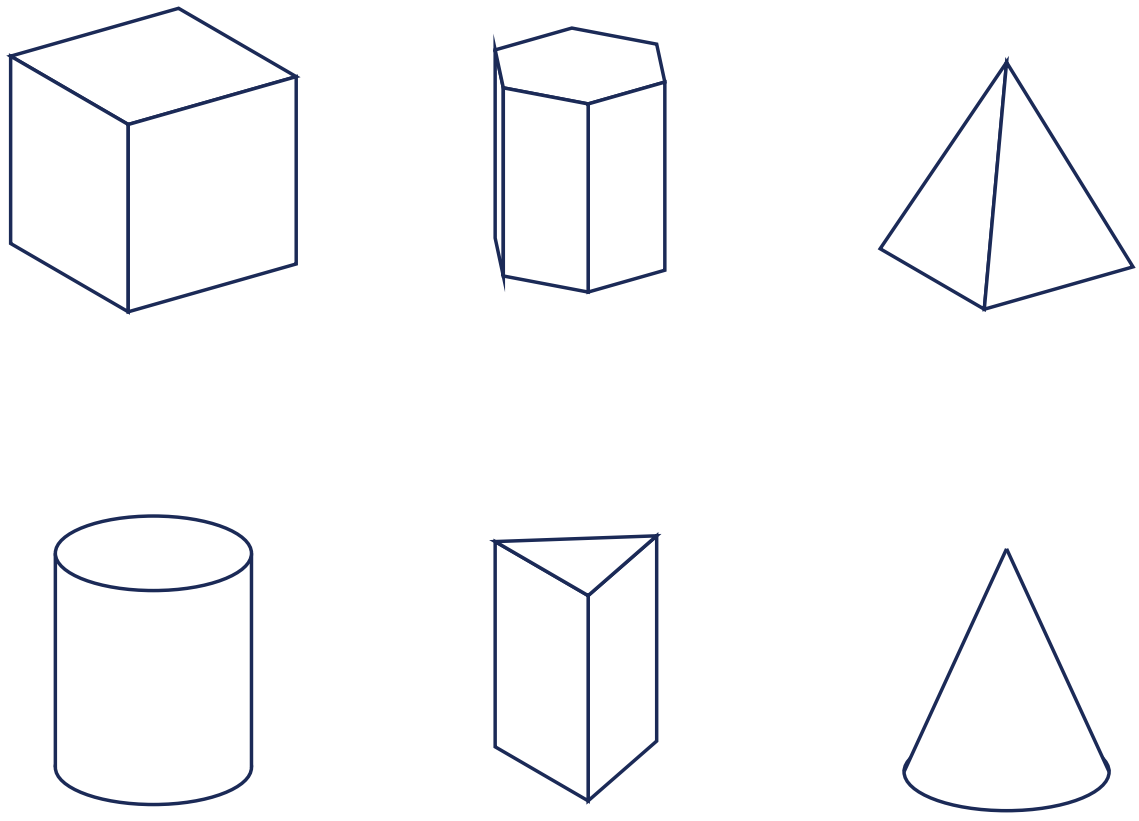
# Cuerpos geométricos para armar

Cuadernillo con las 19 plantillas de cuerpos geométricos de Aulapedia: prismas, pirámides, poliedros regulares, cilindro y cono con su desarrollo plano, y una esfera aproximada con gajos. Todas llevan pestañas para pegar.

**Para colorear · Tamaño A4**



**Contenido: portada, índice, guía de impresión y uso en clase, y las 19 plantillas · 22 páginas.**

Imprime al 100 % (tamaño real). Gratis para casa y para clase. Fichas individuales con giro de 360°: aulapedia.com/para-armar/

# Índice

Pulsa un nombre para ir a su página. El número es la página del PDF: sirve para imprimir solo las que necesites. «Ficha web» abre la página de la figura en Aulapedia.


**PRISMAS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | **Cubo** | 6 caras · 12 aristas · 8 vértices | Ficha web |
| 5 | **Prisma rectangular (ortoedro)** | 6 caras · 12 aristas · 8 vértices | Ficha web |
| 6 | **Prisma cuadrangular** | 6 caras · 12 aristas · 8 vértices | Ficha web |
| 7 | **Prisma triangular** | 5 caras · 9 aristas · 6 vértices | Ficha web |
| 8 | **Prisma pentagonal** | 7 caras · 15 aristas · 10 vértices | Ficha web |
| 9 | **Prisma hexagonal** | 8 caras · 18 aristas · 12 vértices | Ficha web |
| 10 | **Prisma octagonal** | 10 caras · 24 aristas · 16 vértices | Ficha web |

**PIRÁMIDES**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 | **Pirámide triangular** | 4 caras · 6 aristas · 4 vértices | Ficha web |
| 12 | **Pirámide cuadrangular** | 5 caras · 8 aristas · 5 vértices | Ficha web |
| 13 | **Pirámide rectangular** | 5 caras · 8 aristas · 5 vértices | Ficha web |
| 14 | **Pirámide pentagonal** | 6 caras · 10 aristas · 6 vértices | Ficha web |
| 15 | **Pirámide hexagonal** | 7 caras · 12 aristas · 7 vértices | Ficha web |

**POLIEDROS REGULARES**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 16 | **Tetraedro** | 4 caras · 6 aristas · 4 vértices | Ficha web |
| 17 | **Octaedro** | 8 caras · 12 aristas · 6 vértices | Ficha web |
| 18 | **Dodecaedro** | 12 caras · 30 aristas · 20 vértices | Ficha web |
| 19 | **Icosaedro** | 20 caras · 30 aristas · 12 vértices | Ficha web |

**CUERPOS REDONDOS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20 | **Cilindro** | 2 bases circulares y 1 superficie curva | Ficha web |
| 21 | **Cono** | 1 base circular, 1 superficie curva y 1 vértice | Ficha web |
| 22 | **Esfera** | aproximada con 16 gajos | Ficha web |

# Guía para imprimir y armar

## Antes de imprimir

Imprime a tamaño real (100 %), sin «ajustar a la página». Cada plantilla trae un cuadrado de control que debe medir 1 cm: si mide otra cosa, la impresora ha cambiado la escala.

Puedes imprimir solo las páginas que necesites: los números están en el índice.

Mejor en cartulina fina o papel de 160 a 200 g. En papel de 80 g también se arma, pero la figura queda más blanda.

## Material

Tijeras, regla, un bolígrafo sin tinta (o un punzón romo) para marcar los pliegues y pegamento de barra o cola blanca.

## Cómo se arma

1. Marca todos los pliegues (líneas discontinuas) con la regla y el bolígrafo sin tinta.

2. Recorta por la línea continua. Las zonas grises son pestañas: no las cortes.

3. Dobla las líneas discontinuas hacia dentro, con el dibujo por fuera.

4. Pega las pestañas por dentro una a una y deja para el final la cara que cierra la figura.

## En clase

Contad caras, aristas y vértices en la figura armada y comparadlos con el desarrollo plano.

Comparad prismas (dos bases iguales y paralelas, caras laterales rectangulares) con pirámides (una base y caras triangulares que se unen en un vértice).

En los poliedros convexos (prismas, pirámides y poliedros regulares) se cumple la fórmula de Euler: caras + vértices − aristas = 2.

El cilindro y el cono tienen superficies curvas, así que la fórmula de Euler no se aplica a ellos. La esfera de este cuadernillo es una aproximación con gajos: una esfera no tiene desarrollo plano exacto.

