



NEPeTI

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

101010001101000011010010111001100100000011010010111001100100000011100110111011011010110010
00011100100110000101101110011001000110111101101110100100000011101000110010101110000011101000001
1001110110111101101001011011100110010000001101111011011100100000011101000011001010111000011101000001
01000000110011001101111011100100010000001100111011001010111010001110100011001010111000011101000001
00011101000110100001100101001000000110001001101001011100110000010111001001111001001111001000100000000
110000101101100011101010110010101110011000001101111011001100010000001101010111010000010111010000010111



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;

- Ambiente de desenvolvimento em Python (IDLE);
 - Acesso ao Beecrowd e Moodle.



Roteliro da aula

Momento: A correção tornelo 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

- engajamento ativo em sala de aula, promovendo a gamificação do ambiente educacional.

Links Utens

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



Referencias

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/>

