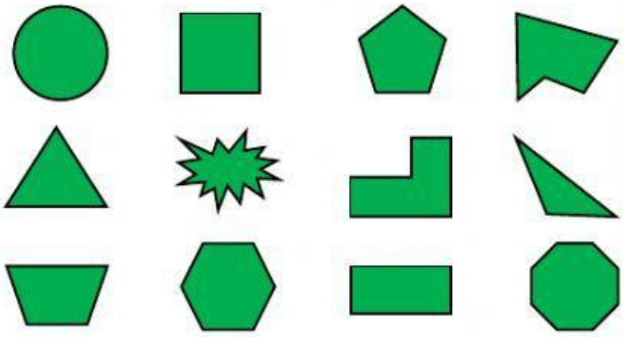
FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS

1. COLOCA LAS FIGURAS DEPENDIENDO DE SI SON REGULARES O IRREGULARES

REGULARES
Todos sus lados iguales



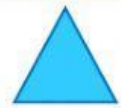
IRREGULARES
Sus lados son distintos

2. UNE CON FLECHAS CADA FIGURA PLANA CON SU NOMBRE



PENTÁGONO | CUADRADO | RECTÁNGULO | CÍRCULO | TRIÁNGULO | ROMBO | TRAPECIO

3. ESCRIBE CUÁNTOS LADOS TIENE CADA POLÍGONO O FIGURA

 LADOS

 LADOS

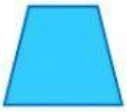
 LADOS

 LADOS

 LADOS

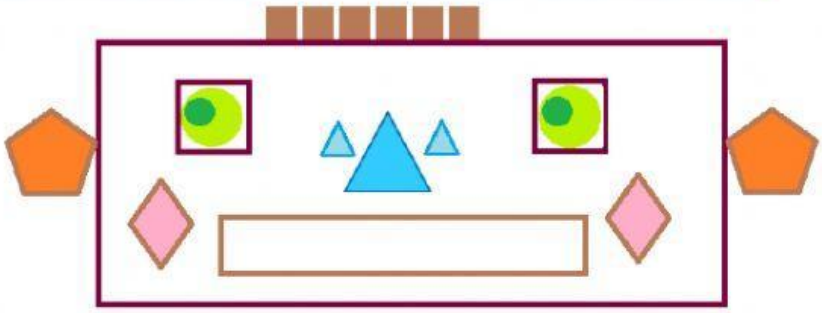
 LADOS

 LADOS

 LADOS

4. CUENTA Y ELIGE CUÁNTAS FIGURAS HAY DE CADA TIPO EN ESTE ROBOT

Círculos	1	2	3	4	5	6	7	8
Triángulos	1	2	3	4	5	6	7	8
Cuadrados	1	2	3	4	5	6	7	8
Rectángulos	1	2	3	4	5	6	7	8
Rombos	1	2	3	4	5	6	7	8
Pentágonos	1	2	3	4	5	6	7	8



5. ELIGE EL NOMBRE DE CADA CUERPO GEOMÉTRICO REAL.



de Keops (Egipto)



de Rubick.



de helado.



de la Tierra.



de Rubick.



de tráfico.



de dado.



de fruta.