



**NEPeTI**

# Ensino de Programação Esportiva para a Olimpíada Brasileira de Informática

*Material de Apoio*

## Aula 03

Estruturas Condicionais - Parte 01



## Aula 03

# Estruturas Condicionais - IF e ELSE - Parte 01

**Duração prevista da aula:** 1h 50 minutos

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



## Objetivos

- Introduzir o conceito de estrutura condicional;
  - Apresentar a estrutura IF/ELSE em Python;
  - Prática com a Lista 03 do Beecrowd



## Conteúdos

- A estrutura condicional IF/ELSE em Python;
  - A cláusula ELIF.



## Recursos didáticos

- Apresentação de slides;
  - Projetor;

10101000110100011010010111001100100000011010010111001100100000011100110111011011010110010  
00011100100110000101101110011001000110111101101101001000000111010001100101011100000110001000001  
10011101101111011010010110111001100100000011011110110111000100000011010000011001010111001000001  
01000000011001100110111101110010001000000110011101100101011101000111010001100101011100100000001  
0001110100011010000110010100100000011000100110100101110011000001011100100111100100100000001  
110000101101100011101010110010101110011000001101111011001100010000001101001011101000001011

- Quadro branco;
- Computador com acesso à internet;
- Ambiente de desenvolvimento em Python (IDLE);
- Acesso ao Beecrowd e Moodle.



## Roteiro da aula

**1º Momento:** Apresentando o conceito de condicionais (15 minutos)

- Contextualizando o uso de estruturas condicionais;
- Apresentação de pseudocódigo da estrutura condicional;
- Exemplo básico com sintaxe em Python.

**2º Momento:** A estrutura IF/ELSE e ELIF (35 minutos)

- Apresentação do ELSE como parte da estrutura condicional, mostrando que é usado para indicar o que acontece quando a condição não é satisfeita;
- A estrutura IF/ELSE em Python, com exemplos práticos;
- Introdução da cláusula ELIF, explicando que permite testar múltiplas condições de forma organizada, funcionando como uma alternativa intermediária entre o IF/ELSE.

**3º Momento:** Exercício 1050 do Beecrowd e Desafio “Ogro” (20 minutos)

- A resolução pelo docente do exercício 1050 do Beecrowd, em conjunto aos estudantes;
- A disponibilização do Desafio “Ogro” (OBI 2024) para ser resolvido em sala pelos estudantes, como parte da pontuação da gamificação;

**4º Momento:** Prática com a Lista 03 no Beecrowd (30 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.

101010001101000011010010111001100100000011010010111001100100000011100110111011011010110010  
0001110010011000010110111001100100011011110110111010010000001110100011001010111000001110100001  
1001110110111101101001011011100110010000001101111011011100010000001101000001100101011100100001  
0100000001100110011011110111001000100000011001110110010101110100011101000110101011100110000001  
000111010001101000011001010010000001100010011010010111001100000101110010011110010010000001  
110000101101100011101010110010101110011000000110111101100110001000000110100101110100001011



## 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

1



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/>