

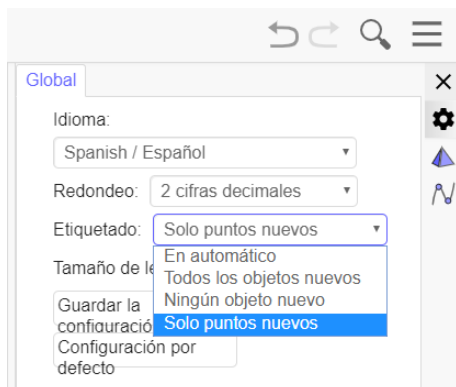
TRABAJANDO CON POLIEDROS

Actividad 1. Construir una pirámide.

- Vamos a trabajar con la Vista Gráfica 3D. Asegúrate que los ejes están desactivados y la cuadrícula activada.
- Crea un polígono cóncavo de cinco lados con el icono
- Con la opción *Pirámide o cono desde su base* , dibuja una pirámide de altura 3.
- Con el cursor, ajusta el tamaño del poliedro moviendo los puntos. Además, colócalo en una esquina para dejar espacio de cara a las siguientes actividades.






Actividad 2. Construir un dodecaedro.

- Sigue trabajando en la misma ventana GeoGebra.
- Algo separados de la pirámide, crea dos puntos.
- Para mejorar el aspecto visual del paso siguiente, en Menú → Configuración → Etiquetado vas a seleccionar *Ningún objeto nuevo*.



- En el campo de entrada tendrás que escribir el comando 'dodecaedro' e indicar los dos puntos que has creado. Algo así: $Dodecaedro(F,H)$.
- Dibuja su desarrollo plano pinchando sobre el dodecaedro.
- Con el cursor, ajusta el tamaño del poliedro moviendo los puntos. Nuevamente, muévelo a un lado para dejar hueco de cara a la actividad 3.

Actividad 3. Simetría en un tetraedro.

- Dibuja un tetraedro. 
- Con el cursor, ajusta el tamaño del tetraedro. 
- Dibuja el punto medio de una de sus aristas. 
- Traza un plano que pase por ese punto medio y por dos vértices.  ¡Has trazado un plano de simetría!
- Para dibujar el punto medio de una cara hay que escribir en el campo de entrada el comando 'baricentro'. Algo así: *Baricentro(cara7)*.
- Dibuja una recta entre ese baricentro y el vértice opuesto.  ¡Has dibujado un eje de simetría!
- Oculta los vértices de todas las figuras. Decora los poliedros a tu gusto .

Al terminar tendrás algo parecido a esto:

