

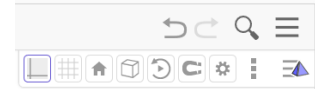
CUERPOS ESPACIALES CON GEOGEBRA

Vamos a utilizar el programa GeoGebra para dibujar poliedros y cuerpos de revolución.

Efectúa los pasos siguientes:

Pasos previos

- Desactiva los ejes y 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 *Pirámide o cono desde su base*. 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 *Prisma o cilindro desde su base*. 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*. 

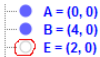
Más figuras

- 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 a tu gusto.