization of the classes, the interaction with the children, the challenges encountered, and the results obtained, as well as discussing the expansion of the project including other students and teachers from the university.

Keywords: Education, programming logic for kids, educational toys.

1. MOTIVAÇÃO E CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O projeto de extensão Ensino de Lógica de Programação na Primeira Infância descrito neste relato de experiência foi desenvolvido com o objetivo específico de introduzir conceitos fundamentais de lógica de programação e algoritmos para crianças, fazendo uso dos brinquedos educativos *Cubetto*[3], *Codipéia* [2] e o jogo virtual *Kodable* [6], alinhado com o objetivo da Lei nº 14.533[4] (Brasil, 2023) a fim de garantir a inserção da educação digital nos ambientes escolares em todos os níveis e modalidades, a partir do estímulo ao letramento digital e informacional e à aprendizagem de computação, de programação, de robótica e de outras competências digitais. Elaborado na ocasião por três estudantes de graduação dos cursos de Engenharia da Computação e Sistemas de Informação da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, o plano de aula oferece atividades que exploram o Pensamento Computacional por meio da interação com esses brinquedos programáveis e com o ambiente virtual. O *Cubetto* permite que as crianças compreendam a lógica por trás da programação ao planejar sequências de instruções que resultam em movimentos, enquanto a *Codipéia* acrescenta a dimensão de cores e movimentos, estimulando a criatividade e a compreensão prática dos algoritmos e torna o aprendizado uma atividade lúdica, envolvente e criativa, despertando também o interesse na computação a partir deste primeiro contato e possibilitando atingir sobretudo as meninas, que possuem baixa presença na área da tecnologia.[5]

¹ Graduanda em Sistemas de Informação pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul - UFMS.

² Bacharel em Sistemas de Informação pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul - UFMS.

³ Graduanda em Engenharia da Computação pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul - UFMS.

⁴ Docente da Faculdade de Computação (FACOM) na Universidade Federal do Mato Grosso do Sul - UFMS.

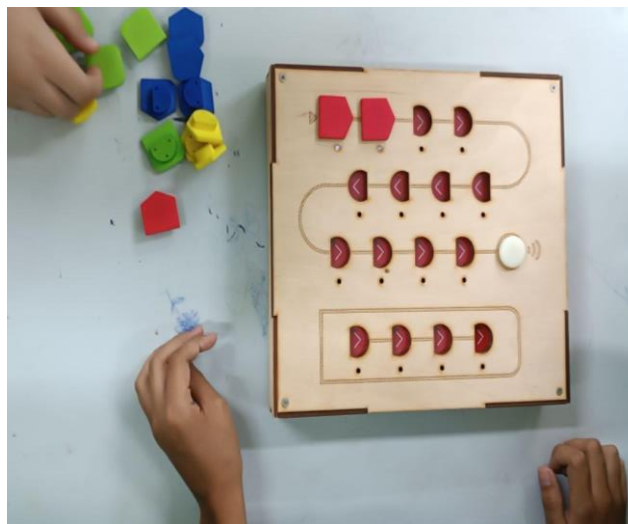
2. MATERIAIS E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Foram utilizados os brinquedos educativos *Cubetto* e a *Codipéia*, que são projetados especificamente para ensinar conceitos básicos de programação de modo lúdico e interativo. O *Cubetto* é um robô de madeira programável que permite que as crianças aprendam a programar através de blocos físicos que representam comandos simples, promovendo a compreensão de sequências lógicas e a resolução de problemas sem a necessidade de qualquer dispositivo eletrônico com telas. Ele funciona ao ser executado sobre um tapete temático que simula um mapa, onde determinamos um ponto inicial e um ponto final para o trajeto do robô.

Figura 1 - Robô programável *Cubetto* em cima de um dos tapetes utilizados para a realização das atividades de percurso durante as aulas.



Figura 2 - Tabuleiro onde são encaixados os comandos que definem a movimentação do Cubetto.



A *Codipéia*, por sua vez, é uma centopéia eletrônica a qual as crianças podem montar e programar através de módulos que definem a direção de seus movimentos (Figura 3). Esses materiais foram fornecidos pela professora orientadora do projeto.



Figura 3 - Brinquedo programável Codipéia.



