



Resolução do raio x - MAT1_03NUM01

Após entregar uma cópia da trilha numérica para cada aluno, e seguir todas as orientações dadas, é hora de resolvê-la.

A discussão com a turma deverá favorecer o alcance de possíveis estratégias para resolver o problema:


- Qual a quantidade de pulos que o gatinho precisa dar para chegar à primeira casa vazia?
- Se ele usar a mesma quantidade de pulos, chegará a outra casa vazia?
- Então, quantos pulos ele precisa dar de cada vez?
- Depois de tudo o que vimos nesta aula, vocês perceberam que existem diferentes formas de contar?
- A contagem só pode ser feita de 1 em 1?

REGISTRE OS PULOS DO GATO COLOCANDO OS NÚMEROS QUE FALTAM NA TRILHA.										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	

RESOLUÇÃO

Consiste em dar pulos de 2 em 2 a partir (depois) do gatinho (este está representado numa reta numérica como número zero).

Se estiver no gatinho e der dois pulos, descobrirá que o número da primeira casa vazia é o 2 (dois), seguindo então com essa regularidade de pulos, de 2 em 2, teremos como resultados os numerais 4, 6 e 8 até alcançar a bola.

REGISTRO DA SEQUÊNCIA DE 2 EM 2  2 - 4 - 6 - 8 - 10
--