

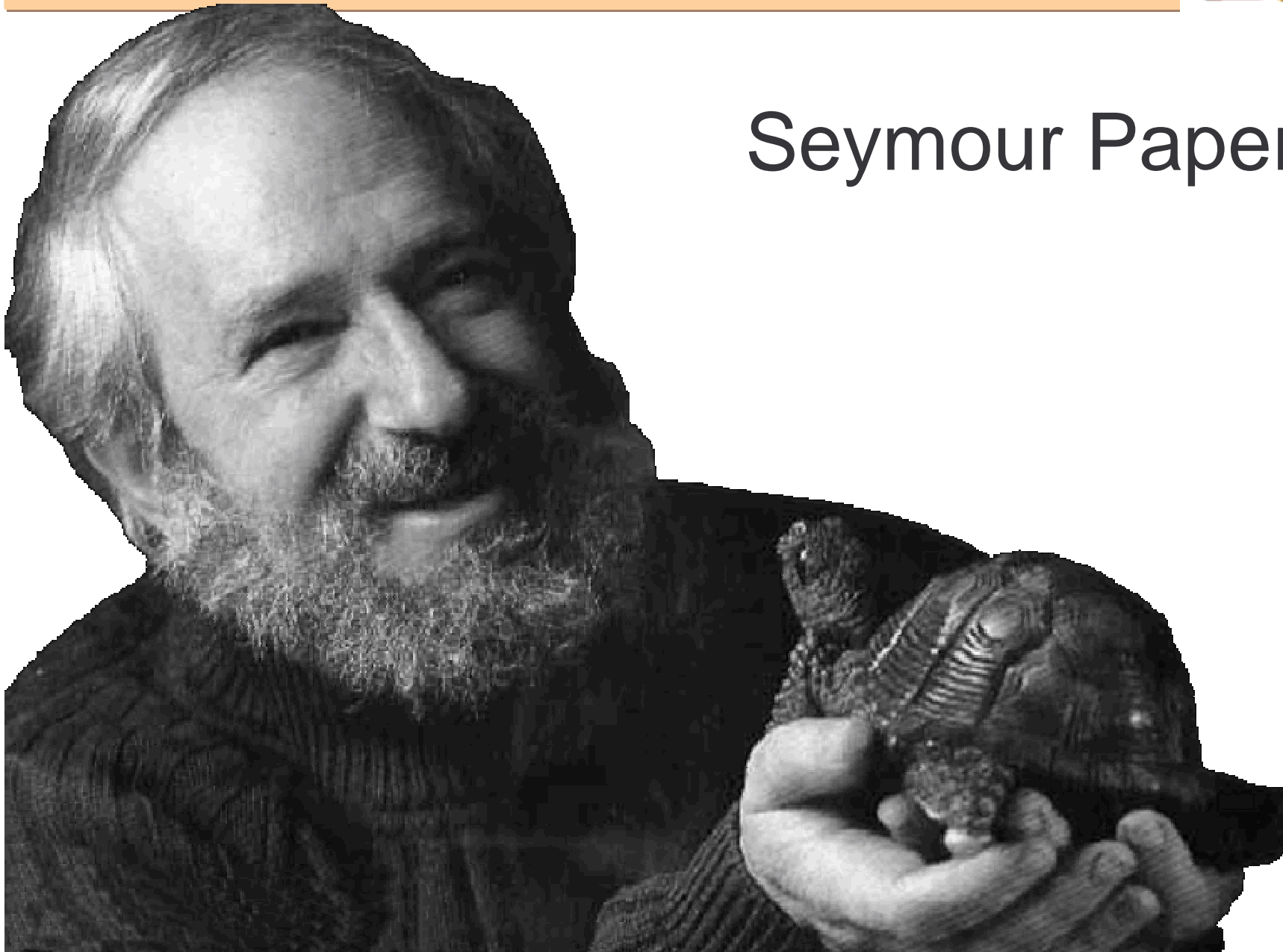
# A Odisseia da Programação Infantil



Conversas Digitais  
