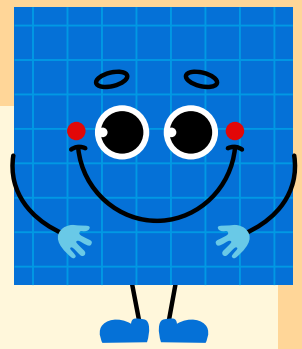
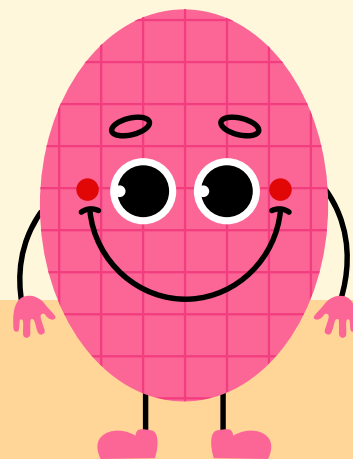
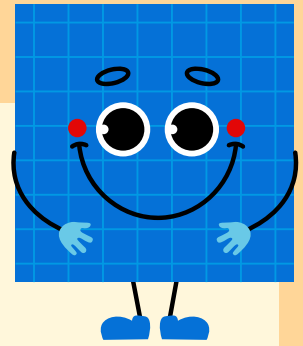
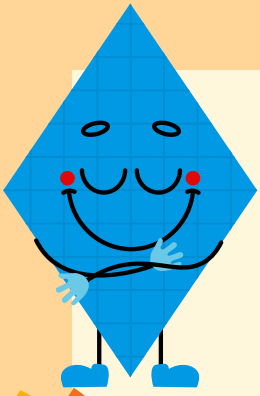


EDUPILI  
MATERIAL  
EDUCATIVO



# BINGO GEOMÉTRICO

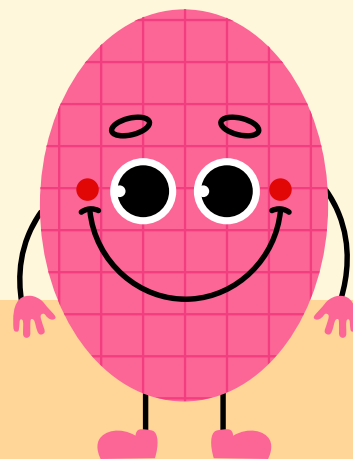


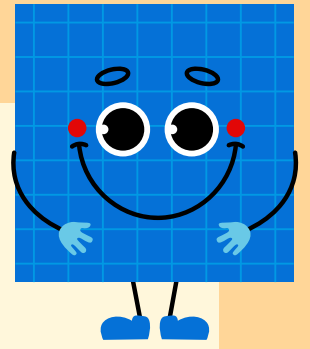
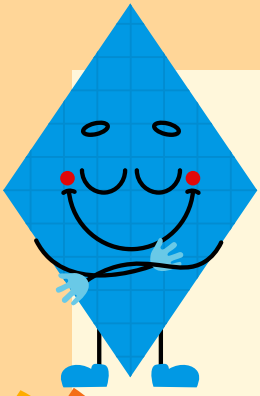


# BINGO GEOMÉTRICO

La siguiente actividad tiene por finalidad que los estudiantes logren identificar las diferentes figuras 2D y 3D por medio del juego.