As aulas do projeto foram planejadas sabendo que esses dois brinquedos seriam os principais materiais a serem utilizados. Foram então desenvolvidas atividades para cada aula, impressas em papel plastificado para que pudessem ser reutilizadas. As atividades desenvolvidas para o *Cubetto* foram baseadas no material educativo disponibilizado no site da *Primo Toys*[3]. Além disso, foi discutido o conteúdo das aulas, quais conceitos seriam importantes para que as crianças conseguissem reproduzir a atividade do papel nos brinquedos e como apresentar esses conceitos de forma lúdica. Logo no início ficou claro que não seria possível explicar o funcionamento dos brinquedos sem antes explicar o que é direção e sentido, então essa explicação foi adicionada ao planejamento da oficina.

Figura 4 - Alguns dos materiais utilizados nas aulas ministradas no projeto.



2.1. Desenvolvimento do Projeto com Crianças do Ensino no Fundamental I

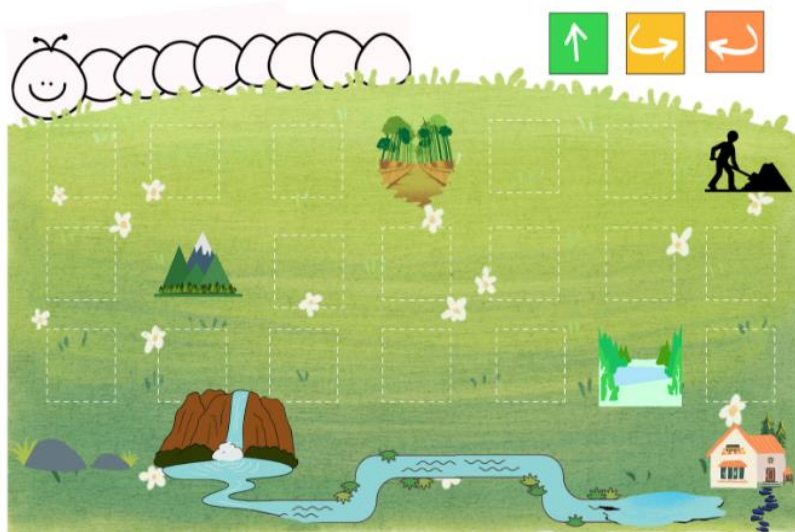
No primeiro momento com até 8 alunos do Fundamental I na brinquedoteca da Universidade que atende filhos de estudantes, servidores e colaboradores, com idades

entre 5 e 7 anos, aconteceram quatro aulas de 2 horas, cada uma seguindo a mesma estrutura para otimizar o tempo:

- **Explicação Teórica:** 40-60 minutos iniciais dedicados à apresentação dos conceitos e fundamentos e revisão das aulas anteriores.
- **Atividade Prática:** 50-70 minutos seguintes para os alunos resolverem a atividade no papel e executarem nos brinquedos.
- **Coleta de Feedback:** Últimos 10 minutos para obter feedback dos alunos.

Para a primeira aula, foi desenvolvida a atividade (Figura 5) que seria resolvida pelos alunos com objetivos que seriam definidos durante a aula (Exemplo: Faça a centopéia chegar até a cachoeira). Após resolverem no papel com auxílio dos alunos instrutores, conforme as crianças resolviam o exercício, elas podiam executar o algoritmo criado no papel diretamente no brinquedo.

Figura 5 - Atividade impressa que foi utilizada nas aulas 1 e 2 representando o movimento da *Codipéia*.



Na primeira aula do projeto, uma abordagem dinâmica e sensorial foi adotada para introduzir conceitos fundamentais às crianças. Inicialmente, cada aluno recebeu uma pulseira de cetim, sendo a cor laranja associada à direita e a cor azul à esquerda, já associando às cores das instruções do *Cubetto* que seriam introduzidas em outra aula futura.

Para complementar essa atividade inicial, a música "Vem que eu vou te ensinar" [8], da Xuxa, foi escolhida para estimular o movimento e a aprendizagem através de ritmo e repetição. A música não apenas criou um ambiente animado, mas também facilitou a associação entre os movimentos corporais e os conceitos aprendidos com as pulseiras.

