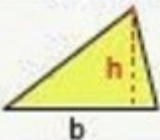
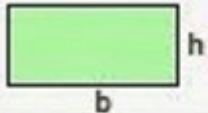
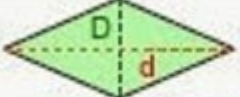
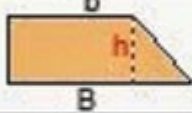
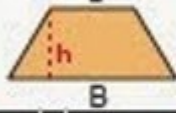
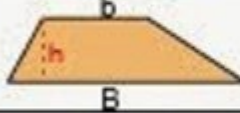
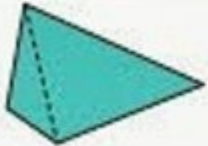
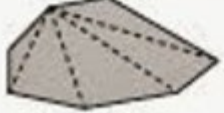
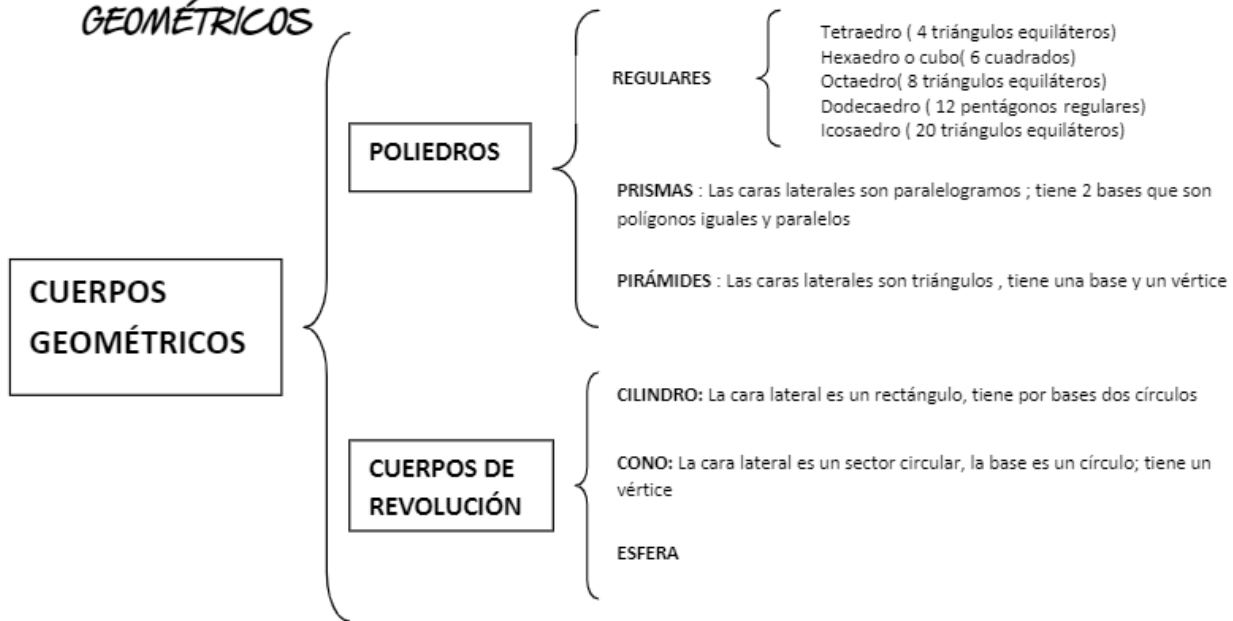


ÁREAS DE FIGURAS PLANAS

		NOMBRE	FORMA	ÁREA
TRIÁNGULOS (Polígono de tres lados)		Triángulo		$A = \frac{1}{2} b \cdot h$
CUADRILÁTEROS (Polígono de cuatro lados)	PARALELOGRAMOS (Tienen los lados paralelos dos a dos)	Cuadrado		$A = l^2$
		Rectángulo		$A = b \cdot h$
		Rombo		$A = \frac{D \cdot d}{2}$
		Romboide		$A = b \cdot h$
	TRAPECIOS (Tienen dos lados paralelos)	Trapezio rectángulo		$A = \frac{B+b}{2} \cdot h$
		Trapezio isósceles		
		Trapezio escaleno		
	TRAPEZOIDES	Trapezoide		Se divide en 2 triángulos y se suman sus áreas
	POLÍGONOS DE n LADOS	Polígono regular		$A = \frac{P \cdot a}{2}$
		Polígono irregular		Se divide en triángulos y se suman sus áreas
		Circunferencia		$L = 2 \cdot \pi \cdot r$
		Círculo		$A = \pi \cdot r^2$

➤ ESQUEMA GENERAL DE LA CLASIFICACIÓN DE LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS

