



GUÍA DE TALLER DE MATEMÁTICA N° 3. RETROALIMENTACIÓN GEOMETRÍA

NOMBRE	CURSO	1°básico
	FECHA	/ / 20
Capacidades: Razonamiento lógico. Resolución de Problemas		
Destrezas: Identificar, relacionar, describir. OA 14		
INSTRUCCIONES: Imprimir y desarrollar esta guía durante las clases de taller de matemática, si no puedes imprimirla debes realizar las actividades en el cuaderno de matemática		

1.- Dibuja las figuras 2D y encierra la figura intrusa:

2.- Encierra o dibuja la cantidad de bombillas o palitos que se necesita para construir el contorno de cada figura 2D:

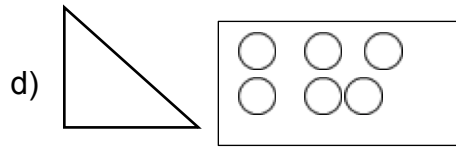
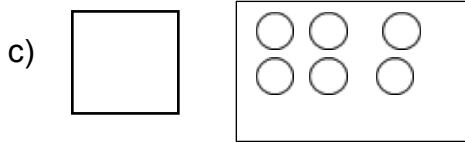
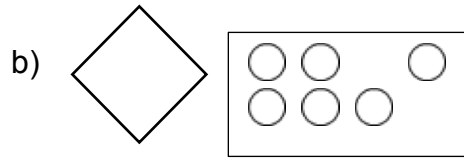
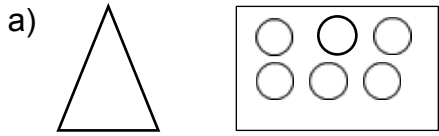
a)

b)

c)



3.- Encierra o dibuja la cantidad de bolitas de plastilina que necesitas para construir el contorno de cada figura 2D:



4.- Describe cada figura 2D a partir de su cantidad de lados y vértices:

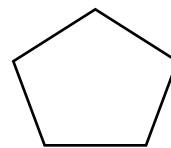
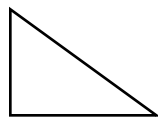
a) Nombre: _____
Cantidad de lados: _____
Cantidad de vértices: _____

b) Nombre: _____
Cantidad de lados: _____
Cantidad de vértices: _____

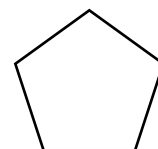
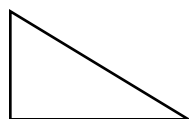
c) Nombre: _____
Cantidad de lados: _____
Cantidad de vértices: _____

5.- Dibuja y encierra tu respuesta correcta:

a) ¿Qué figura 2D tiene más vértices?



b) ¿Qué figura 2D tiene menos lados?



c) ¿Qué figura 2D tiene más lados?