Após essa introdução lúdica, foi apresentada de forma sucinta a Lógica de Programação e Algoritmos: Lógica de Programação é a maneira como se escrevem instruções para computadores por meio de uma sequência de passos, assim como se segue uma receita de bolo. Essa sequência de passos é conhecida como Algoritmo e é fundamental para a execução de funções específicas dentro de um programa.

Após a explicação teórica inicial a atividade prática foi iniciada, em que cada aluno recebeu uma atividade impressa contendo um desenho e as instrutoras determinaram na hora um objetivo, como "Faça a centopéia chegar até a montanha". Os alunos precisavam criar uma sequência de cores que atingisse o objetivo. À medida que os alunos concluíam suas atividades individuais, uma fila era organizada para aplicar a sequência de cores na *Codipéia*. Esse momento foi o ponto alto da aula, pois todos demonstraram grande interesse em ver a *Codipéia* ganhar vida e seguir o caminho no chão.

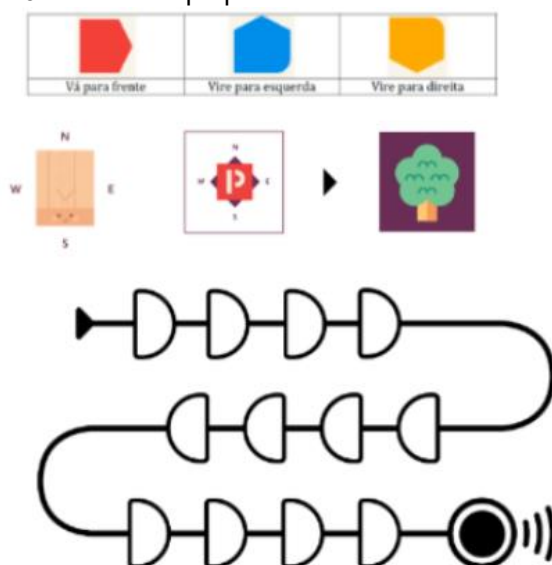
Na segunda aula, na explicação teórica, o conceito de sentido e direção foi revisado e os pontos cardeais foram apresentados. Depois, a turma foi dividida em dois grupos para realizar atividades práticas, com o objetivo de permitir que todos os alunos tivessem a oportunidade de explorar diferentes aspectos da programação e da lógica.

- **Grupo 1:** Continuou trabalhando com a *Codipéia*, realizando novas atividades com objetivos diferentes no desenho.
- **Grupo 2:** Utilizou a ferramenta *Kodable*. O *Kodable* é um aplicativo educacional que ensina programação de maneira lúdica e intuitiva, através de jogos e desafios. Os alunos revezavam no uso do computador para brincar e aprender com o *Kodable*, o que proporcionou uma experiência prática e colaborativa.

Na terceira aula, uma nova ferramenta foi introduzida: o *Cubetto*. Na parte teórica, os conceitos de sentido e direção foram revisados. Utilizando o mapa original que acompanha o brinquedo e exemplos visuais, ficou claro como o *Cubetto* se move e responde às instruções programadas pelos alunos.

Durante a parte prática da aula, foi proposta uma atividade com dois exercícios (Figura 6). Para a execução dos exercícios, uma fila foi formada para que as crianças pudessem interagir com o *Cubetto* conforme fossem resolvendo os desafios.

Figura 6 - Exercício proposto aos alunos na terceira aula.



Na quarta e última aula, foi utilizado um novo mapa, o qual foi desenvolvido pela equipe do projeto para que locais importantes da universidade fossem inseridos, com o intuito de personalizar a atividade e aproximar os alunos da universidade. O objetivo da aula foi

explicar o que é uma função na lógica de programação, elucidando o conceito de que uma função é um bloco de código que executa uma operação e pode ser chamado diversas vezes, buscando otimizar o uso de peças do *Cubetto*. O conteúdo visto anteriormente foi revisado de forma mais completa e visual utilizando projeção de slides, apontando o objetivo, o trajeto e uma das respostas possíveis, já que podem existir diferentes trajetos para o mesmo ponto final. Além disso, foi mostrado como esse trajeto poderia ser feito utilizando funções. A possibilidade de diferentes soluções foi reforçada pelas diferentes respostas das crianças que embora tenham elaborado resoluções diferentes, conseguiram executar o algoritmo de forma satisfatória.