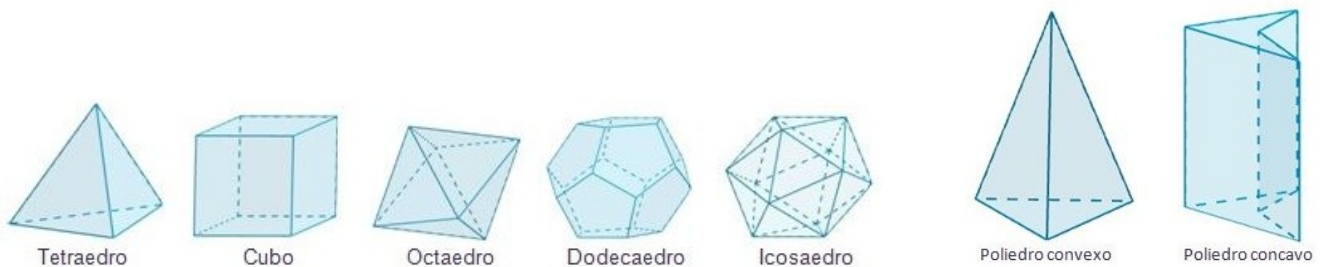


Poliedro. Cuerpo geométrico tridimensional cuyas caras son polígonos.

Poliedro regular. Sus bases son polígonos regulares

Poliedro convexo. Todos los ángulos diedros son convexos

Poliedro cóncavo. Al menos un ángulo es cóncavo ($> 180^\circ$)



Polígonos regulares

Cóncavo/Convexo

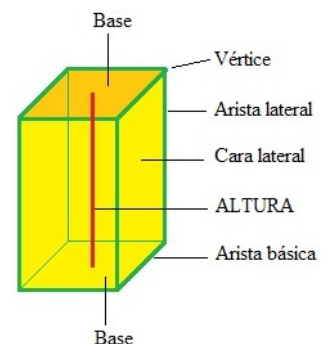
Prisma. Tiene 2 bases que son polígonos y las caras laterales son paralelogramos

Paralelepípedo. Prismas con todas las caras paralelogramos

Altura. Distancia entre las bases (medida del segmento perpendicular entre ellas).

Según el polígono de las bases tendremos **prismas triangulares, cuadrangulares, ...**

Prisma recto. Sus caras laterales son rectángulos (También: sus caras laterales son perpendiculares a las bases).

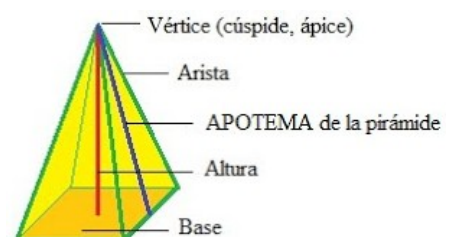


Pirámide. Tiene una base que es un polígono y tantas caras laterales triangulares como lados tiene la base.

Altura. Distancia del vértice a la base

Pirámide regular. Es recta y su base es polígono regular

Apotema. En una pirámide regular, la altura de cualquiera de sus caras



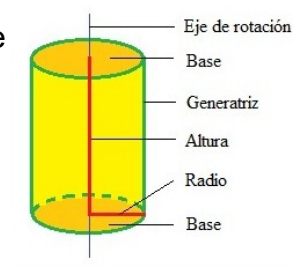
Cuerpos redondos (de revolución). Cuando una de las superficies del cuerpo no es polígono

Cilindro. Cuerpo de revolución que se genera al girar un rectángulo alrededor de uno de sus lados. Altura del cilindro es la distancia entre sus dos bases

Eje de rotación. Lado sobre el que ha girado el rectángulo.

Generatriz. Lado del rectángulo opuesto al eje de rotación. Es el que genera el cilindro.

Altura: distancia (perpendicular) entre las bases. Es igual al eje de rotación



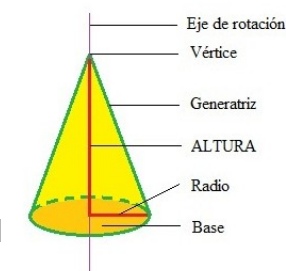
Cono. Cuerpo geométrico que se genera al rotar un triángulo rectángulo alrededor de uno de sus catetos.

Consta de una base (un círculo) y un vértice.

Eje de rotación: cateto sobre el que gira el triángulo rectángulo.

Generatriz: hipotenusa del triángulo rectángulo. Es la que genera el cono.

Altura: segmento perpendicular desde el vértice a la base. Es igual al eje de rotación.

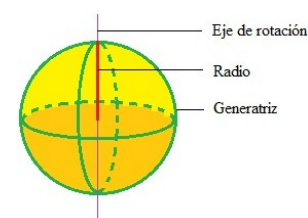


Esfera. Cuerpo geométrico que se genera al rotar un semicírculo sobre su diámetro

Eje de rotación: es el diámetro del semicírculo.

Generatriz: es la semicircunferencia del semicírculo.

El radio de la esfera es el radio del semicírculo



Relación de Euler.

En un poliedro se cumple la relación $C + V = A + 2$; donde C: número de caras, V: número de vértices y A: número de aristas.