



NEPeTI

Ensino de Programação Esportiva para a Olimpíada Brasileira de Informática

Material de Apoio

Aula 04

Estruturas Condicionais - IF e ELSE - Parte 02



Aula 04

Estruturas Condicionais - Parte 02

Duração prevista da aula: 1h 50 minutos

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



Objetivos

- Relembrar a estrutura condicional;
 - Aplicação das operações lógicas com IF/ELSE;
 - Prática de programação com condicionais.



Conteúdos

- Revisão da estrutura condicional;
 - Operadores lógicos e estrutura condicional.



Recursos didáticos

- Apresentação de slides;
 - Projetor;

101010001101000011010010111001100100000011010010111001100100000011100110111011011010110010
00011100100110000101101110011001000110111101101110100100000011101000110010101110000011101000001
10011101101111011101001011011100110010000001101111011011100100000011101000110010101110010000001
010000000110011001101111011100100010000001100111011001010111010001110100011001010111001100000001
000111010001101000011001010010000001100010011010010111001100000101110010011110010010000001
11000010110110001110101011100110010000001101111011001000000110101110100010000001101001011101000001011

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



Roteiro da aula

1º Momento: Relembrando a estrutura condicional (10 minutos)

- Revisão dos conceitos de estrutura IF/ELSE;
- A sintaxe e organização básica.

2º Momento: Operadores lógicos e condicionais (15 minutos)

- Relembrando o conceito de AND, OR e NOT;
- O uso de operadores lógicos em Python;
- Introdução de exemplos práticos para o uso dos operadores.

3º Momento: Desafios 1052 e para casa (25 minutos)

- A resolução em sala de aula do desafio 1052, relacionado ao uso de estrutura condicional;
- A pontuação da resolução de desafio como parte da gamificação;
- A apresentação do Desafio “Var” (OBI 2023) para ser resolvido em casa.

4º Momento: Prática com a Lista 03 no Beecrowd (1 hora)

- 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.

10101000110100011010010111001100100000011010010111001100100000011100110111011011010110010
000111001001100010110111001100100011011110110110100100000011101000110010101110000011101000001
10011101101111011010011101100110010000001101111011011001000000110100000110010101110010000001
0100000011001100110111101110010001000000110011101100101011101000111010001101010111001100000001
0001110100011010000110010100100000011000100110100101110011000001011100100111100100100000001
1100001011011000111010101100101011100110000001101111011001100010000001101001011101000001011



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





Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0).
Para mais informações, acesse:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>