# ESTRUTURA PEDAGÓGICA

Atividade: Mapeando a Vizinhança

Etapa: Anos Finais - 9° Ano

Tipo de Atividade: Desplugada

#### **Eixo**

Pensamento Computacional

## **Objeto do Conhecimento**

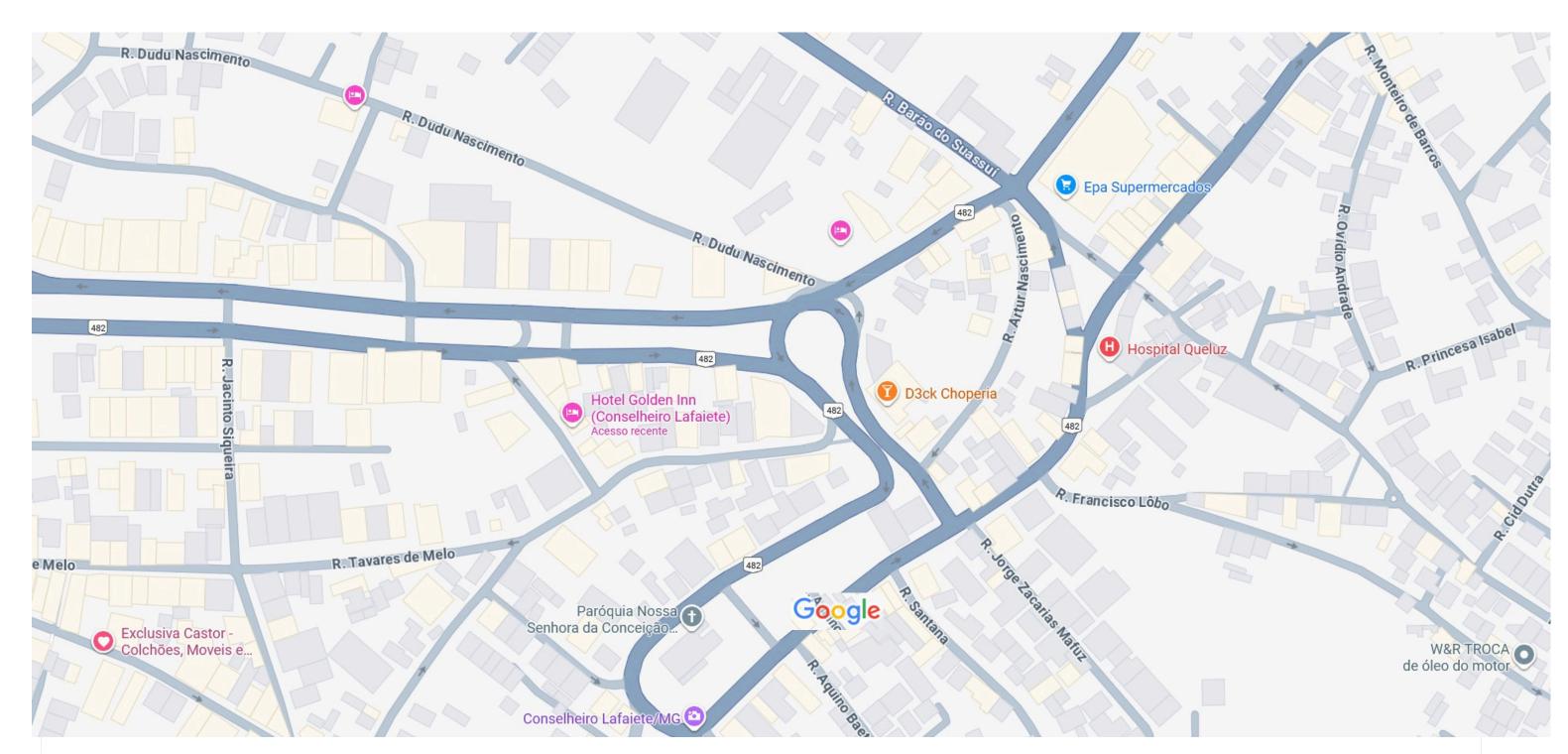
- Programação usando grafos e árvores
- Construir e analisar soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual ou colaborativa, selecionando as estruturas de dados adequadas (registros, matrizes, listas e grafos), aperfeiçoando e articulando saberes escolares.

### Habilidades

#### **EF09CO01**

Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de árvores e grafos para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação.





Dados do mapa ©2025 Google 50 m