



Ensino de Programação Esportiva para a Olimpíada Brasileira de Informática

Material de Apoio

Aula 02

String, Split e Operações Lógicas

010100011010000110100101100110010000001101001011001100100000011010001100101011100001110100001
00011100100110000101101110011001000101110110110100100000011010001100101011100001110100001
100111011011101101001011011001100110010000001101110110110001000000110100001100101011100100
010000001100110011011101110010001000000110011101100101011101000111010001101001011011100110011
000111010001101000011001010010000001100010011010010110111001100001011100100111001001000000
110000010110110001110101011001010111001100100000011011101100110001000000110100101110100001011



INSTITUTO FEDERAL
Goiano

Campus
Ceres

Aula 01

String, Split e Operações Lógicas

Duração prevista da aula: 1h 50 minutos

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



Objetivos

- Desenvolver o conceito de string;
- Apresentar a função split;
- Introduzir o conceito de operações lógicas, a partir dos operadores relacionais;
- Resolver exercícios 1008.



Conteúdos

- String;
- Função Split
- Operações Lógicas



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: Manipulação de String (20 minutos)

- Apresentação do conceito de string;
- Introdução de maneiras de concatenação (junção de textos), interpolação e o format em Python, com exemplos variados de marcadores.

2º Momento: Operadores Relacionais e Lógicos (30 minutos)

- Para esse momento, é introduzido o conceito de operadores relacionais com a tabela de símbolos, representando suas funcionalidades e diferenças da matemática
- Apresentação do conceito de operadores lógicos AND, OR, NOT

3º Momento: Prática com a Lista 01 e Lista 02 no Beecrowd (50 minutos)

- A apresentação do Desafio com primeiro estudante a submeter exercício no Beecrowd;
- 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/>