**GUIA DIGITAL N°2**

**TAREA**

**ASIGNATURA :** Taller de Geometría

**CURSO :** 2° A y B

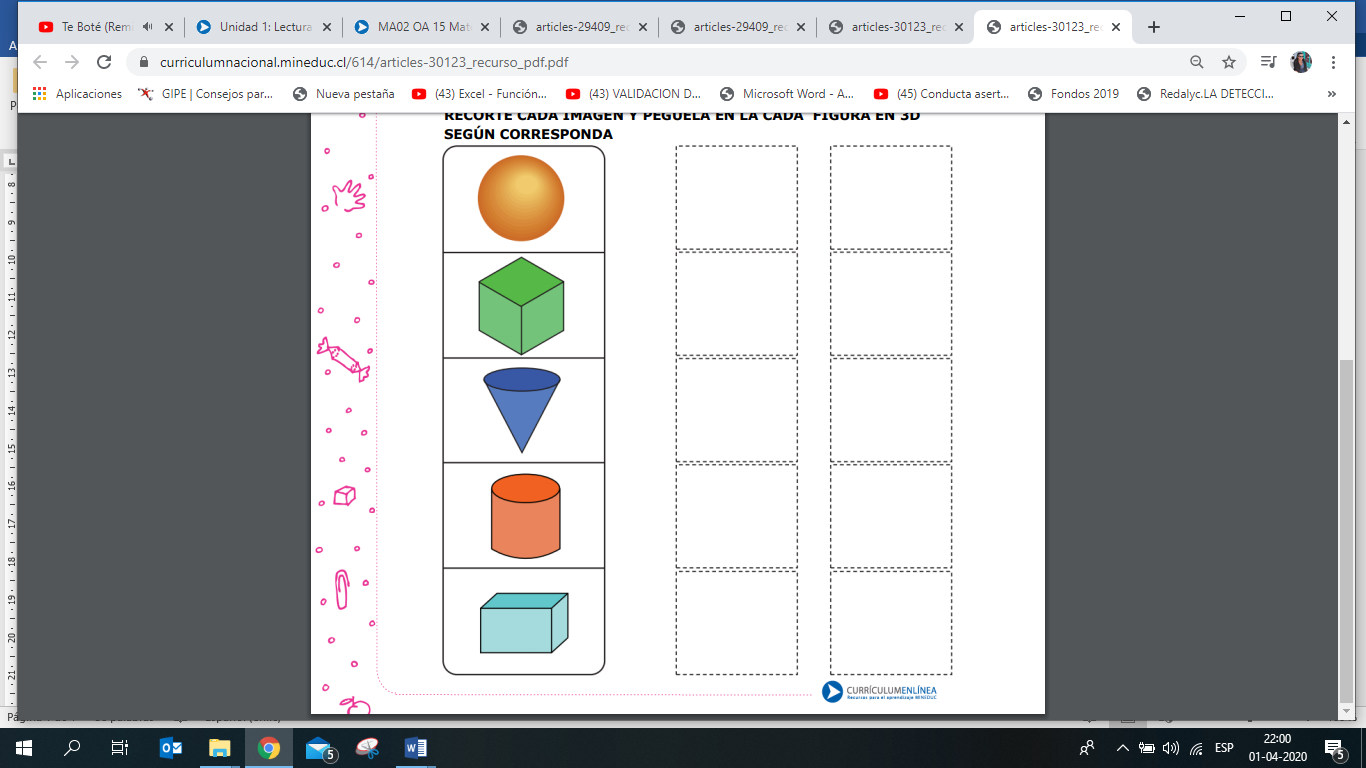
**DOCENTE :** Catherin Parra Olguín

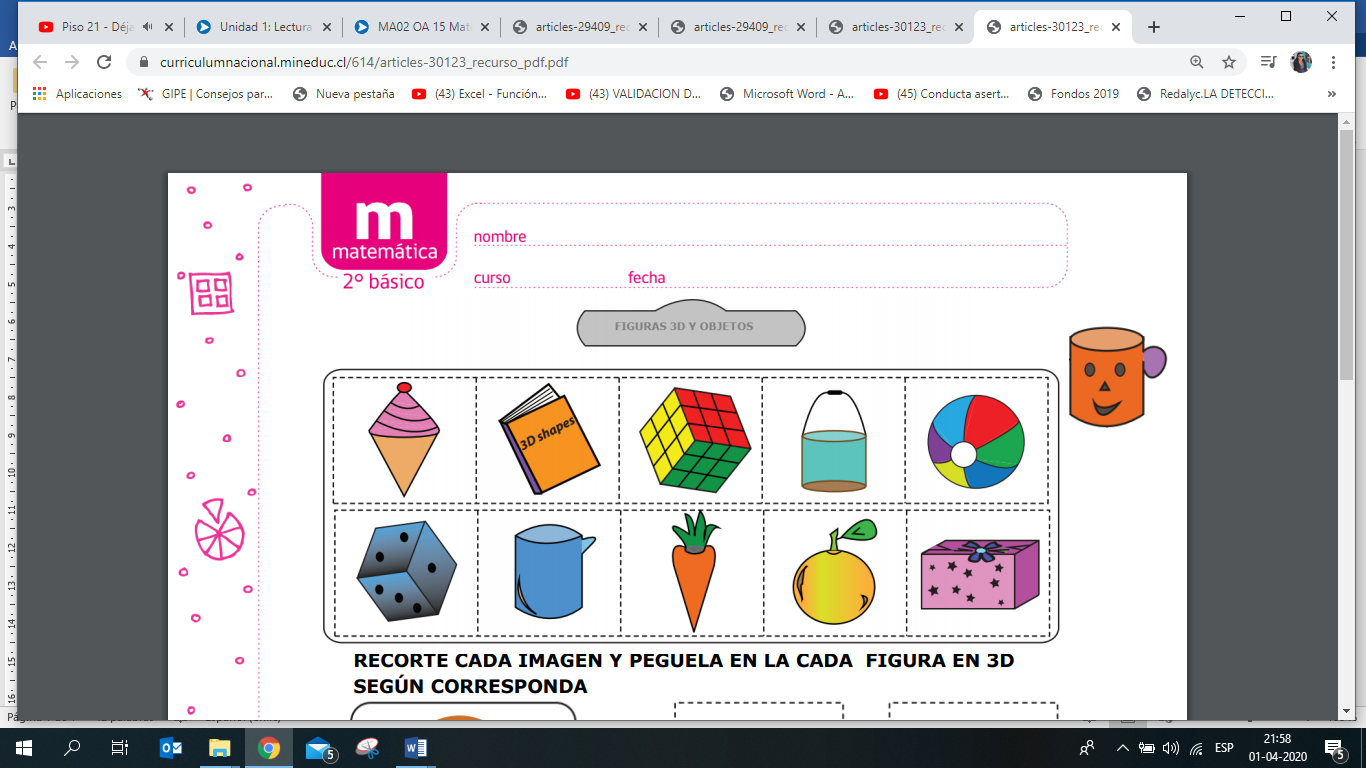
**SEMANA :** 6 al 10 de abril 2020

**OBJETIVO DE LA CLASE:** Identificar y