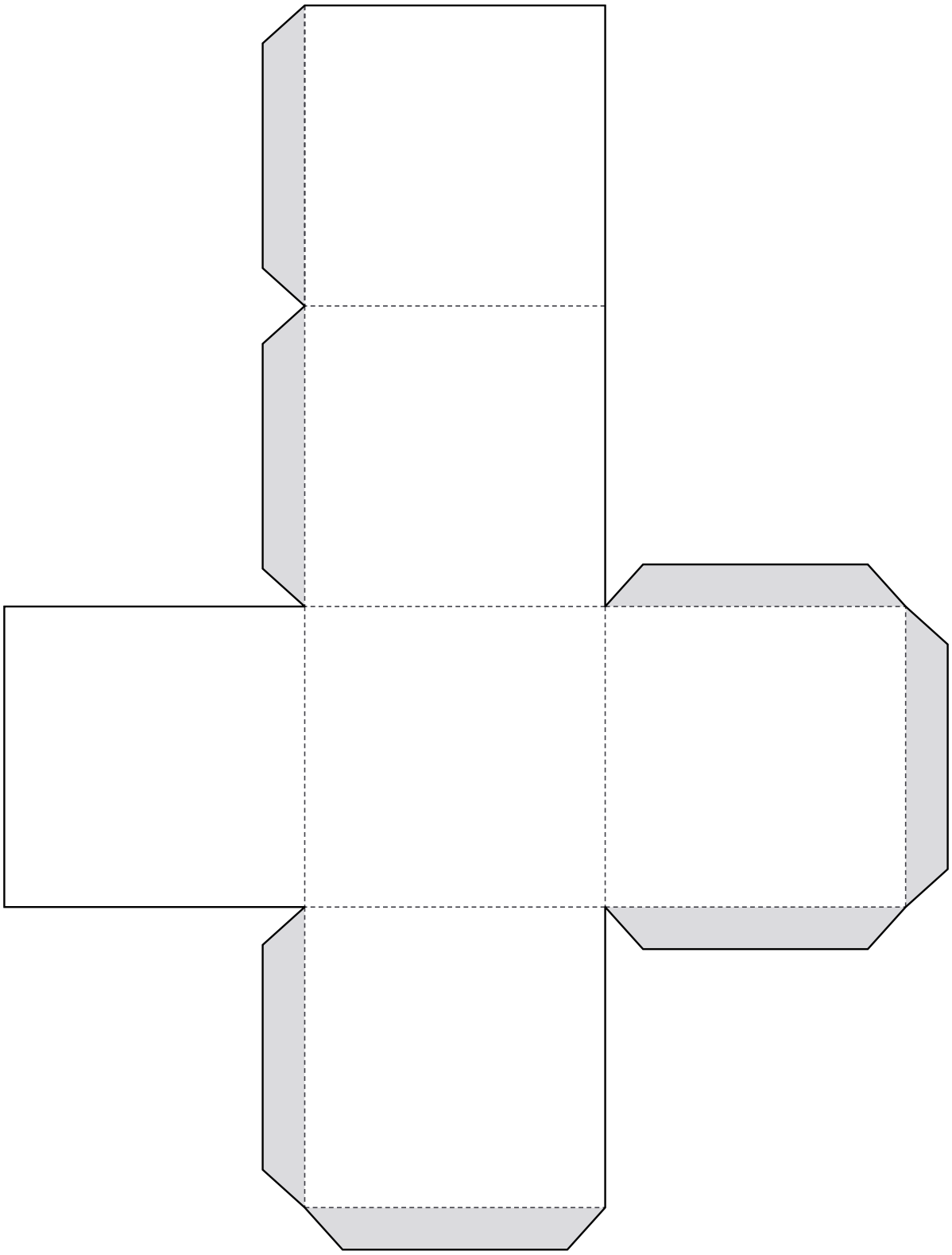
En la versión para colorear, cada alumno puede decidir los colores: por ejemplo, del mismo color las caras paralelas.

Cada figura tiene su página en aulapedia.com/para-armar/ con el giro de 360°, los datos del cuerpo y los PDF sueltos.

# Cubo para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: arista de 5 cm

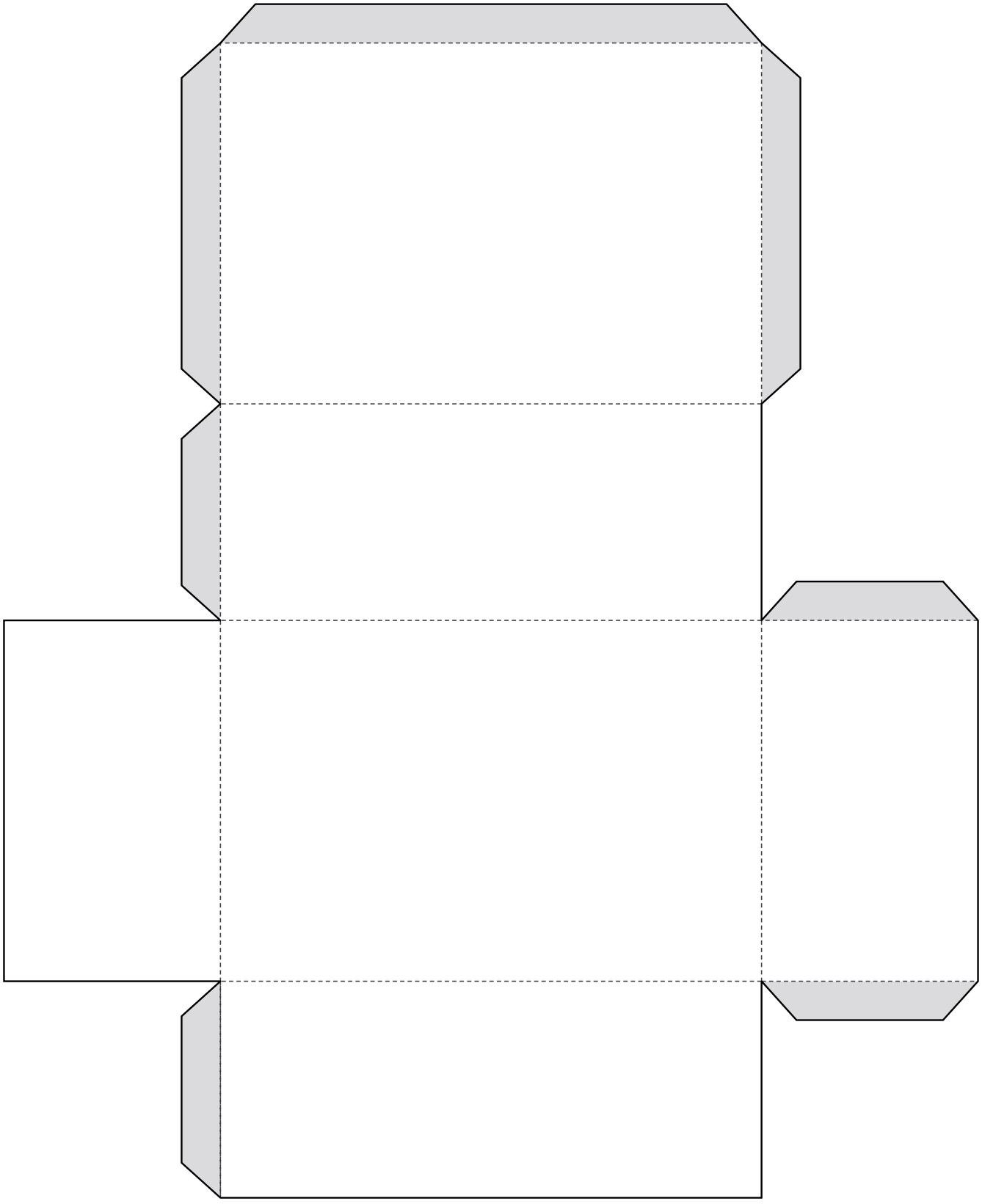


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Prisma rectangular (ortoedro) para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: 6,5 × 3,9 × 9,8 cm

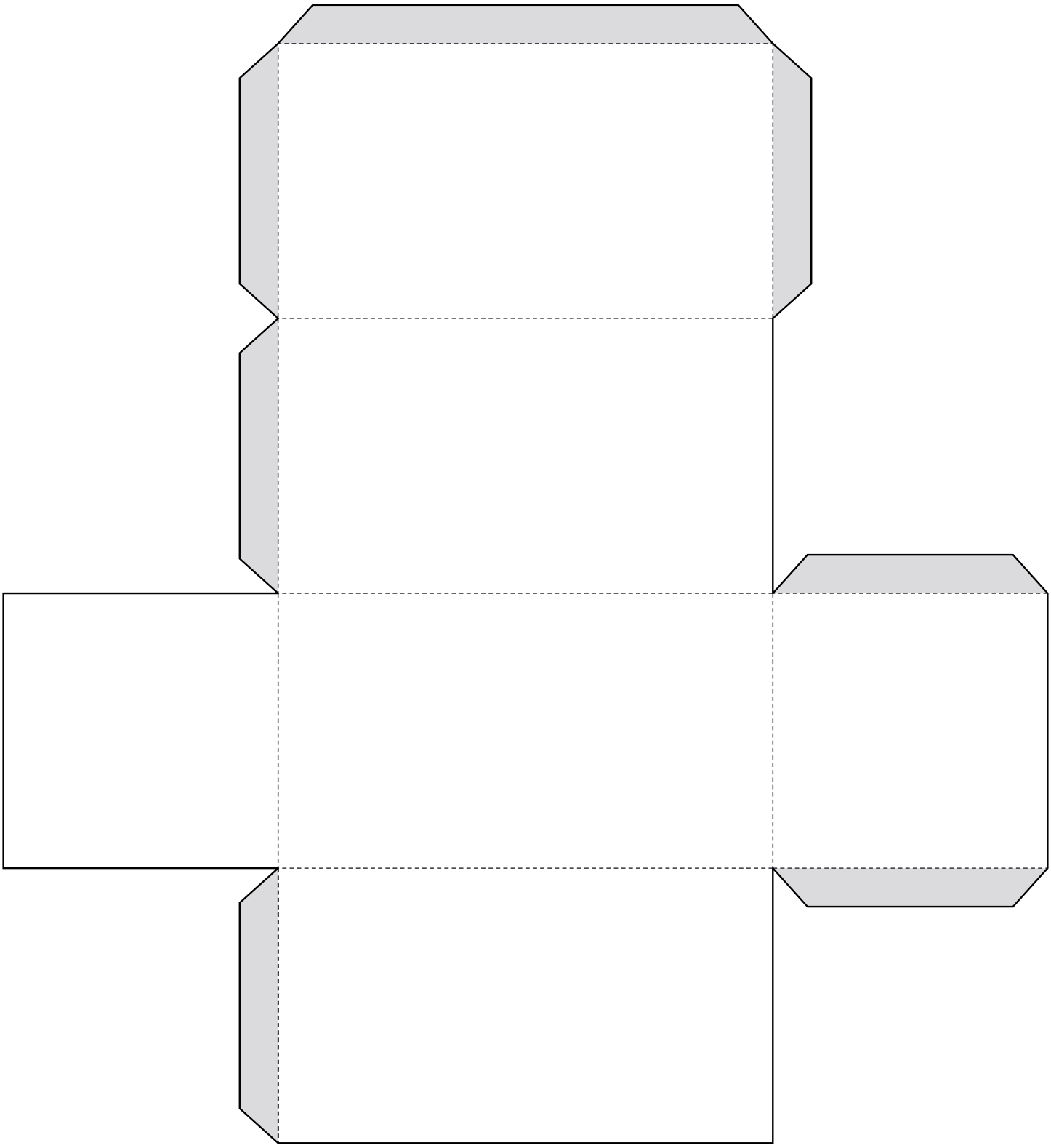


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Prisma cuadrangular para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: base de 5 × 5 cm, altura 9 cm

