

Atividade Raio X_ MAT2_23NUM04

APÓS CONVERSAR COLETIVAMENTE SOBRE AS REGRAS DO “JOGO DA VELHA”, FAÇA ALGUMAS PARTIDAS COM UM COLEGA. NO FINAL, REGISTRE COM UM DESENHO.

DEPOIS, REFLITA:

- A)** AO INICIAR O JOGO É POSSÍVEL SABER O QUE ACONTECERÁ ATÉ O FIM?
 - B)** EM TODAS AS PARTIDAS HOUE GANHADOR?
 - C)** PODE HAVER EMPATE? POR QUÊ?
-

-APÓS CONVERSAR COLETIVAMENTE SOBRE AS REGRAS DO “JOGO DA VELHA”, FAÇA ALGUMAS PARTIDAS COM UM COLEGA. NO FINAL, REGISTRE COM UM DESENHO.

DEPOIS, REFLITA:

- A)** AO INICIAR O JOGO É POSSÍVEL SABER O QUE ACONTECERÁ ATÉ O FIM?
 - B)** EM TODAS AS PARTIDAS HOUE GANHADOR?
 - C)** PODE HAVER EMPATE? POR QUÊ?
-

-

APÓS CONVERSAR COLETIVAMENTE SOBRE AS REGRAS DO “JOGO DA VELHA”, FAÇA ALGUMAS PARTIDAS COM UM COLEGA. NO FINAL, REGISTRE COM UM DESENHO.

DEPOIS, REFLITA:

- A)** AO INICIAR O JOGO É POSSÍVEL SABER O QUE ACONTECERÁ ATÉ O FIM?
 - B)** EM TODAS AS PARTIDAS HOUE GANHADOR?
 - C)** PODE HAVER EMPATE? POR QUÊ?
-

-

APÓS CONVERSAR COLETIVAMENTE SOBRE AS REGRAS DO “JOGO DA VELHA”, FAÇA ALGUMAS PARTIDAS COM UM COLEGA. NO FINAL, REGISTRE COM UM DESENHO.

DEPOIS, REFLITA:

- A)** AO INICIAR O JOGO É POSSÍVEL SABER O QUE ACONTECERÁ ATÉ O FIM?
 - B)** EM TODAS AS PARTIDAS HOUE GANHADOR?
 - C)** PODE HAVER EMPATE? POR QUÊ?
-

-

APÓS CONVERSAR COLETIVAMENTE SOBRE AS REGRAS DO “JOGO DA VELHA”, FAÇA ALGUMAS PARTIDAS COM UM COLEGA. NO FINAL, REGISTRE COM UM DESENHO.

DEPOIS, REFLITA:

- A)** AO INICIAR O JOGO É POSSÍVEL SABER O QUE ACONTECERÁ ATÉ O FIM?
- B)** EM TODAS AS PARTIDAS HOUE GANHADOR?
- C)** PODE HAVER EMPATE? POR QUÊ?

Atividade Raio X_ MAT2_23NUM04