




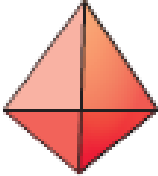
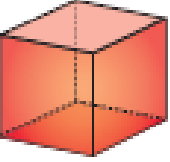
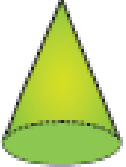
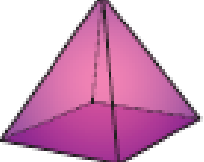

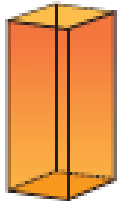


Relación entre figuras 2D y figuras 3D

1. Marca con un si la figura 2D corresponde a una de las caras de la figura 3D, de lo contrario marca con una . En aquellas figuras 2D que marcaste con un escribe la cantidad de caras de la figura 3D que corresponden a dicha figura.

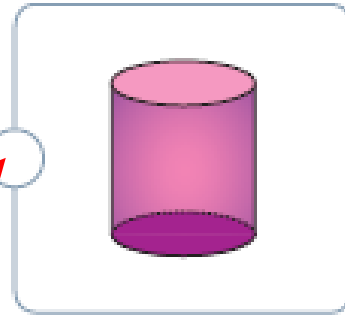
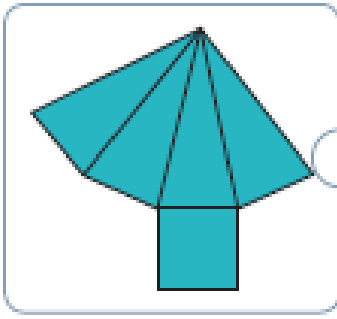
Figura 3D					
a. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>
b. 	<input checked="" type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. 	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. 	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>
e. 	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. 	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Une cada red con la figura 3D que se pueda armar con ella.

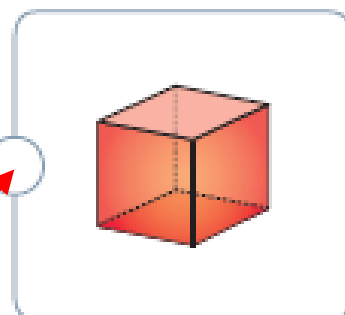
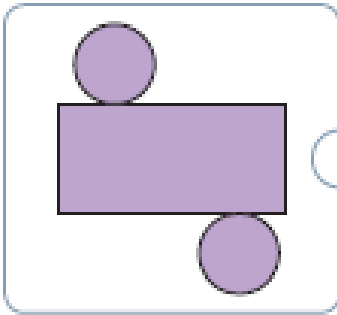
Red

Figura 3D

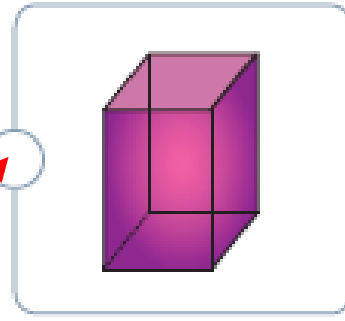
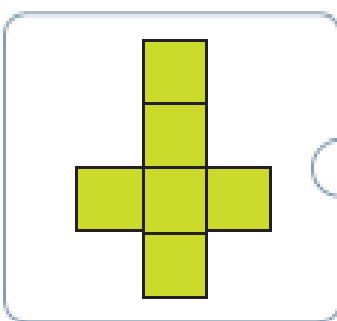
a.



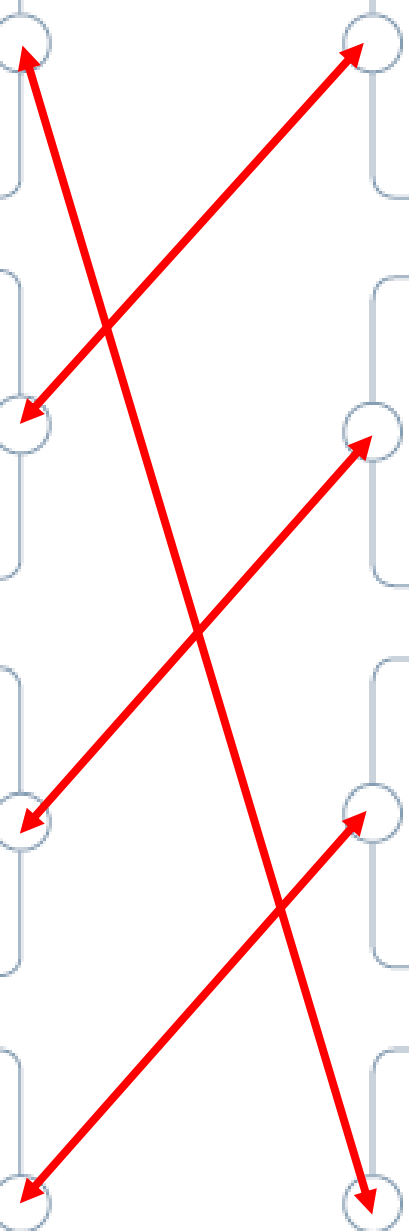
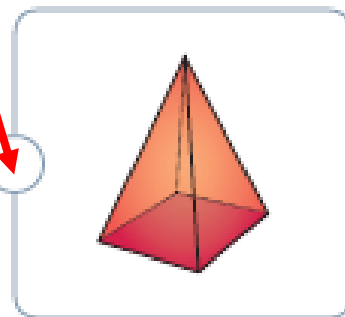
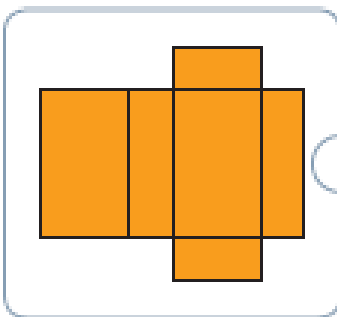
b.



c.