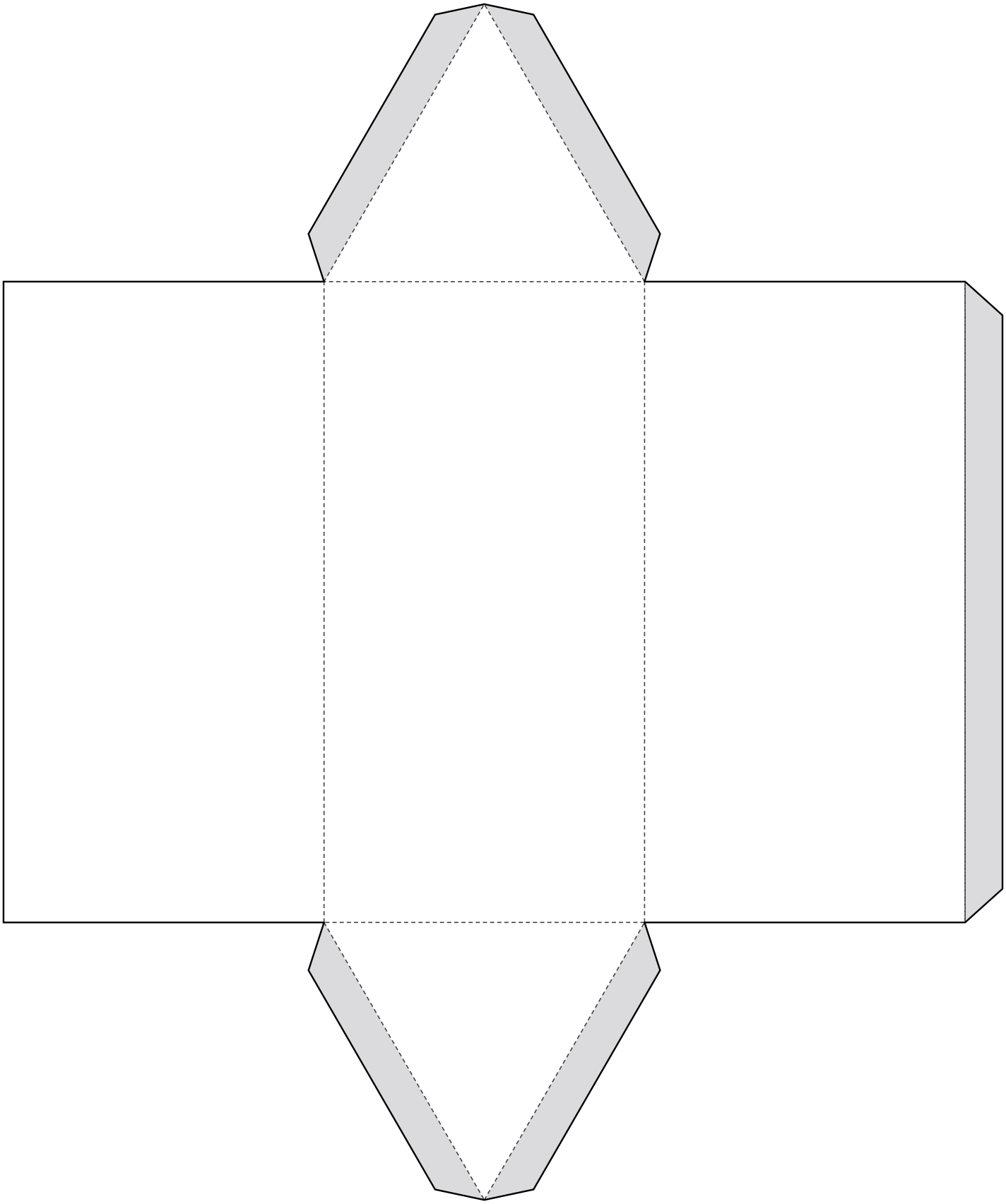


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Prisma triangular para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: base triangular de 6 cm de lado, altura 12 cm

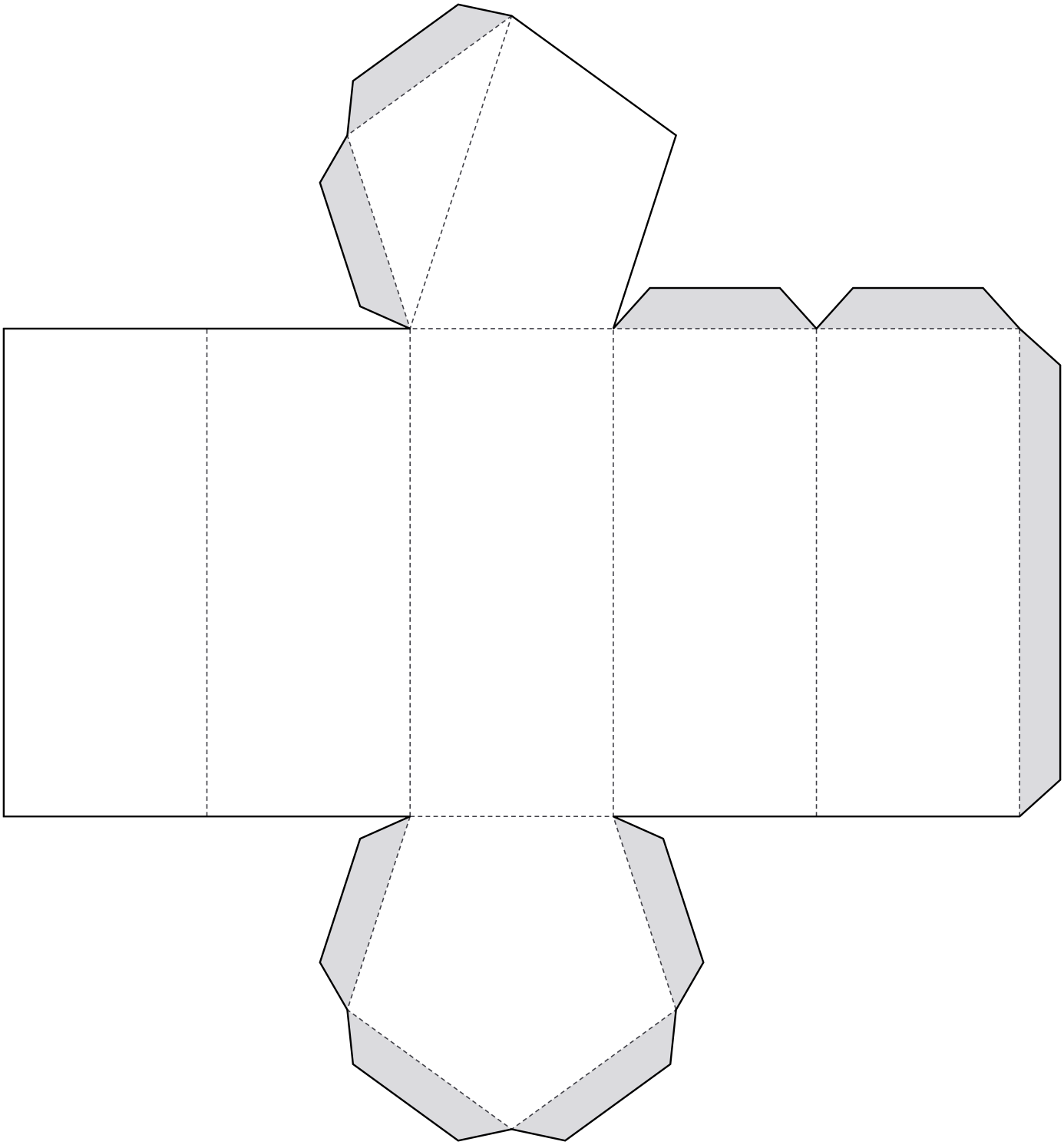


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Prisma pentagonal para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: base pentagonal de 3,5 cm de lado, altura 8,4 cm