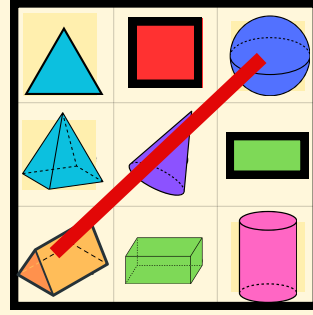
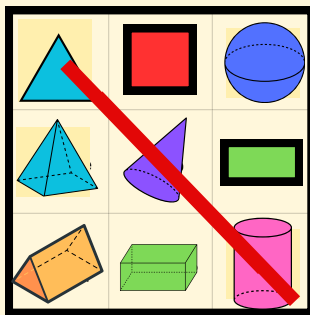
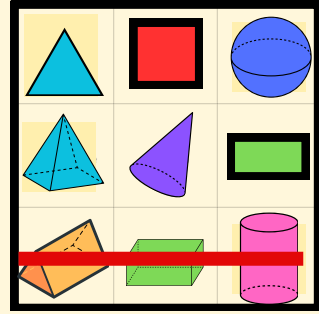
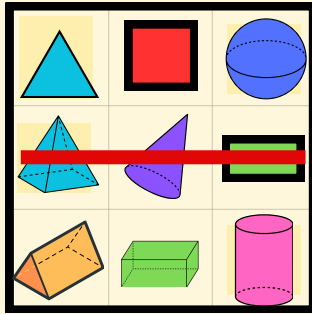
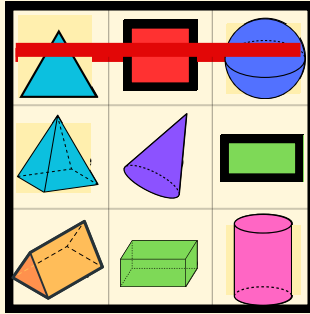
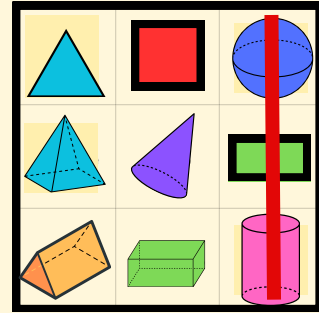
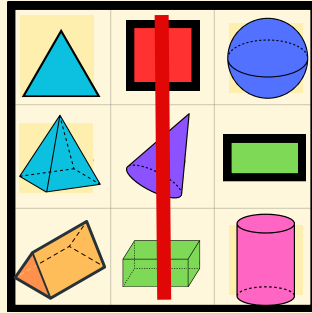
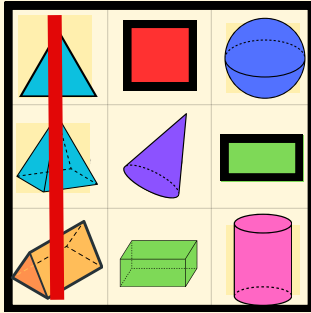
El docente nombra una figura 2D o 3D al azar, luego se da un tiempo a los estudiantes para identificar en su cartón de bingo lo mencionado por el docente. Gana el estudiante que logre completar el cartón o cumpla con el requisito del docente.



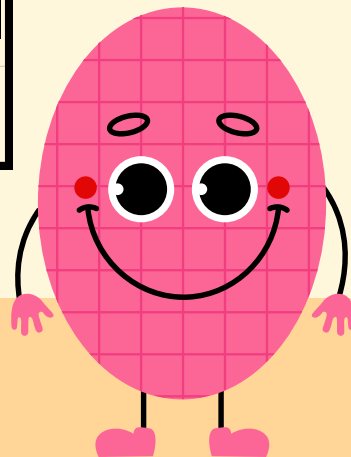
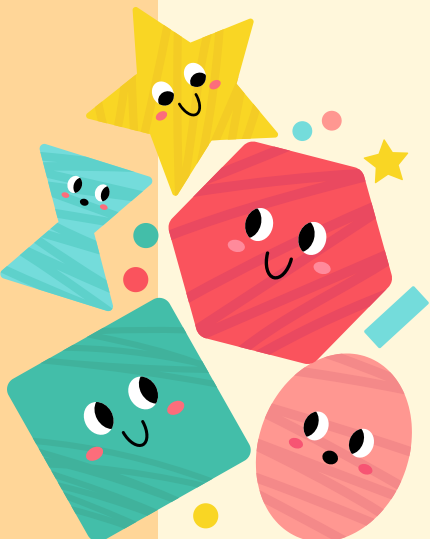
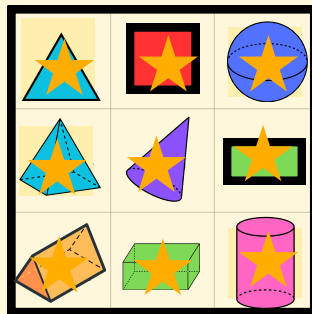


# MODO DE JUEGO

Completar una LINEA



Cartón completo



**CONO**

**CILINDRO**

**PIRAMIDE**

**PARALELEPIEDO**

**PRISMA  
TRIANGULAR**

**CUADRADO**

**CIRCULO**

**TRIÁNGULO**

**RECTÁNGULO**

**CUBO**

**ESFERA**

## Sugerencia



**Se puede invitar a los estudiantes a leer lo que dice el papel, de esta manera fomentamos la lectura durante la actividad.**

