



Ensino de Programação Esportiva para a Olimpíada Brasileira de Informática

Material de Apoio

Aula 06

Plano de aula - Aula 06 - Estruturas de Repetição -
Contadores, Acumuladores e Break - Parte 02

01010001101000011010010110011001000000110100101110011001000000110011011101101101011011001
000111001001100001011011100110010001101110110100100000011010001100101011100001110100001
1001110110111011010010110011001100110010000001101110110110001000000110100001100101011100100
010000000110011001101110110010001000000110011101100101011101000111010001101001011011100110011
000111010001101000011001010010000001100010011010010110111001100001011100100111001001000000
110000010110110001110101011001010111001100100000011011101100110001000000110100101110100001011



INSTITUTO FEDERAL
Goiano

Campus
Ceres

Aula 06

Plano de aula - Aula 06 - Estruturas de Repetição -
Contadores, Acumuladores e Break - Parte 02

Duração prevista da aula: 1h 50 minutos

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



Objetivos

- Aprofundar o conceito de FOR/WHILE;
- Apresentar o conceito de contadores e acumuladores em Python.



Conteúdos

- Acumuladores;
- Contadores;
- Break (parada);
- Operadores especiais de atribuição.



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: Contadores e acumuladores (30 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: Break e operadores especiais de atribuição (20 minutos)

- O docente deve apresentar o conceito de interrupção da estrutura de repetição, por meio da palavra reservada break;
- A apresentação da tabela de operadores relacionais e respectivas funções.

3º Momento: Desafio para a sala de aula (10 minutos)

- A resolução do Desafio “Cinema” (OBI 2022) em sala de aula;
- A pontuação dos estudantes com a parte gamificação.

4º Momento: Prática com a Lista 04 no Beecrowd (40 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.



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

010100011010000110100100110010000001101001011100110010000001100110111011011011001
000111001001100001011011100110010001101110110110100100000011010001100101011100001110100001
1001110110111011010010110111001100110010000001101110110110001000000110100001100101011100100
0100000001100110011011101110010001000000110011101100101011101000111010001101001011011100110011
000111010001101000011001010010000001100010011010010110111001100001011100100111001001000000
110000010110110001110101011001010111001100100000011011101100110001000000110100101110100001011

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/>