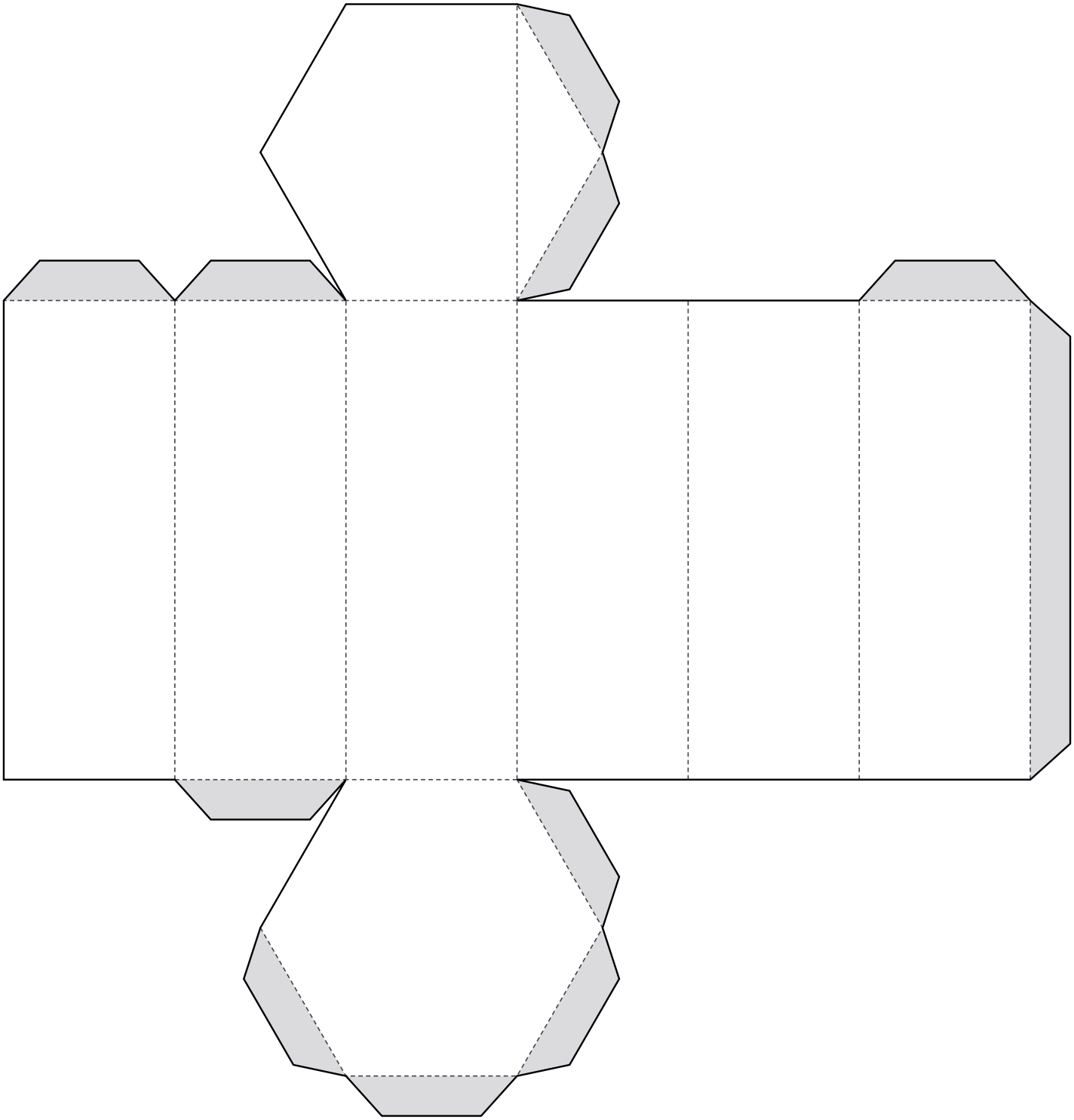


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Prisma hexagonal para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: base hexagonal de 3 cm de lado, altura 8,4 cm

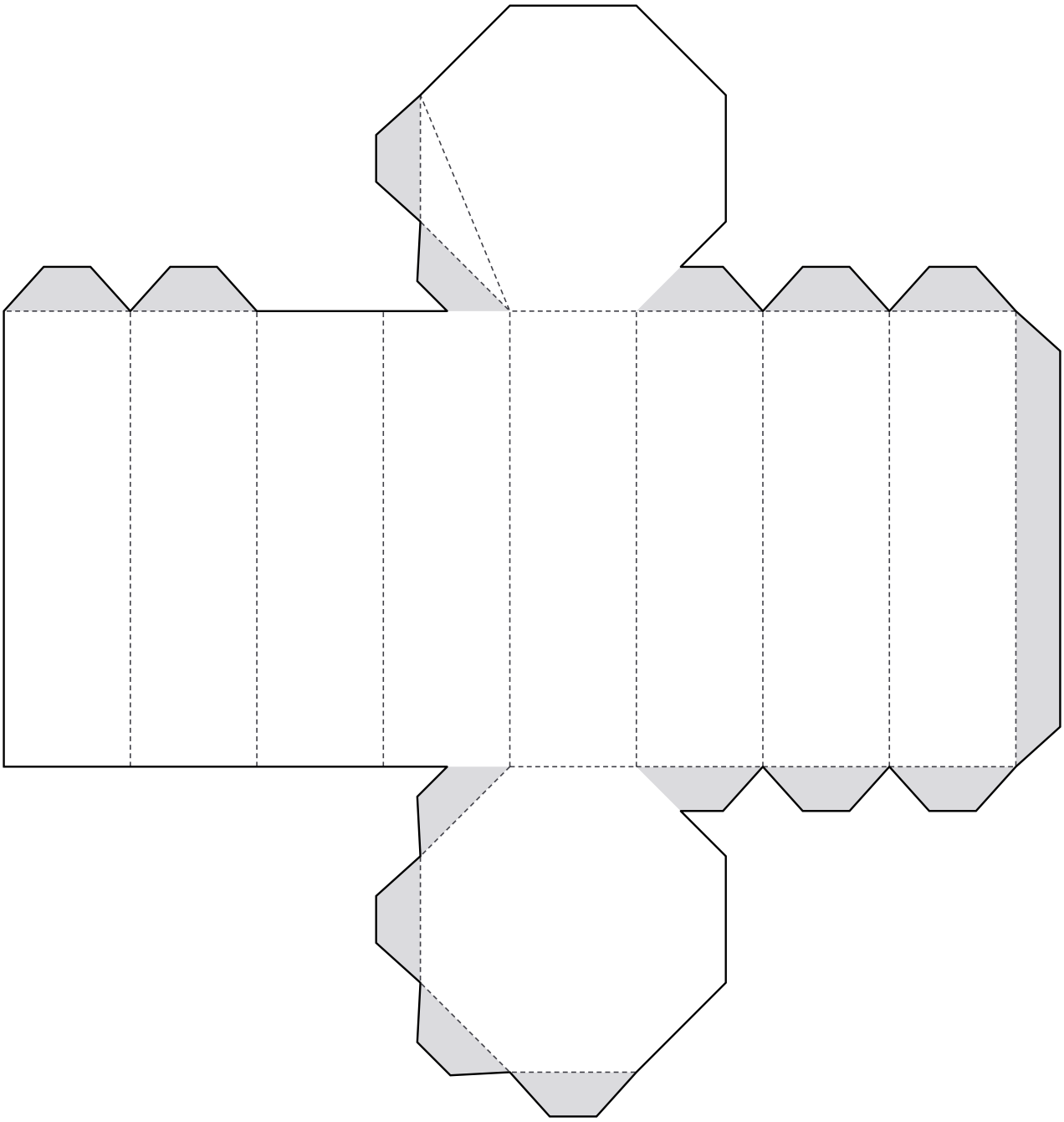


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Prisma octagonal para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: base octagonal de 2 cm de lado, altura 7,2 cm