Para representar a função no tabuleiro do *Cubetto* nas atividades impressas, foi utilizado um retângulo verde que pode ser preenchido com até 4 peças, representando o bloco de comandos que poderá ser chamado várias vezes. (Figura 8).

Figura 7 - Exemplo da execução de um trajeto no mapa sem função.

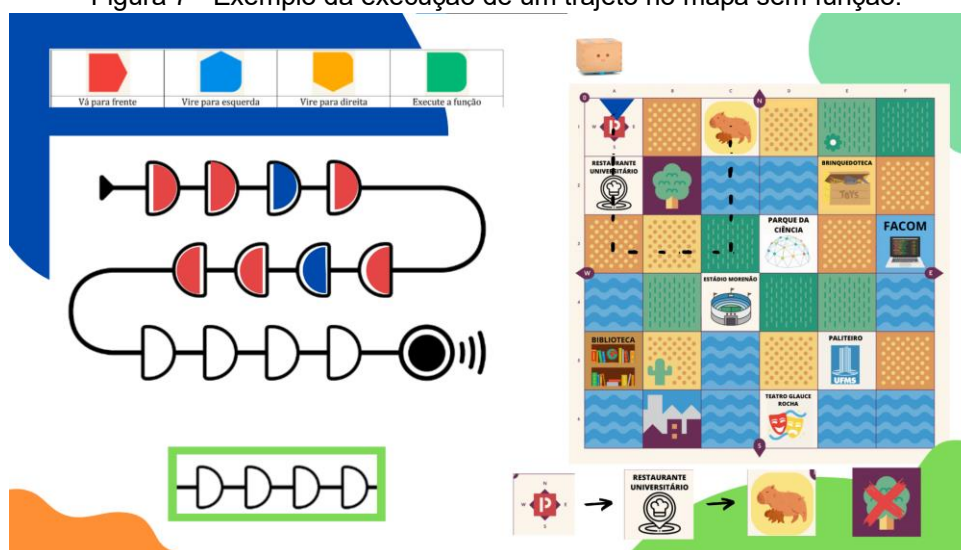
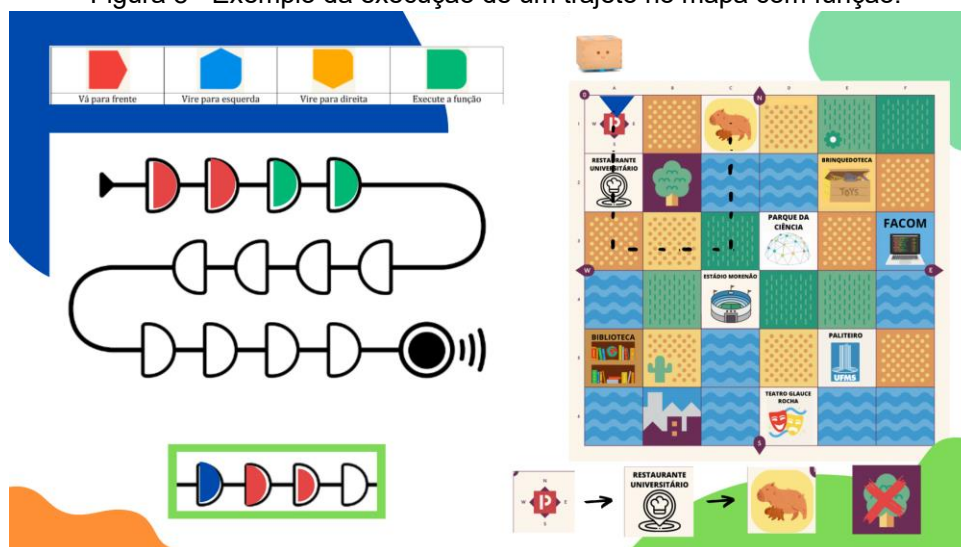


Figura 8 - Exemplo da execução de um trajeto no mapa com função.





Todas as aulas tiveram o padrão de iniciar com uma revisão e finalizar com um feedback, para que as próximas atividades pudessem ser adaptadas e melhoradas. Os feedbacks são coletados através de questionários com perguntas simples sobre os conteúdos das aulas onde as crianças, com ajuda dos instrutores, pintam o rostinho que corresponde a como ela se sente com relação à pergunta. As perguntas são compostas por 4 rostinhos onde o primeiro é um rostinho triste, o segundo um rostinho sério, o terceiro um rostinho sorrindo com a boca fechada e o quarto sorrindo mostrando os dentes. Um exemplo de pergunta que sempre está nos nossos questionários é: “Você gostou da aula?”, então a criança deve pintar o rostinho que melhor representa sua resposta.

