



Ensino de Programação Esportiva para a Olimpíada Brasileira de Informática

Material de Apoio

Aula 07

Plano de aula - Aula 07 - Dinâmica com Prática de
Programação Esportiva

0101000110100001101001011001100100000011010010111001100100000011001101110110110100100000011010001100101011100001110100001
00011100100110000101101110011001000101110110110100100000011010001100101011100001110100001
10011101101110110100101101110011001110010000001101110110110001000000110100001100101011100100
0100000001100110011011101110010001000000110011101100101011101000111010001101001011011100110011
000111010001101000011001010010000001100010011010010110111001100001011100100111001001000000
110000010110110001110101011001010111001100100000011011101100110001000000110100101110100001011



INSTITUTO FEDERAL
Goiano

Campus
Ceres

Aula 07

Plano de aula - Aula 07 - Dinâmica com Prática de
Programação Esportiva

Duração prevista da aula: 1h 50 minutos

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



Objetivos

- Desenvolver habilidades de programação;
- Resolver problemas em equipe.



Conteúdos

- O modelo de prova da OBI;
- Exercícios de programação esportiva.



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: A correção “Torneio de Tênis” (10 minutos)

- A apresentação do conceito de contadores em Python, variável utilizada para acompanhar a progressão de um laço de repetição;
- A introdução de acumuladores, sendo uma variável que armazena dados variáveis, como a soma;
- A exemplificação prática dos conceitos em conjunto aos estudantes.

2º Momento: Relembrando contadores e acumuladores (10 minutos)

- 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.

3º Momento: Dinâmica com programação esportiva (1h)

- Apresentação da dinâmica de piloto e co-piloto para a programação (Coding Dojo);
- A formação de duplas e a resolução dos exercícios 1064 e 1045, diante de uma plateia no formato Coding Dojo;

4º Momento: Desafio “Xadrez” (30 minutos)

- A resolução e pontuação dos estudantes que apresentaram a resolução do desafio.



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, 2019.8



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/>