clasificar figuras 2D y 3D según su semejanza con el entorno.

**ACTIVIDAD**:

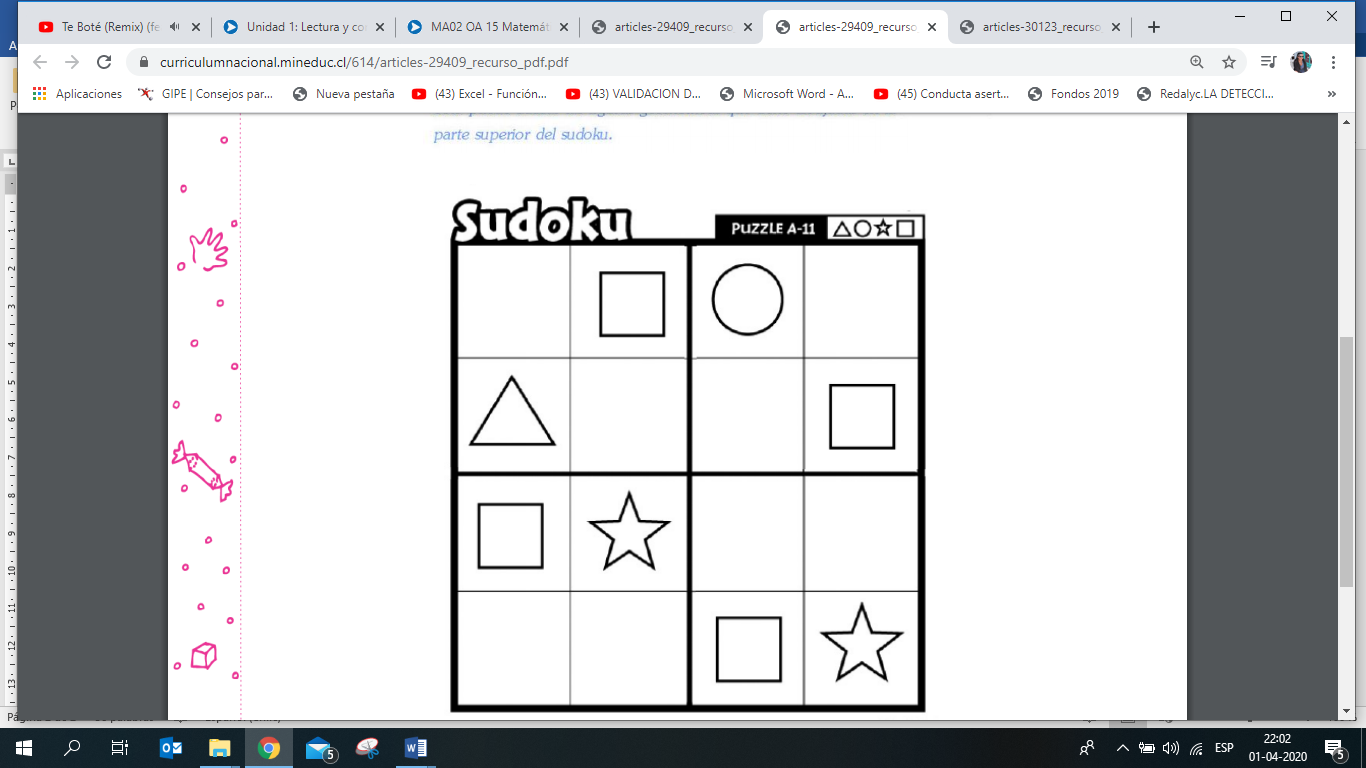
1. Recorte cada imagen y péguela al lado de las figuras 3D según corresponda, si usted no puede imprimir la guía dibuje las imágenes realizando de igual manera la actividad.