27 de Outubro de 2004



# Seymour Papert



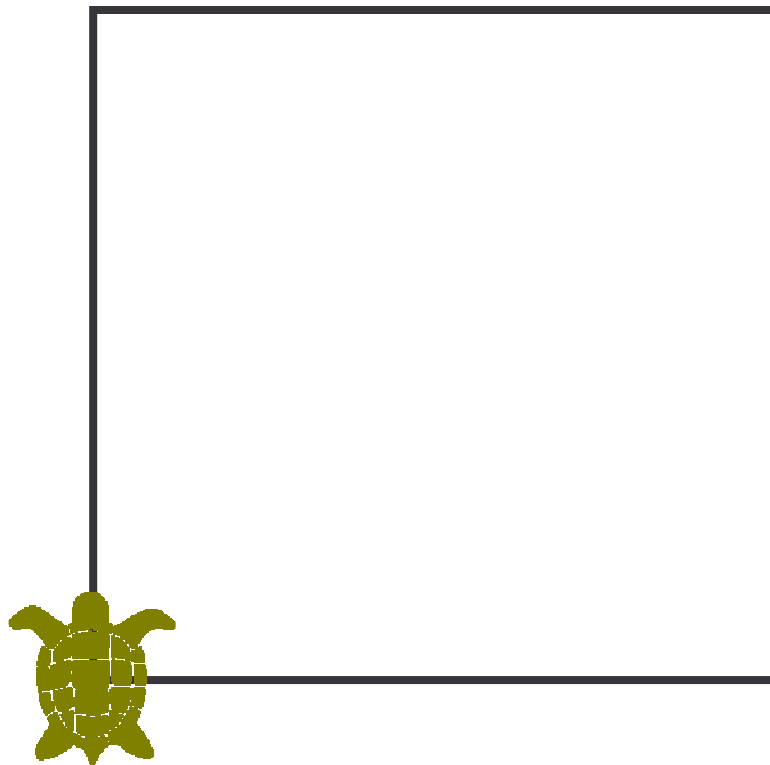
“aprendemos melhor fazendo...”