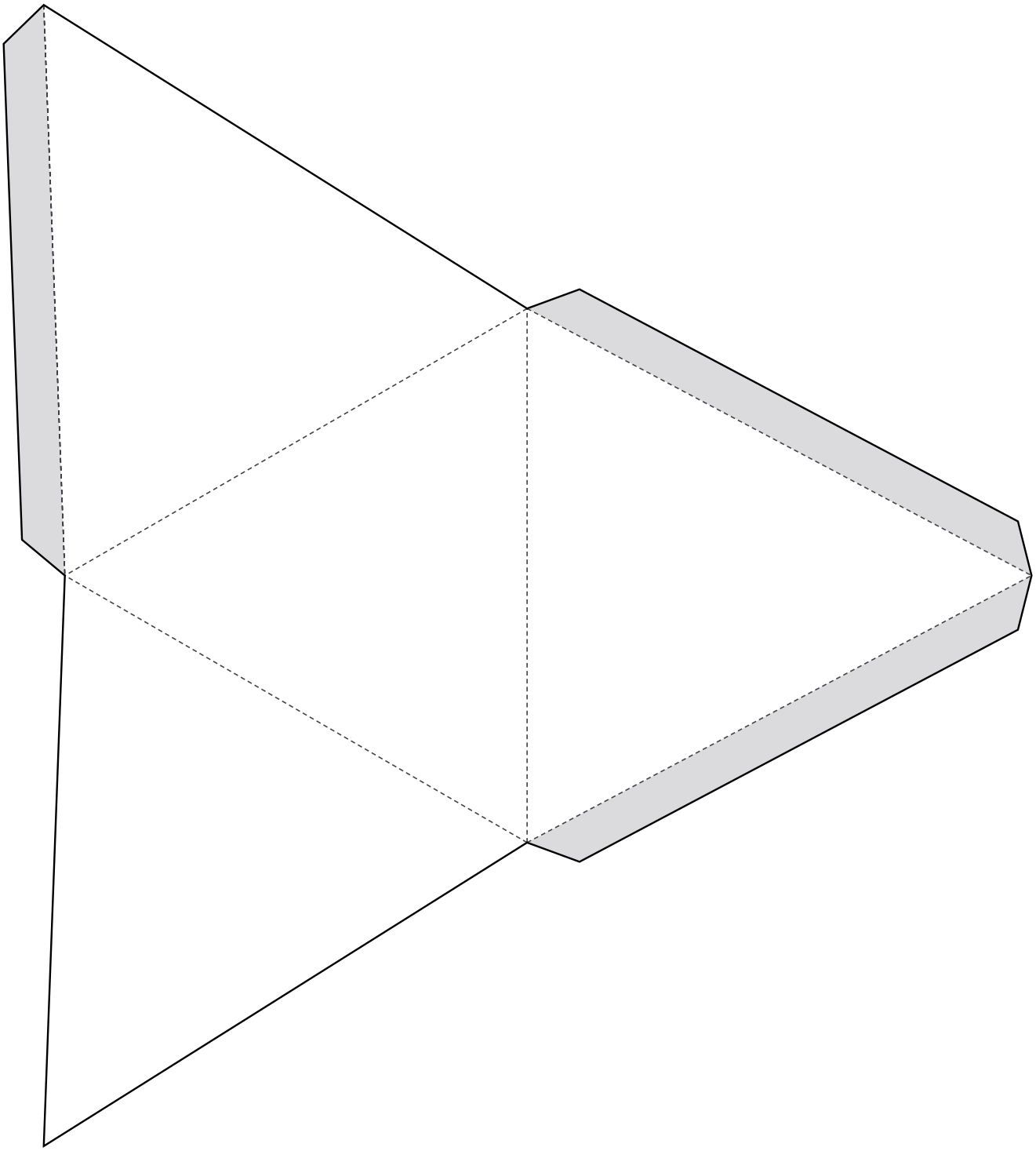


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Pirámide triangular para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: base triangular de 9 cm de lado, altura 8,1 cm

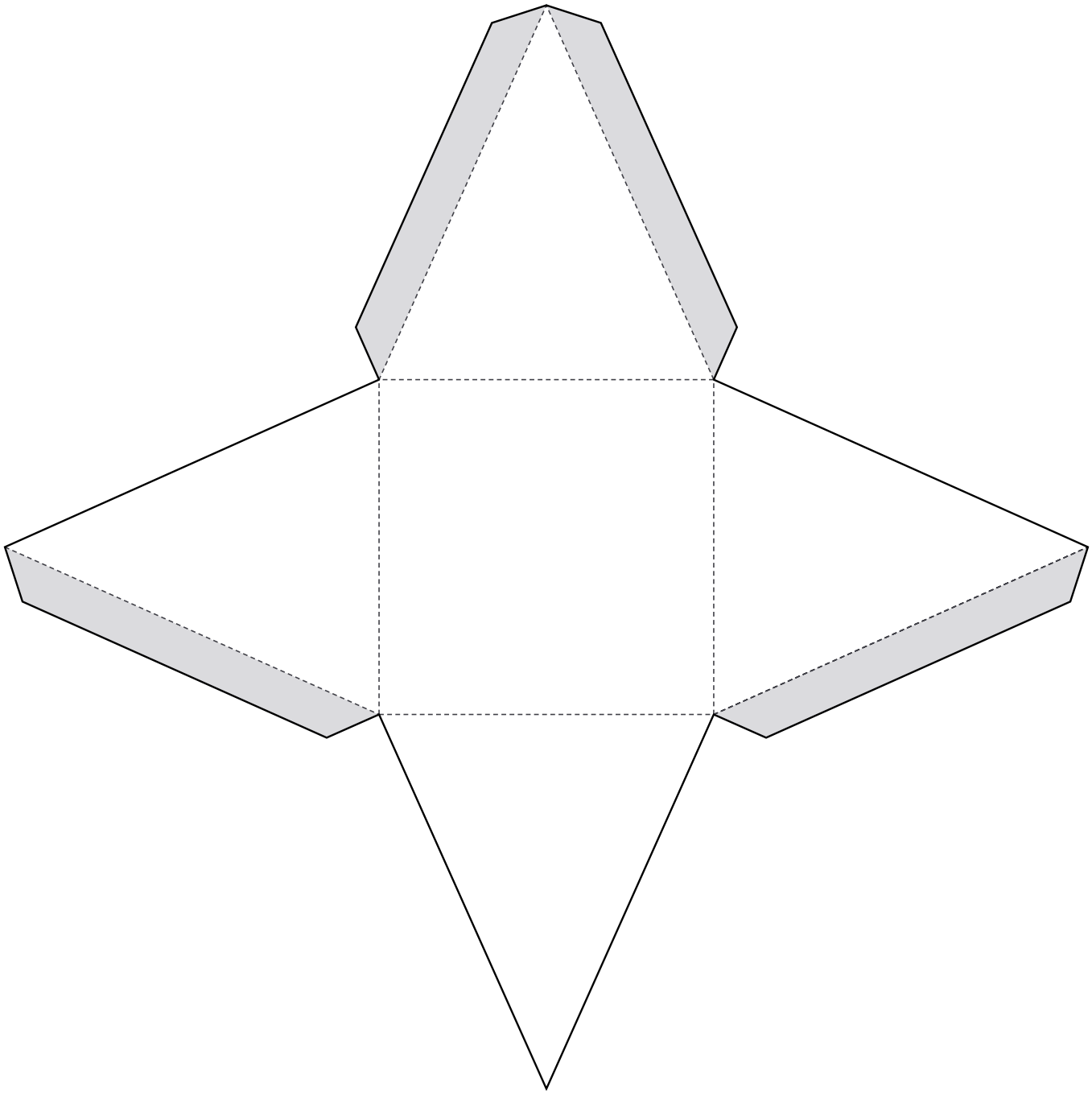


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Pirámide cuadrangular para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: base cuadrada de 5,5 cm de lado, altura 5,5 cm

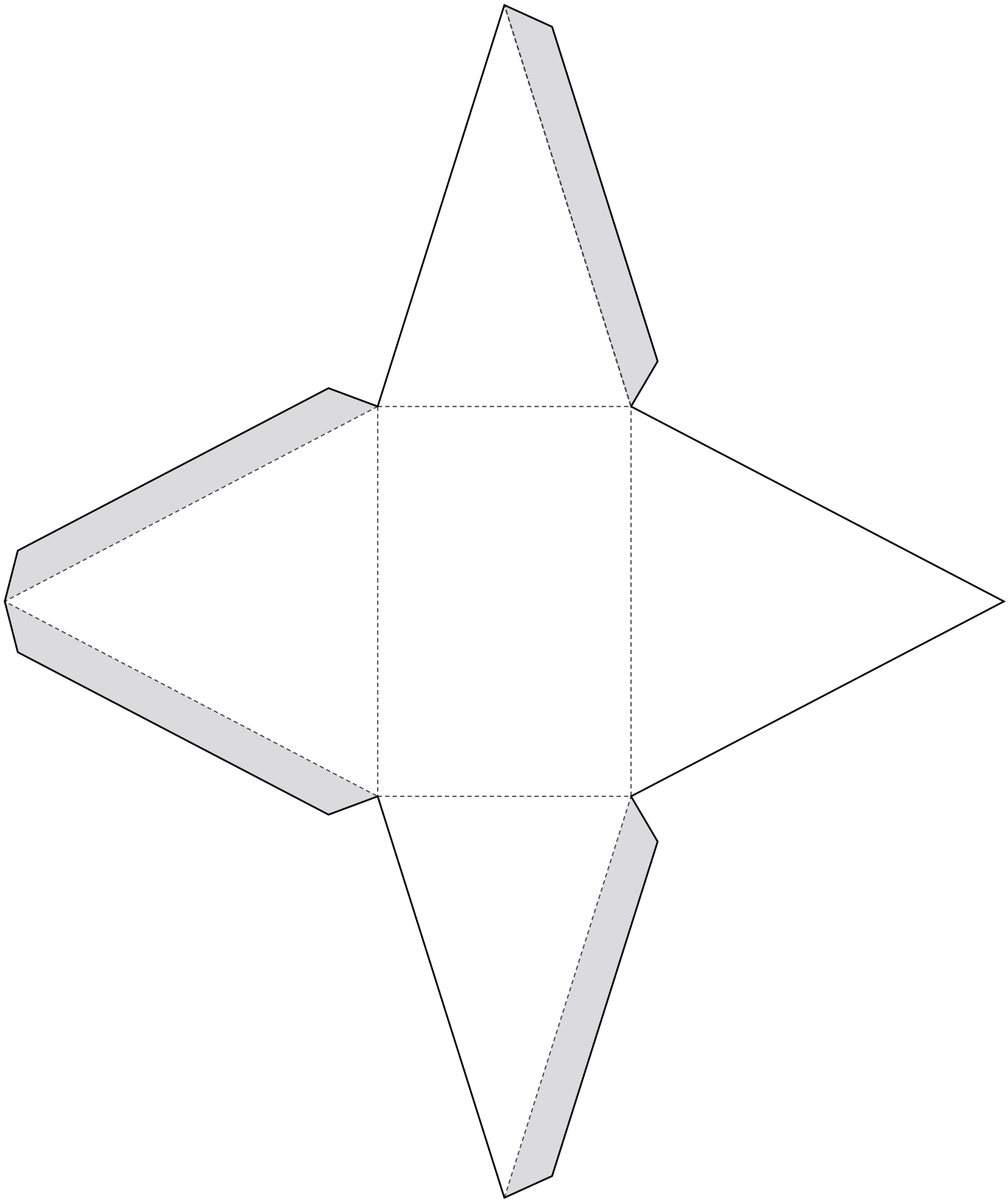


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Pirámide rectangular para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: base de 7 × 4,5 cm, altura 6,3 cm