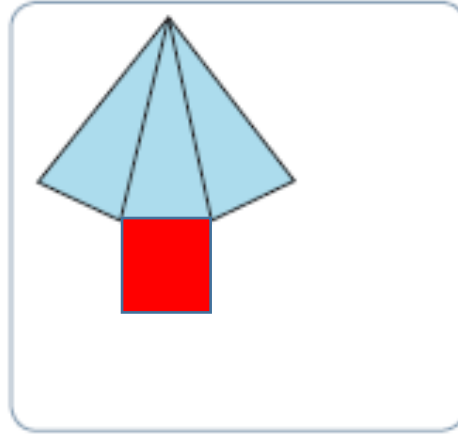
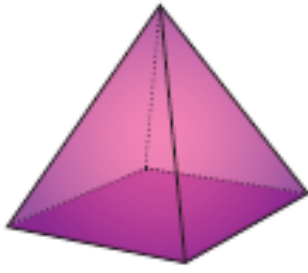


d.

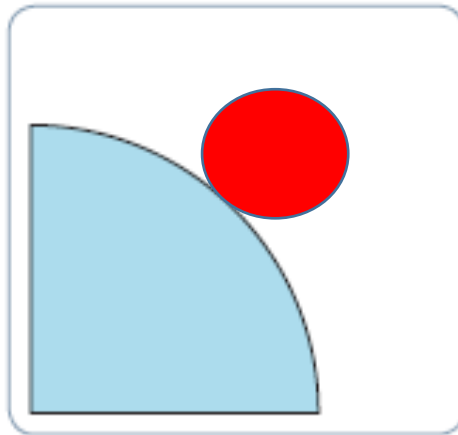
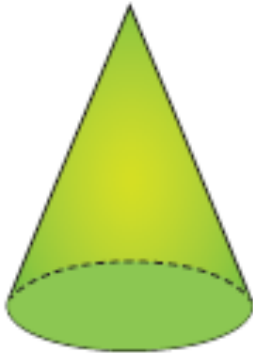


3. Analiza la figura 3D y su red. Luego, completa la red dibujando las figuras 2D que faltan para que se pueda armar la figura 3D.

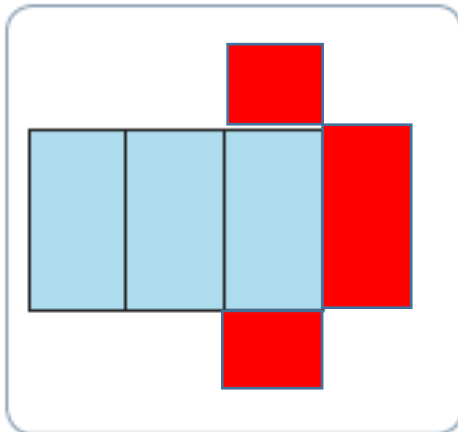
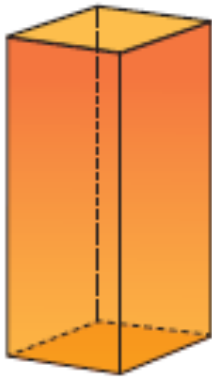
a.



b.

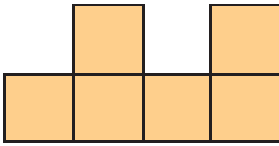


c.



4. Observa cada red y encierra si es posible armar la figura 3D indicada con ella. Luego, justifica tu respuesta.

a.



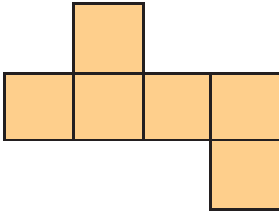
► Cubo

Sí No

Justificación:

No es posible armar un cubo, porque una de las caras basales está mal ubicada.

b.



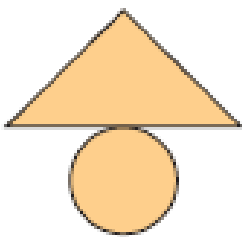
► Cubo

Sí No

Justificación:

Sí es posible armar un cubo, porque la ubicación de sus caras permite poder armarlo.

c.



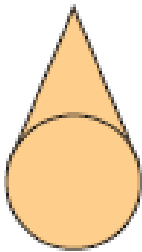
► Cono

Sí No

Justificación:

No es posible armar un cono, porque la superficie curva del cono no es un triángulo en la red.

d.



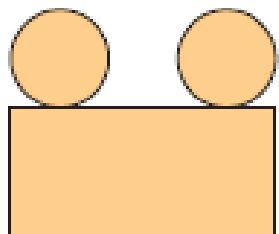
► Cono

Sí No

Justificación:

No es posible armar un cono, porque la superficie curva del cono no es un triángulo en la red.

e.



► Cilindro

Sí No

Justificación:

No es posible armar un cilindro, porque una de las caras basales está mal ubicada.