1. Las reglas para jugar sudoku son muy sencillas, tienes que completar todas las casillas existentes teniendo en cuenta que no podemos coincidir dos figuras iguales en la misma fila, en la misma columna, ni en el mismo cuadro. Solo puedes utilizar las figuras geométricas que tienes dibujadas en la parte superior del sudoku, ¡ahora a jugar!

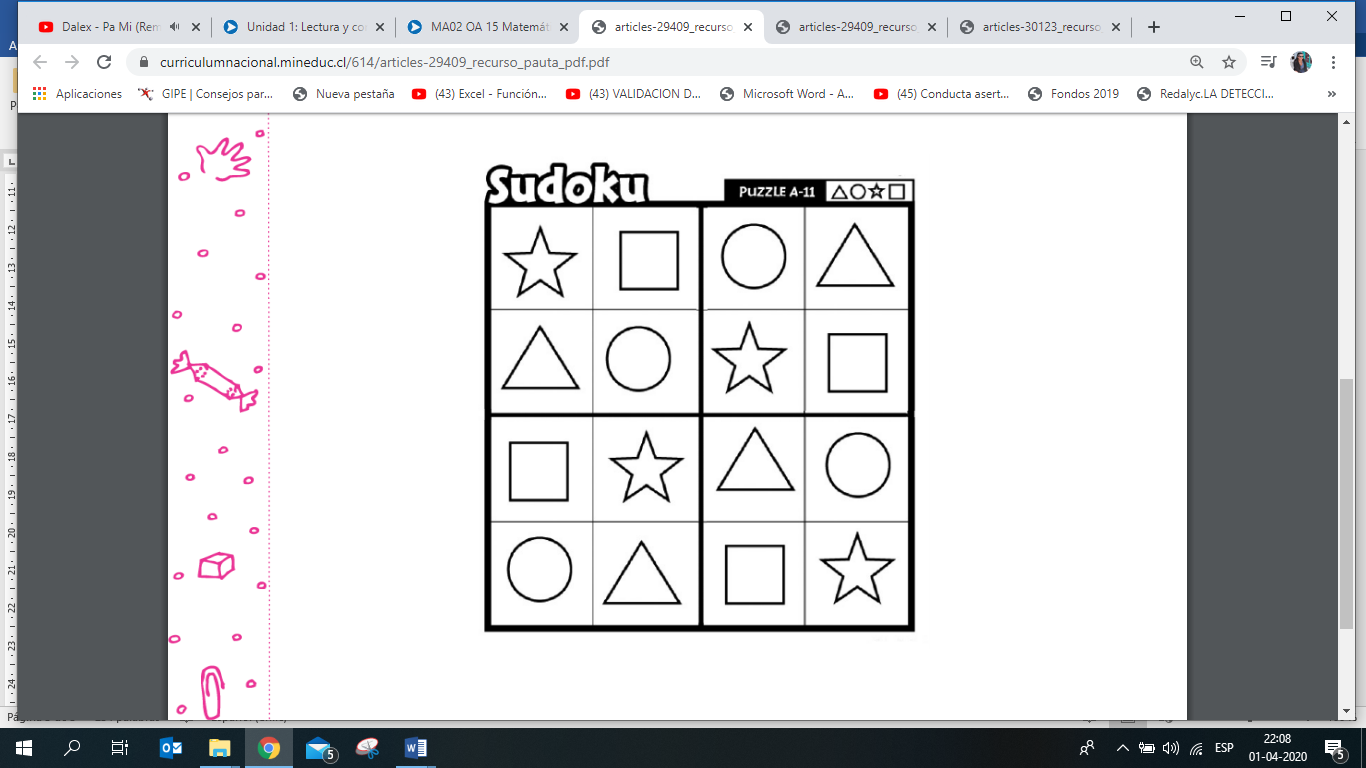
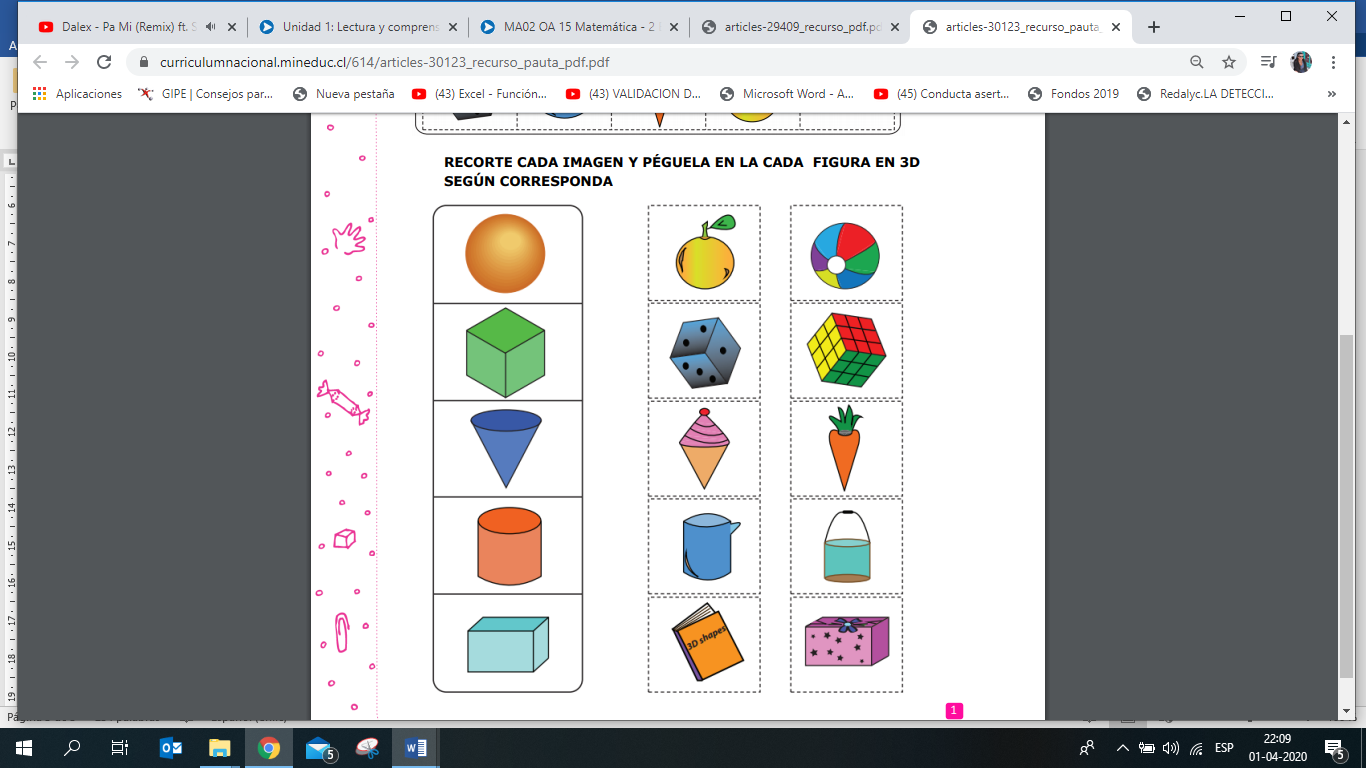
Si no puede imprimir dibuje el juego, puede hacer varias fichas y jugar con la familia, el que primero termina de completar el Sudoku, gana.



**SOLUCIONARIO.**

Queridos alumnos, deseamos que se encuentren bien en sus hogares, confío en que realizaste estas actividades de manera honesta y sin visualizar las respuestas con anterioridad ya que eso no sería correcto para ti, como les digo siempre los profesores ya estudiamos y esto ya lo sabemos, pero ahora es tu oportunidad de aprender y ser aún mejor en tus aprendizajes, ya que tú puedes y eres capaz de esto y de mucho más.

* Si tienes todo bien te felicito por tu gran trabajo
* Si te equivocaste, sabrás donde está tu error y lo podrás corregir
* Recuerda que la honestidad es un valor invaluable y que aprender de los errores te hará un grande en la vida.



**¡Ahora a disfrutar de un descanso!**

**Un abrazo virtual, tu profesora.**