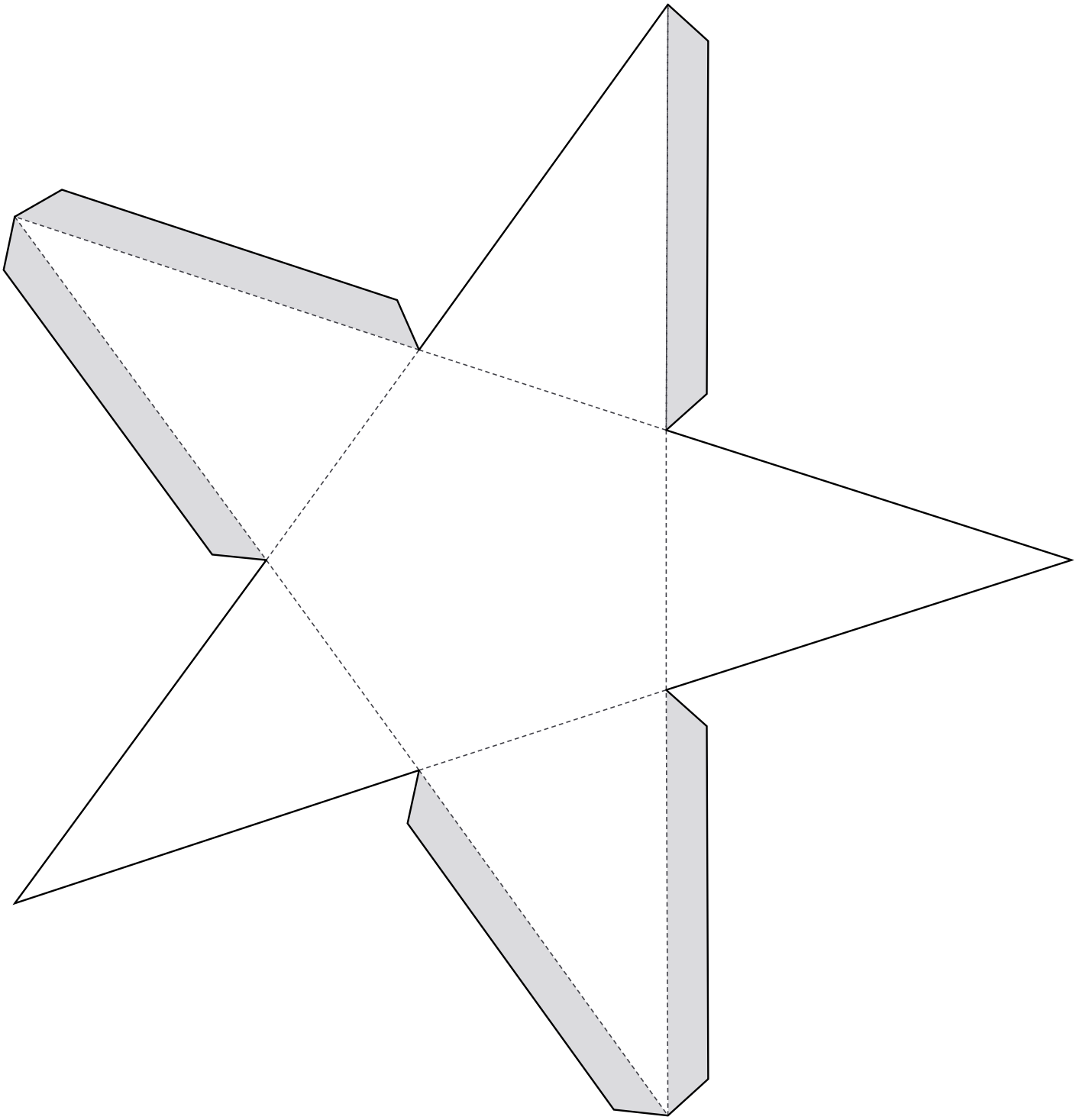


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Pirámide pentagonal para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: base pentagonal de 4,5 cm de lado, altura 6,3 cm

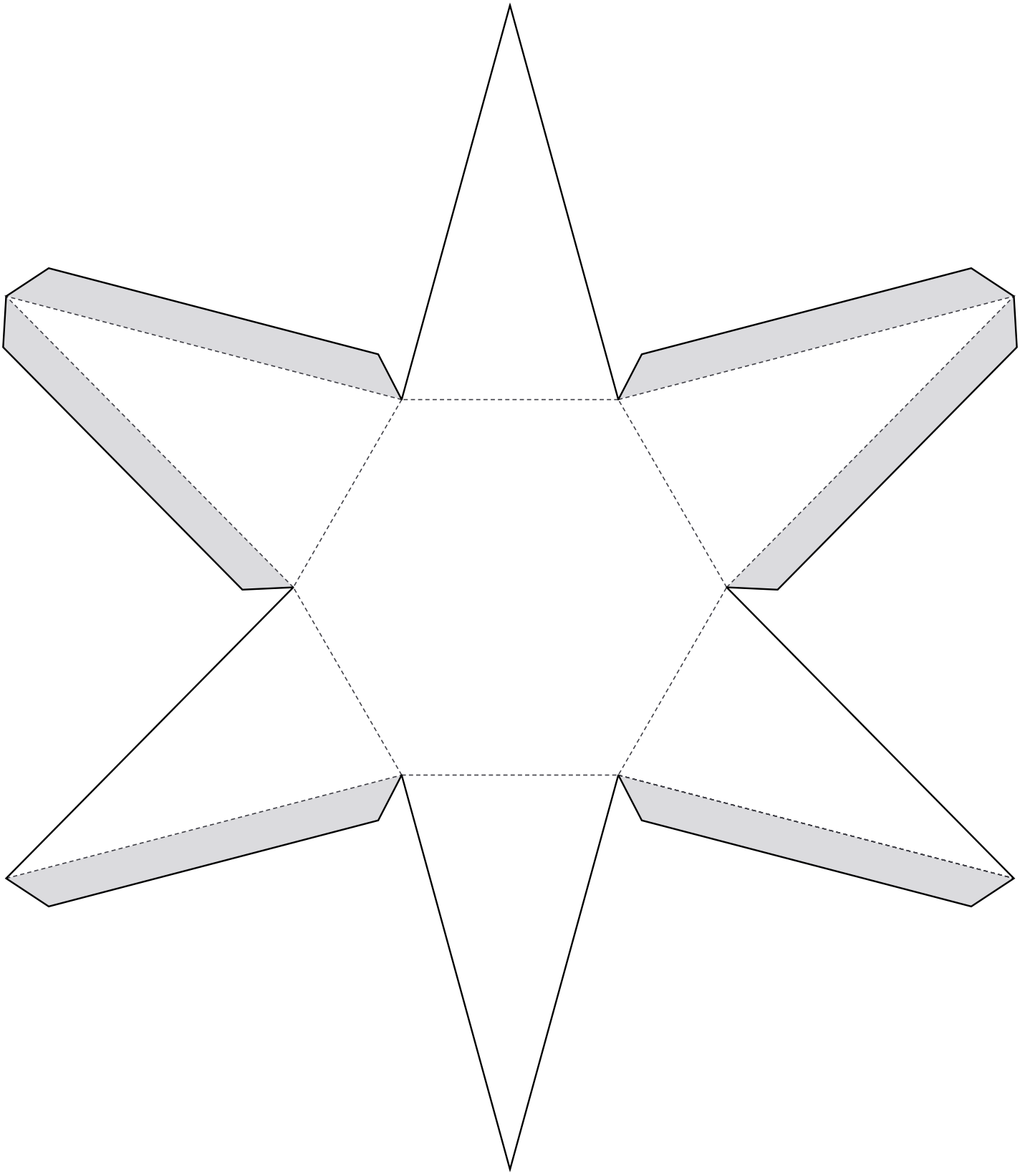


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Pirámide hexagonal para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: base hexagonal de 4 cm de lado, altura 6,4 cm