A primeira aula foi a que os alunos mais apresentaram dificuldade de entendimento. Contudo, ao identificar os pontos fracos de cada aluno e adaptar as atividades, dedicando mais atenção a quem precisava, as aulas seguintes apresentaram resultados mais satisfatórios.

2.2. Desenvolvimento do Projeto com Crianças do Ensino Fundamental II

Para desenvolver os planos de aula foram utilizadas as informações adquiridas com a primeira turma atendida. Foi necessário modificar as atividades por conta da diferença de idade, já que nas turmas matriculadas no Ensino Fundamental II as crianças são um pouco mais velhas, com idades entre 10 e 15 anos.

As aulas dessas turmas diferem da turma do Ensino Fundamental I tanto na duração, quanto nas atividades. Foram ministradas duas aulas em uma escola estadual no município de Campo Grande - MS (tabelas I e II) utilizando o robô *Cubetto*, com objetivos mais complexos e desafiadores que nas turmas do Ensino Fundamental I.

Tabela I - Descrição das atividades desenvolvidas na primeira aula ministrada para as crianças do Ensino Fundamental II.

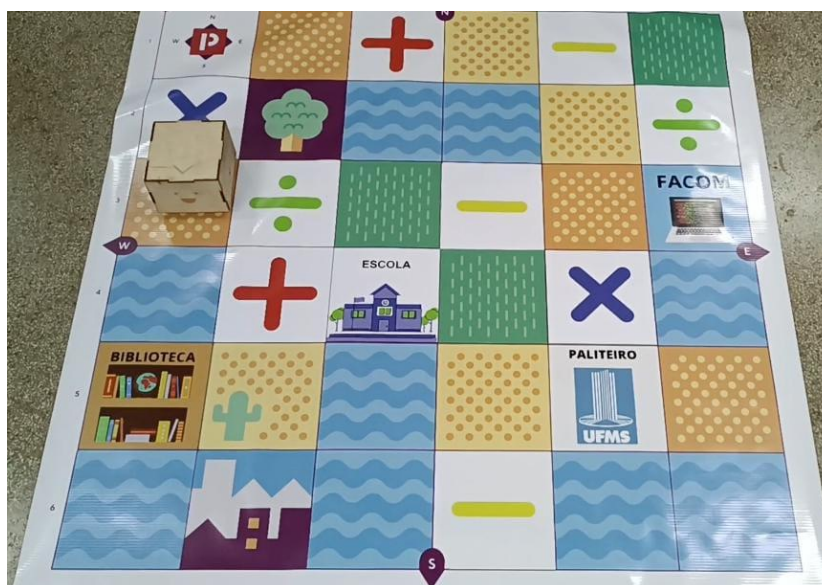
Etapa	Duração(min.)	Descrição
1	5	Relembrar conceitos básicos de direção e posição
2	10	Entender o que é a lógica de programação e conceitos básicos de algoritmo
3	15	Entender o funcionamento do Cubetto e utilizar as definições aprendidas resolvendo exercícios em grupo
4	30	Entender o conceito básico de função na programação e utiliza-lo em conjunto das outras definições para resolver as atividades
5	35	Colocar em prática o que foi visto durante a aula sobre a lógica de programação utilizando o robô programável e as quatro operações matemáticas
6	5	Avaliar o aprendizado e o que achou da aula

Tabela II - Descrição das atividades desenvolvidas na segunda aula ministrada para as crianças do Ensino Fundamental II.

Etapa	Duração(min.)	Descrição
1	10	Relembrar os conceitos vistos na primeira aula
2	30	Apresentar os artifícios utilizados para transmitir o conhecimento necessário para a execução das atividades e nivelar o conhecimento dos alunos
3	30	Apresentar o conteúdo teórico presente nos planos de aula
4	40	Executar as atividades presentes nos planos de aula
5	10	Corrigir as atividades executadas

A atividade principal envolveu a integração da lógica de programação com a matemática. Cada vez que o robô passava por uma operação matemática, números eram sorteados para que os alunos resolvessem as operações correspondentes ao caminho que eles programaram. Dessa forma, o robô seguia a rota definida pelos alunos até alcançar o objetivo final.

