



## Ensino de Programação Esportiva para a Olimpíada Brasileira de Informática

*Material de Apoio*

### Aula 09 e Aula 10

Plano de aula - Aula 09 e 10 - Simulado e Revisão para a Prova

0101000110100001101001011001100100000011010010111001100100000011001101110110101011100001110100001  
0001110010011000010110111001100100010111011010100100000011010001100101011100001110100001  
100111011011101101001011001100110010000001101110110110001000000110100001100101011100100  
01000000011001100110111011100100010000001100111011001010111010001110100011010001011011100110011  
000111010001101000011001010010000001100010011010010110111001100001011100100111001001000000  
110000010110110001110101011001010111001100100000011011101100110001000000110100101110100001011



**INSTITUTO FEDERAL**  
Goiano

Campus  
Ceres

## Aula 09 e 10

Plano de aula - Aula 09 e 10 - Vetores em Python

**Duração prevista para cada aula:** 1h 50 minutos

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



### Objetivos

- Simular a aplicação da Fase Local da OBI
- Revisar o conteúdo das aulas anteriores;



### Conteúdos

- A estrutura da prova da OBI;
- A revisão dos seguintes conteúdos:
  - Entrada e saída
  - String e Split
  - Estrutura condicional
  - Estrutura de repetição
  - Resolução de exercícios anteriores da prova



## 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 (Aula 09): Simulado da Fase local (1h50 minutos)

- A aplicação da Fase Local da OBI 2016, sem acesso à internet e ao uso de outras fontes ao longo da prova;
- A cronometragem de 1h50 minutos para a resolução da prova.

### 2º Momento (Aula 10): Entrada e saída (15 minutos)

- A revisão das funções print e input, com o uso do split para várias entradas em uma mesma linha, conceito chave para a realização das provas no formato da OBI.

### 3º Momento (Aula 10): Estrutura condicional (20 minutos)

- Revisão da estrutura IF/ELSE, ELIF, operadores e conectores lógicos;
- A resolução pelo docente do exercício “O Ogro” (OBI2024), sendo uma questão apenas com o uso de estruturas condicionais.

### 4º Momento (Aula 10): Estrutura de repetição (20 minutos)

- A revisão de for e while, bem como suas diferenças
- Exemplos práticos em Python;

## 5º Momento (Aula 10): Resolução de exercícios Beecrowd (20 minutos)

- A apresentação do exercício do Xadrez (OBI2018) e Jogo Par (OBI2016);



### 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

01010001010000110100110011001000001101010101100110010000001100110101110110101011001  
0001110010011000010110111001100101111011101101000001101001000011010011000011010001  
0011010111010100100101110011010011010000011011101011100010000011010001101011100100  
010000001100110011011101110100010000001100110110010101110100011010001101001011100110011  
00011100010100001100101001000000110000101010010110111001100001011010111001000000  
110001010110001101001101001011100101110000001101110110110100000000110100110100000000

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/>