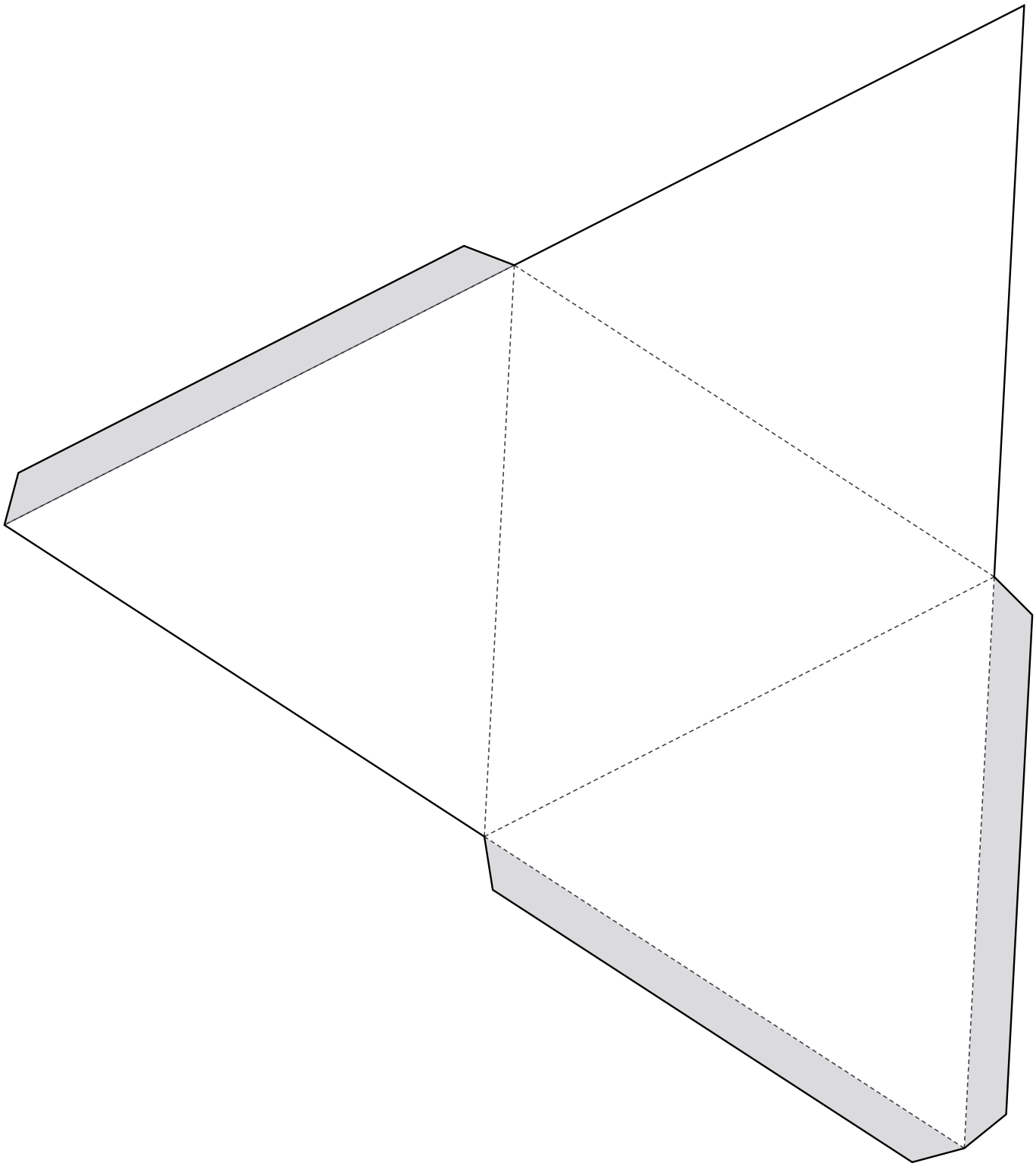


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Tetraedro para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: arista de 10 cm

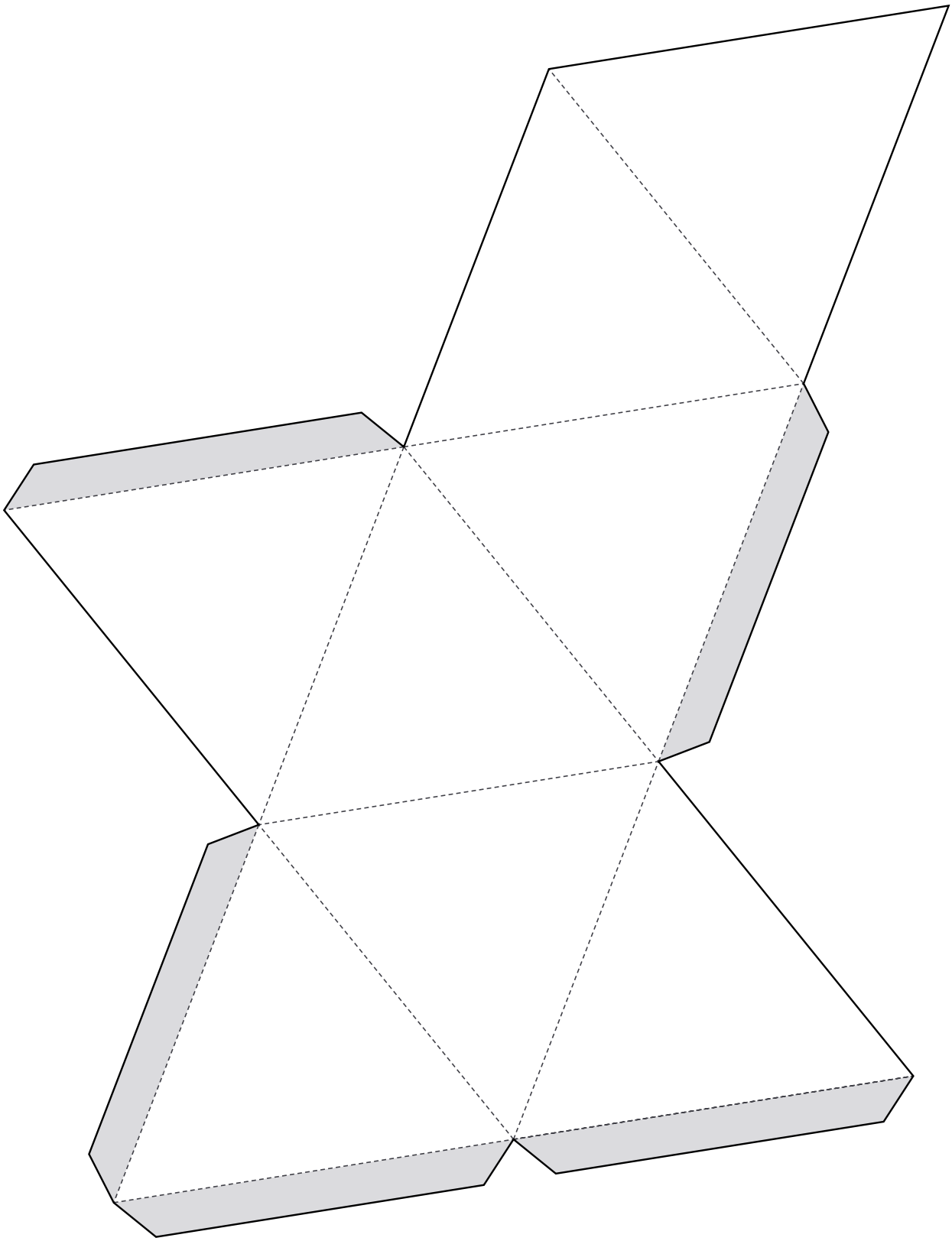


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Octaedro para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: arista de 7 cm

