

ESTRUTURA PEDAGÓGICA

Atividade: Mapeando a Vizinhança

Etapas: Anos Finais - 9º 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.

