



Ensino de Programação Esportiva para a Olimpíada Brasileira de Informática

Material de Apoio

Aula 04

Estruturas Condicionais - IF e ELSE - Parte 02

01010001101000011010010110011001000000110100101110011001000000110010001100101011100001110100001
0001110010011000010110111001100100010111011010100100000011010001100101011100001110100001
100111011011101101001011011001100110010000001101110110110001000000110100001100101011100100
01000000110011001101110110010001000000110011101100101011101000111010001101001011011100110011
000111010001101000011001010010000001100010011010010110111001100001011100100111001001000000
11000010110110001110101011001010111001100100000011011101100110001000000110100101110100001011



INSTITUTO FEDERAL
Goiano

Campus
Ceres

Aula 04

Estruturas Condicionais - Parte 02

Duração prevista da aula: 1h 50 minutos

Público-alvo: estudantes do primeiro ano do curso Técnico de
Informática para Internet



Objetivos

- Relembrar a estrutura condicional;
- Aplicação das operações lógicas com IF/ELSE;
- Prática de programação com condicionais.



Conteúdos

- Revisão da estrutura condicional;
- Operadores lógicos e estrutura condicional.



Recursos didáticos

- Apresentação de slides;
- Projetor;

- Quadro branco;
- Computador com acesso à internet;
- Ambiente de desenvolvimento em Python (IDLE);
- Acesso ao Beecrowd e Moodle.



Roteiro da aula

1º Momento: Relembrando a estrutura condicional (10 minutos)

- Revisão dos conceitos de estrutura IF/ELSE;
- A sintaxe e organização básica.

2º Momento: Operadores lógicos e condicionais (15 minutos)

- Relembrando o conceito de AND, OR e NOT;
- O uso de operadores lógicos em Python;
- Introdução de exemplos práticos para o uso dos operadores.

3º Momento: Desafios 1052 e para casa (25 minutos)

- A resolução em sala de aula do desafio 1052, relacionado ao uso de estrutura condicional;
- A pontuação da resolução de desafio como parte da gamificação;
- A apresentação do Desafio “Var” (OBI 2023) para ser resolvido em casa.

4º Momento: Prática com a Lista 03 no Beecrowd (1 hora)

- Foi reservado tempo dentro do horário de aula para que os estudantes realizassem as atividades da lista do recurso pedagógico, com o suporte do docente para tirar dúvidas.



Acompanhamento

- Registros de frequência e participação dos estudantes como incentivo ao engajamento ativo em sala de aula, promovendo a gamificação do ambiente educacional.

Links úteis

- Beecrowd:
<https://judge.beecrowd.com/>
- Site OBI:
<https://olimpiada.ic.unicamp.br/>



Referências

MENEZES, Nilo Ney Coutinho. **Introdução à programação com Python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes**. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2019.



Ficha técnica

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Ceres
Núcleo de Estudo, Pesquisa e Tecnologia da Informação (NEPeTI)
Trabalho de Curso do Bacharelado em Sistemas de Informação

Autores:

Matheus Rodrigues Alves
Thalia Santos de Santana
Adriano Honorato Braga

Versão 1.0 - 2025



Este documento está licenciado sob uma Licença Creative Commons
Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0).

Para mais informações, acesse:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>