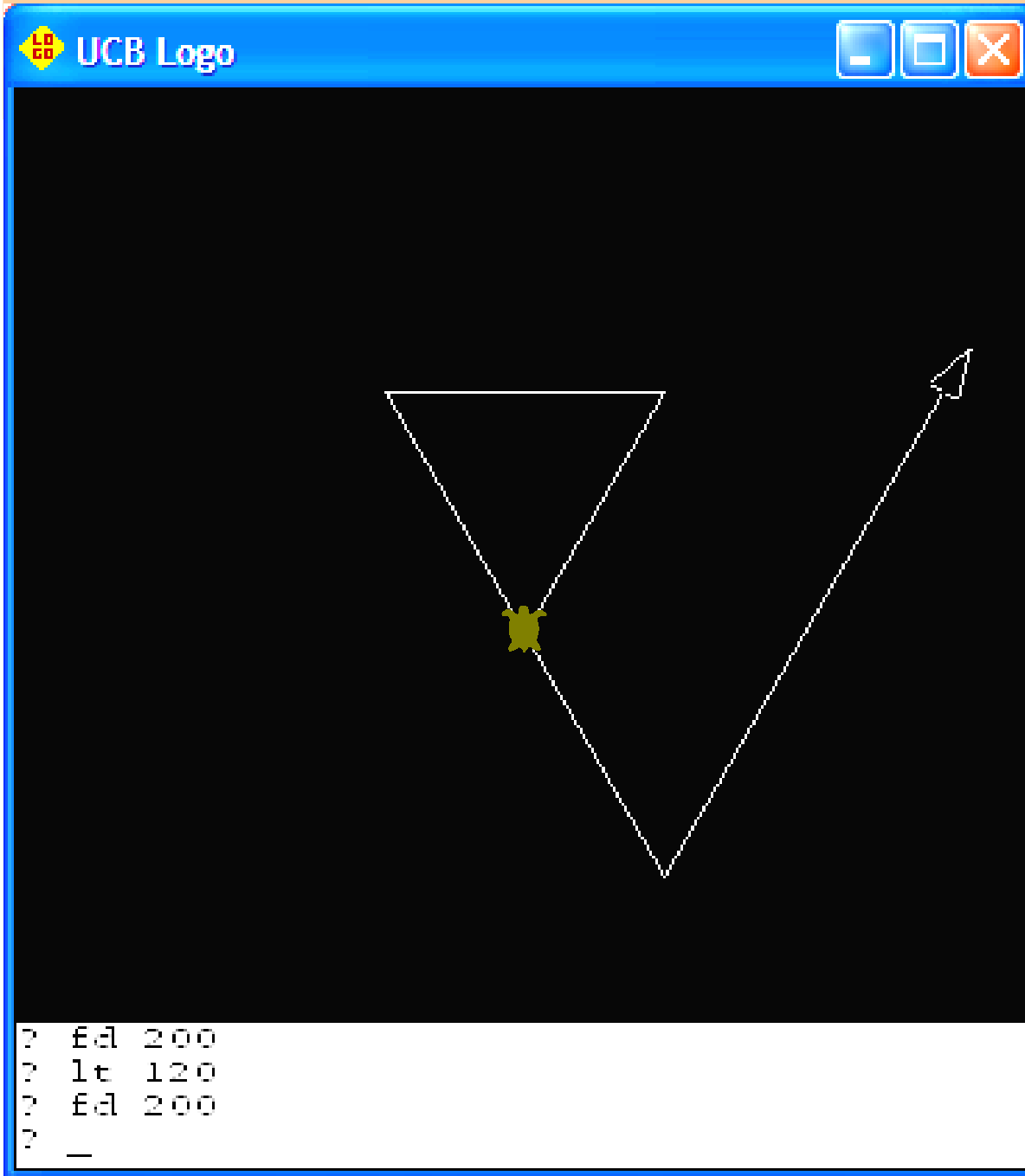
*“...mas aprendemos ainda melhor, se além de fazermos falarmos e pensarmos sobre o que fizemos.”*

-- Seymour Papert

# Programação Logo



```
PARA FRENTE 100  
DIREITA 90  
PARA FRENTE 100  
DIREITA 90  
PARA FRENTE 100  
DIREITA 90  
PARA FRENTE 100  
DIREITA 90
```



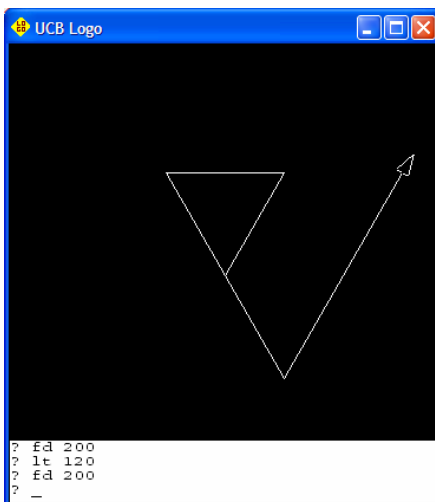
```
right 30  
forward 100  
left 120  
forward 100  
left 120  
forward 200  
left 120  
forward 200
```