Figura 9 - Robô programável *Cubetto* e o tapete contendo as quatro operações matemáticas utilizadas para a realização das atividades durante as aulas.



Ao final da primeira aula foi disponibilizado aos alunos uma avaliação da aula. Com esses dados é possível analisar se há necessidade de mudanças no material ou na didática, a fim de aumentar a satisfação, bem como o aprendizado das próximas turmas a serem atendidas pelo projeto.

A segunda aula foi focada principalmente na parte prática devido ao número de crianças, para que todos pudessem executar as atividades individualmente com a devida assistência, permitindo-lhes adquirir maior familiaridade com os componentes utilizados na primeira aula e averiguar o desempenho individual de cada aluno.

Foram, ao todo, 35 alunos atingidos pelo projeto no total com essas duas turmas do Ensino Fundamental II.



3. CAPACITAÇÃO E AMPLIAÇÃO DO PROJETO

Pensando em expandir o projeto e atingir mais crianças, foram ministradas capacitações para estudantes da graduação dos cursos de tecnologia e professores interessados em replicar as aulas. Ao total, foram 39 participantes capacitados e alguns destes, inclusive, já ministraram algumas aulas/oficinas pelo projeto após a capacitação.

As capacitações foram realizadas com duas turmas, sendo os encontros realizados em dois dias, o primeiro no formato on-line (Tabela III) e o segundo dia no formato presencial (Tabela IV). As capacitações foram ministradas pelos estudantes que elaboraram os materiais e os aplicaram em sala de aula.

Tabela III - Descrição das atividades desenvolvidas no primeiro encontro de capacitação para ministrar as aulas do projeto.

Etapa	Duração(min.)	Descrição
1	25	Apresentar as experiências vivenciadas sob a visão das alunas que participaram da execução do projeto em sala de aula
2	10	Apresentar a docência como possibilidade de carreira na área da computação
3	30	Apresentar o objetivo do projeto e como pode contribuir com o desenvolvimento das crianças
4	20	Apresentar o desenvolvimento do material didático e o que foi levado em consideração para a criação do mesmo
5	15	Apresentar as dificuldades encontradas no desenvolvimento do projeto em sala de aula e formas de contorná-las
6	20	Apresentar os dados obtidos através das avaliações das crianças que participaram do projeto e sanar possíveis dúvidas

Tabela IV - Descrição das atividades desenvolvidas no segundo encontro de capacitação para ministrar as aulas do projeto.

Etapa	Duração(min.)	Descrição
1	20	Apresentar os planos de aula, materiais e atividades utilizados nas aulas
2	10	Apresentar os artifícios utilizados para transmitir o conhecimento necessário para a execução das atividades e nivelar o conhecimento dos alunos
3	20	Apresentar o conteúdo teórico presente nos planos de aula
4	40	Executar as atividades presentes nos planos de aula
5	20	Corrigir as atividades executadas
6	10	Sanar possíveis dúvidas



Foram apresentados e disponibilizados os materiais utilizados nas aulas para que os participantes pudessem ter contato com todas ferramentas e componentes utilizados com as crianças durante a capacitação, possibilitando-os adquirir experiência com os conteúdos e materiais, assim como sanar possíveis dúvidas que possam surgir desenvolvendo as atividades.

4. RESULTADOS OBTIDOS

Ao final das aulas, foram coletados feedbacks dos alunos para identificar pontos de dificuldade e avaliar suas opiniões sobre o curso. Os resultados estão apresentados nos quatro gráficos das Figuras 10 e 11. É possível observar nos gráficos C e D que as respostas dos alunos são bastante oscilantes se comparado com as respostas dos alunos do Ensino Fundamental I.

Ao final das aulas apuramos os dados obtidos para entender as razões de tais resultados. Ambas as turmas são compostas por crianças, diferindo em idade, escolaridade e ambiente. Na turma do Ensino Fundamental I é possível observar uma maior aceitação do projeto, assim como um feedback mais positivo no quesito aprendizado (figura 10) se comparado às turmas do Ensino Fundamental II (figura 11). Então, investigamos possíveis variantes que interferem nos resultados.

