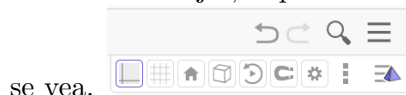


CUERPOS ESPACIALES CON GEOGEBRA



Pasos previos

- Usaremos una ventana 3D.
- Desactiva los ejes, el plano horizontal y la caja de recorte. Activa la cuadrícula, que será lo único que





se vea.




Pirámide

- Dibujaremos primero un polígono para la base. Traza un cuadrilátero con la opción *Polígono*. 
- Dibuja la pirámide con la opción *Extrude a pirámide*.  Introduce una altura de 2 unidades.




Prisma

- Dibujaremos primero un polígono para la base. Traza un triángulo con la opción *Polígono*. 
- Dibuja la pirámide con la opción *Extrusión a prisma*.  Introduce una altura de 3 unidades.



Cono

- Dibujamos un cono con la opción *Cono*.  Introduce un radio de 2 unidades.
- Dibuja el radio del cono con la opción *Segmento*. 
- Mide ese radio con la opción *Distancia o Longitud*. 

Cilindro

- Dibujamos un cilindro con la opción *Cilindro*.  Introduce un radio de 1 unidad.
- Dibuja el radio del cilindro con la opción *Segmento*. 
- Mide ese radio con la opción *Distancia o Longitud*. 

Esfera

- Dibujamos una esfera con la opción *Esfera dado su centro y su radio*.  Introduce un radio de 1 unidad.
- Dibuja el radio del cilindro con la opción *Segmento*. 

Más figuras

- Dibuja un prisma pentagonal y una pirámide hexagonal con las dimensiones que tú quieras. Eso sí, las bases no pueden ser regulares sino cóncavas.

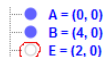
Volúmenes

- Calcula el volumen de las siete figuras con la opción *Volumen*.



Últimos pasos

- Oculta todos los *Puntos* desde la *Vista Algebraica*.
- Decora los colores y las opacidades a tu gusto.



Tarea extra

- Investiga en cuáles de estos cuerpos dibuja GeoGebra su desarrollo plano. Usa para ello la opción *Desarrollo*.

