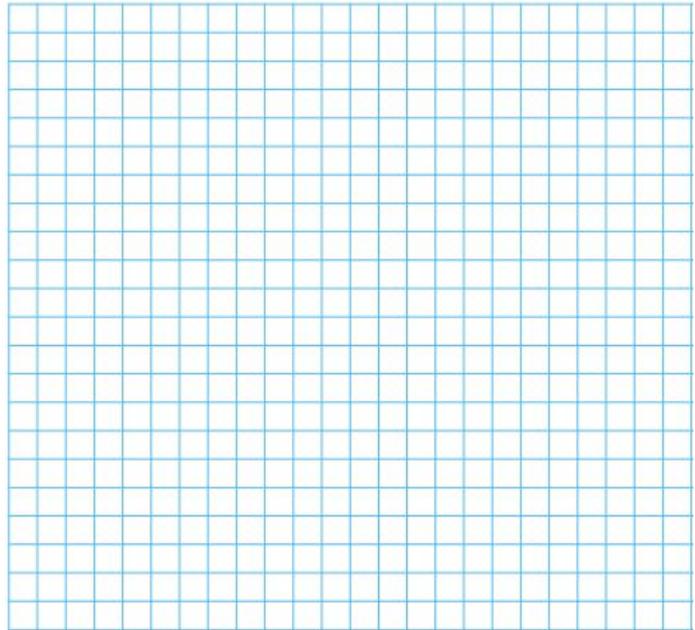


Raio X

A professora de Gilberto está jogando com seus alunos um jogo que ela chamou de "Doce Batalha Naval". Ela desenhou um plano cartesiano no quadro e sorteou cartões com coordenadas para a turma. Cada aluno que marcar a coordenada no plano de forma correta, ganha uma bala.

Ajude Gilberto e seus três amigos a marcarem os pontos. Comece desenhando o plano cartesiano. Em seguida, marque os pontos.



(2, 3)

(3, -4)

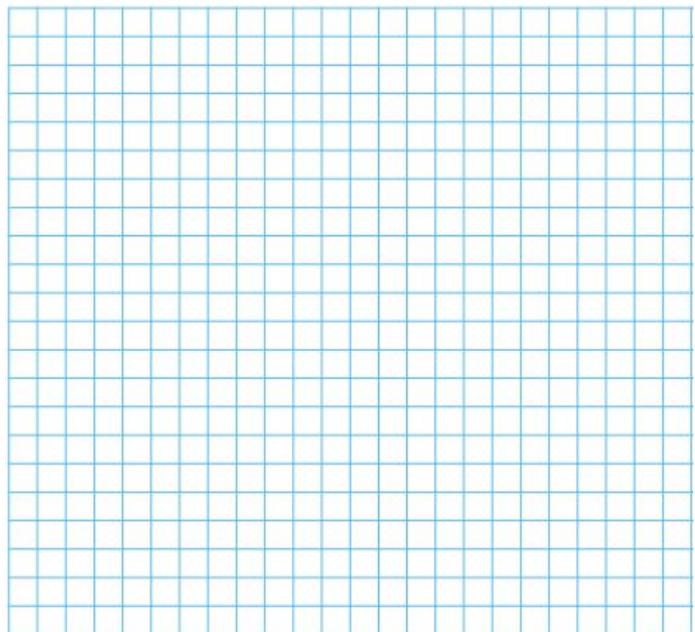
(-1, 0)

(-2, -3)

Raio X

A professora de Gilberto está jogando com seus alunos um jogo que ela chamou de "Doce Batalha Naval". Ela desenhou um plano cartesiano no quadro e sorteou cartões com coordenadas para a turma. Cada aluno que marcar a coordenada no plano de forma correta, ganha uma bala.

Ajude Gilberto e seus três amigos a marcarem os pontos. Comece desenhando o plano cartesiano. Em seguida, marque os pontos.



(2, 3)

(3, -4)

(-1, 0)

(-2, -3)