A relação entre o nível socioeconômico dos alunos e o sucesso escolar enfatiza os desafios pré-existent no sistema educacional brasileiro e os impactos exacerbados pela pandemia:

“Ainda antes da pandemia, já se sabia sobre o grande esforço que o Brasil necessitava fazer no campo educacional para reverter os baixos índices de aprendizagens escolares, a fim de alcançar todos os alunos, em função dos elevados níveis de desigualdade. [...] Outro aspecto preocupante é o maior impacto da pandemia nos estudantes historicamente vulneráveis e marginalizados, que, portanto, correm o risco de ficar ainda mais para trás. A relação entre o nível socioeconômico dos alunos e o sucesso escolar é tema recorrente na sociologia da Educação, porque a origem social tem um peso no desempenho dos alunos em comparação com os fatores escolares.” (DIAS, RAMOS, 2022). [1]

No Ensino Fundamental I, a maioria das crianças já sabiam ler e escrever ao menos um pouco estando na faixa etária entre 5 e 7 anos, estavam matriculados numa instituição de ensino mais central e tinham acesso a tecnologia em seu dia a dia. No Ensino Fundamental II, uma parte da turma ainda não sabia ler ou escrever na faixa etária entre 10 e 15 anos, estavam matriculados numa instituição de ensino mais periférica e a maioria não tinha acesso à tecnologia em seu dia a dia.



Figura 10 - (A) Gráfico da avaliação dos conteúdos das aulas ministradas na turma I do Ensino Fundamental I e (B) Gráfico da avaliação das aulas ministradas na turma I do Ensino Fundamental I.

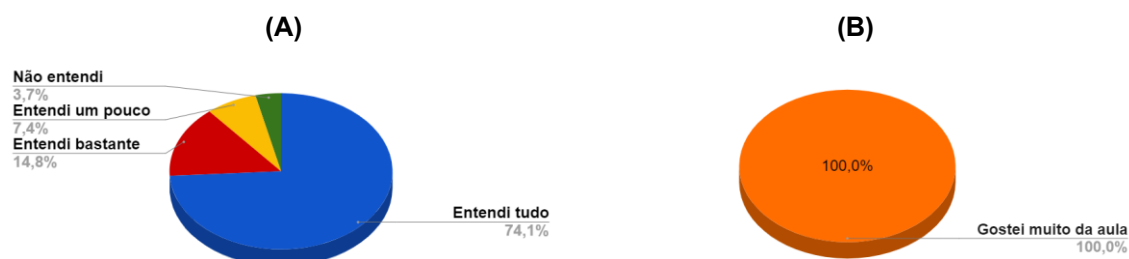
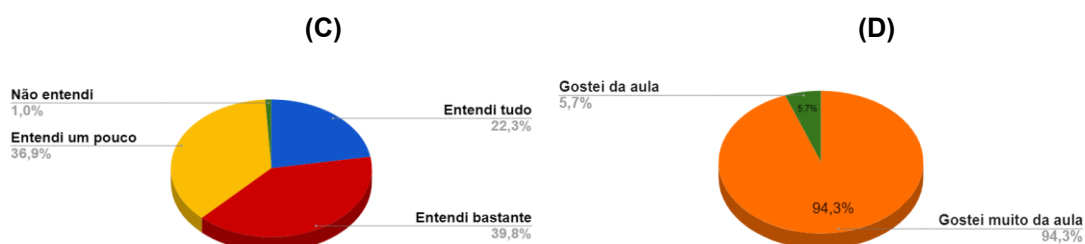


Figura 11 - (C) Gráfico da avaliação dos conteúdos das aulas ministradas na turma II do Ensino Fundamental I e (D) Gráfico da avaliação das aulas ministradas na turma II do Ensino Fundamental II.