# Do Lisp ao Logo...



## “Engenharia Infantil”

Lisp	Logo
<pre>(princ "Hello World!")</pre>	<pre>print [Hello World!]</pre>



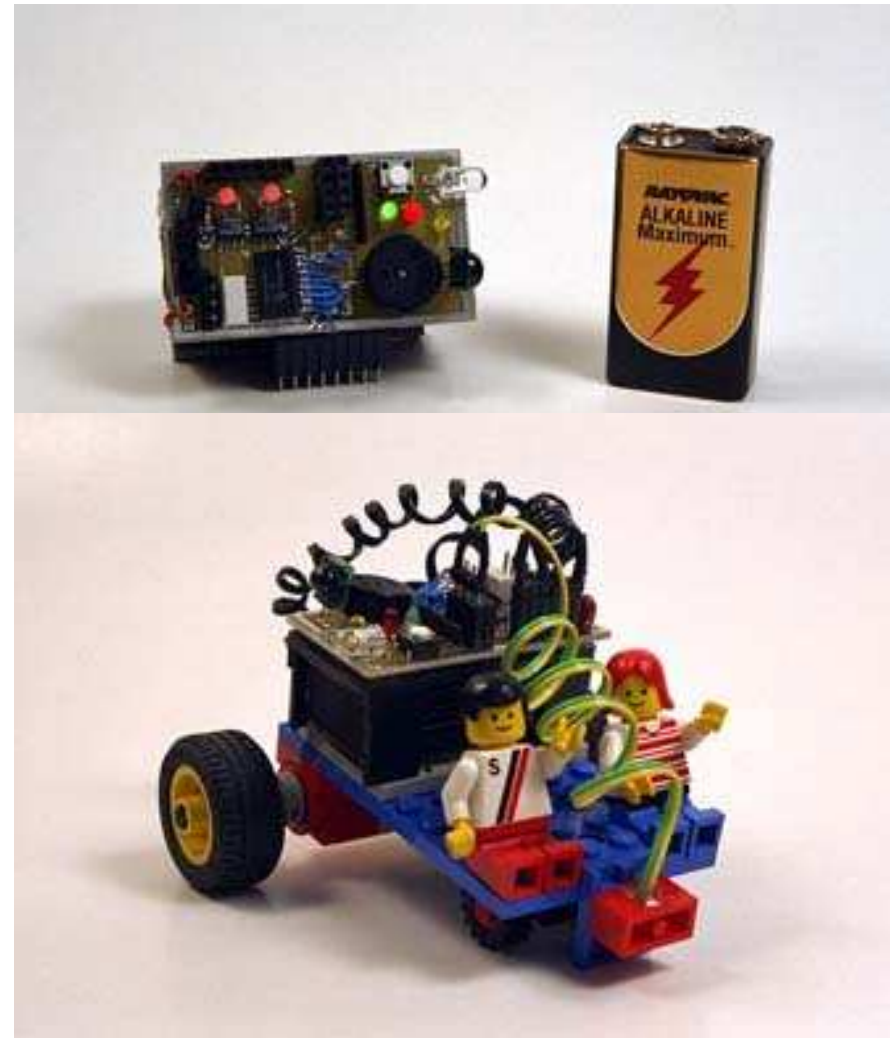
# Programação Tangível



AlgoBlock



Cricket: Programmable Brick



# Programação Tangível



# Programação Tangível



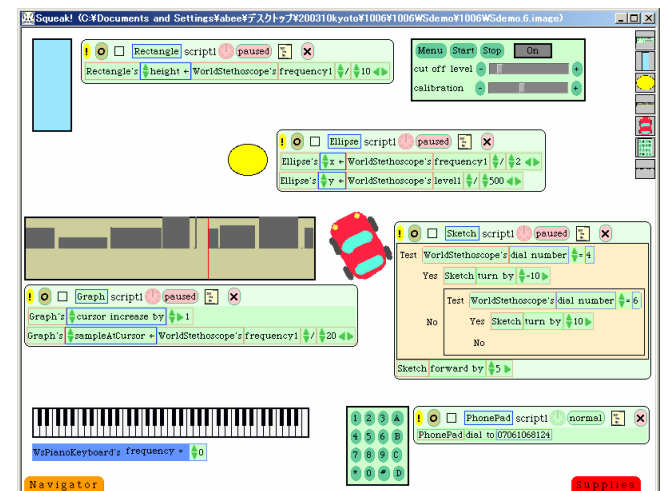
# Software de programação infantil



- Stagecast Creator
  - baseado em regras de reescrita gráfica



- Squeak
  - baseado em Smalltalk-80



# TOON TALK

1 **Leonel** 2

Imagens