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo, realizado com apoio da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS – Brasil), apresentou uma atividade implementada em um projeto de extensão universitário tendo como objetivo inicial despertar e atrair o interesse de crianças em programação e tecnologia de maneira lúdica e divertida. O ensino de lógica de programação na primeira infância apresenta um potencial significativo para o desenvolvimento educacional das crianças, como destacado neste relato de experiência, desenvolvendo o Pensamento Computacional que envolve a habilidade de entender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de maneira metódica e sistemática, portanto, utilizando brinquedos educativos como *Cubetto* e *Codipéia*, o projeto conseguiu integrar de maneira eficaz conceitos complexos de programação de forma lúdica e interativa. As atividades planejadas não apenas estimularam o pensamento computacional desde cedo, mas também promoveram a criatividade e a resolução de problemas entre os alunos do Ensino Fundamental I. A abordagem sensorial, aliada ao uso de música e brinquedos programáveis, mostrou-se fundamental para engajar as crianças e facilitar a compreensão dos algoritmos.

Nas aulas ministradas para o Ensino Fundamental I e II, o projeto alcançou um total de 44 alunos, sendo 28 meninas (63,6%) e 16 meninos (36,4%). É importante ressaltar a importância de despertar o interesse em computação na primeira infância, sobretudo para meninas, já que as áreas de computação e TI (tecnologia da informação) são as que registram menor presença feminina. O número de mulheres concluintes destes cursos não



é só baixo como caiu: passou de 17,5% em 2012 para 15%, segundo o Censo da Educação Superior de 2022.[5]

Além disso, o projeto não se limitou apenas ao ensino direto aos alunos, mas também incluiu a capacitação de estudantes da graduação e professores interessados em replicar as aulas. Essa iniciativa não apenas ampliou o impacto do projeto, estendendo-o a mais escolas e faixas etárias, mas também fortaleceu a sustentabilidade educacional, alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU[7], especificamente o de Educação de Qualidade. Os resultados obtidos, embora tenham revelado desafios em contextos socioeconômicos mais desfavorecidos, ressaltam a importância de tornar a tecnologia e o aprendizado de programação acessíveis a todos os alunos.

Considerando o sucesso inicial e os desafios identificados, é evidente que iniciativas como esta não apenas preparam as crianças para um futuro digital, mas também ajudam a construir uma base sólida para o desenvolvimento cognitivo e intelectual. Expandir esse tipo de programa educacional é crucial para garantir que todas as crianças tenham a oportunidade de adquirir habilidades essenciais para o século XXI, independentemente de sua origem socioeconômica. Assim, o projeto visa continuar expandindo suas ações proporcionando mais capacitações de professores e alunos da universidade, promovendo um maior alcance de crianças e a disseminação de conhecimento relacionado à lógica de programação na primeira infância por meio da implementação das oficinas em mais escolas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] DIAS, Érika; RAMOS, Mozart Neves. **A educação e os impactos da COVID-19 nas aprendizagens escolares**. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação, Fundação CESGRANRIO, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-40362022004000001>. Acesso em: 17 jun. 2024.
- [2] TECMUNDO. **Codipeia da Fisher-Price é um brinquedo que ensina lógica de programação para crianças**. Tecmundo, 29 nov. 2016. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/brinquedos/110104-codipeia-fisher-price-brinquedo-ensina-logica-programacao-criancas.htm>. Acesso em: 4 ago. 2024.
- [3] PRIMO TOYS. **Cubetto: A toy robot teaching kids code & computer programming**. 2024. Disponível em: www.primotoys.com/. Acesso em: 17 jun. 2024.
- [4] BRASIL. Lei n. 14.533, de 11 de janeiro de 2023. **Estabelece a Política Nacional de Educação Digital**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 11 jan. 2023. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14533.htm. Acesso em: 25 jun. 2024.
- [5] SOUTO, João. **Mulheres são minoria em cursos de TI, e percentual de formadas em exatas cai em dez anos**. O Globo, Rio de Janeiro, 8 mar. 2024. Economia. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/noticia/2024/03/08/mulheres-sao-minoria-em->



cursos-de-ti-e-percentual-de-formadas-em-exatas-cai-em-dez-anos.ghml. Acesso em: 4 ago. 2024.

[6] KODABLE EDUCATION. **Programming for kids: Kodable**. 2024. Disponível em: <www.kodable.com/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

[7] UNITED NATIONS. **Sustainable Development Goal 4: Educação de Qualidade | As Nações Unidas no Brasil**. 2024. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4>. Acesso em: 17 jun. 2024.

[8] XUXA. **Vem que eu vou te ensinar**. In: Xou da Xuxa. Rio de Janeiro: Som Livre, 1986. 1 disco sonoro.