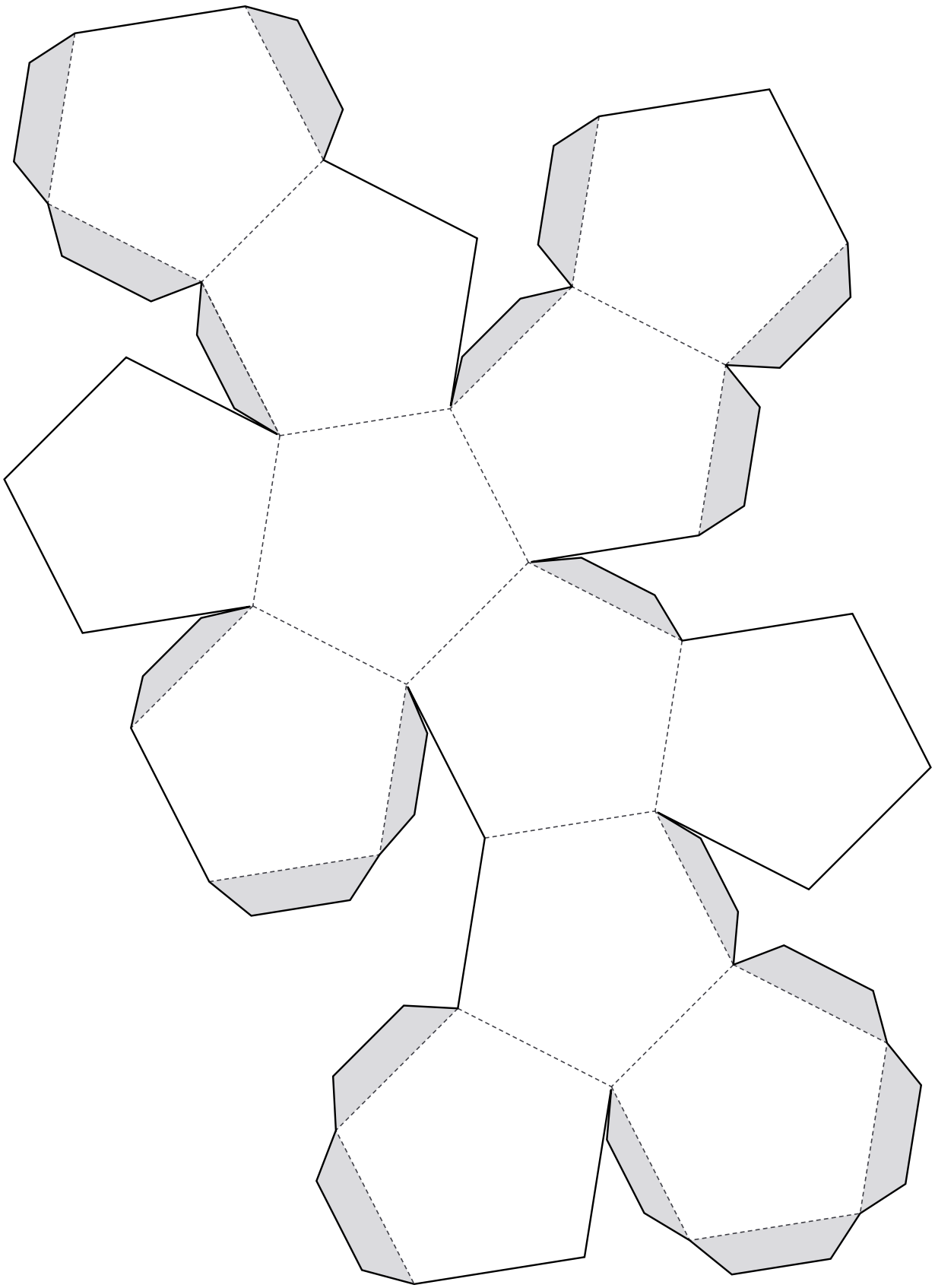


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Dodecaedro para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: arista de 3 cm

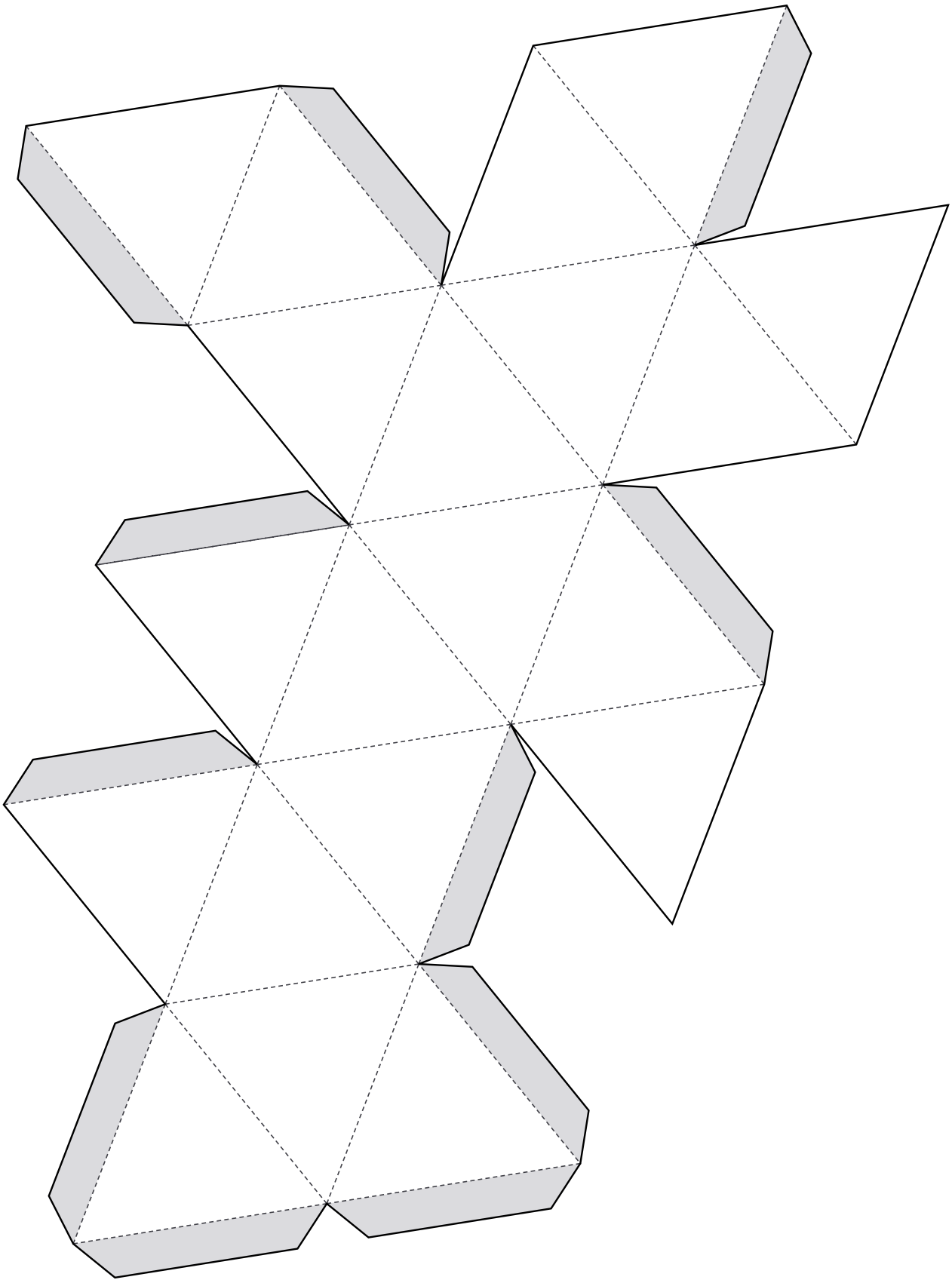


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Icosaedro para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: arista de 4,5 cm

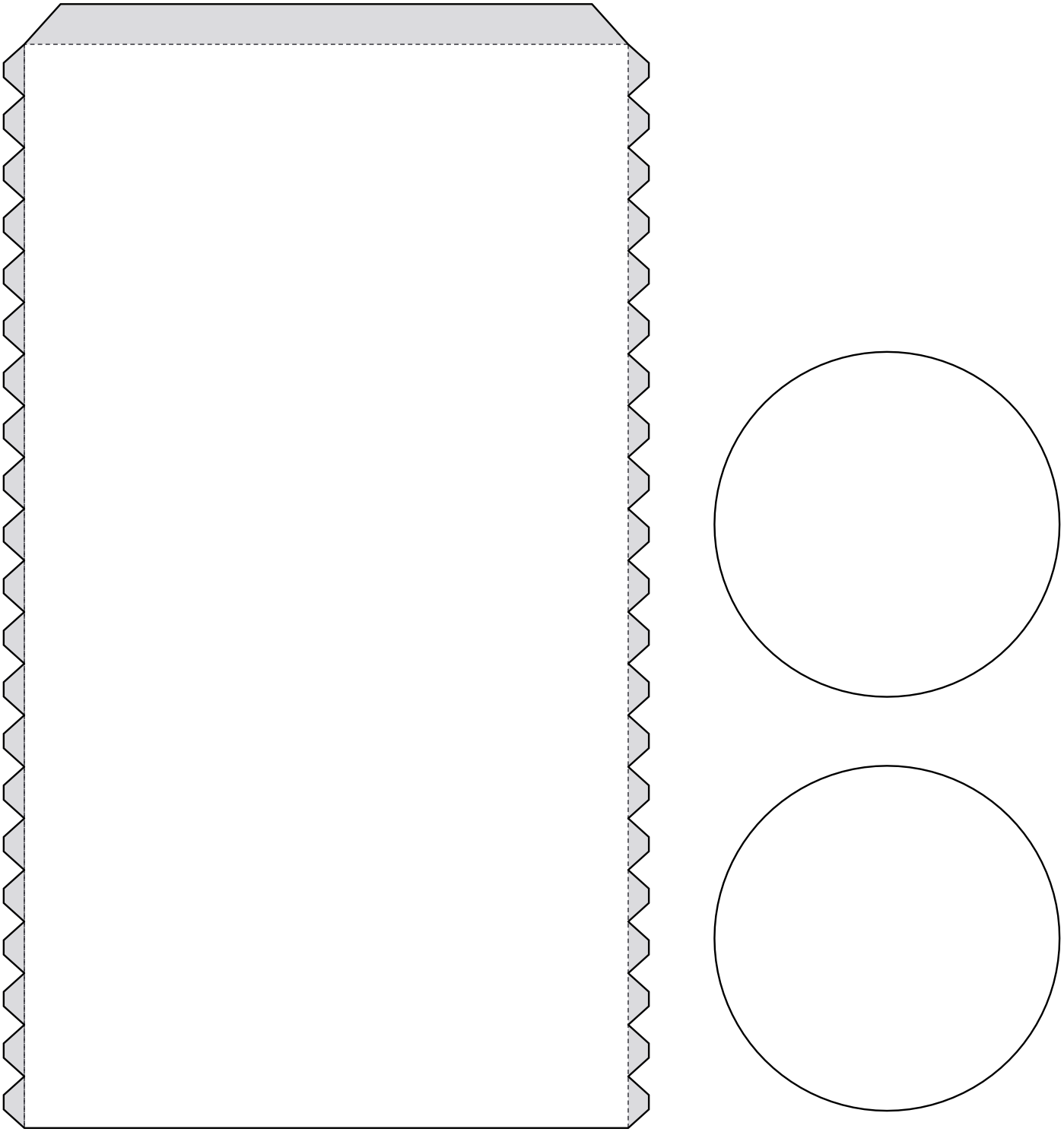


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Cilindro para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: radio de 3 cm, altura 10,5 cm

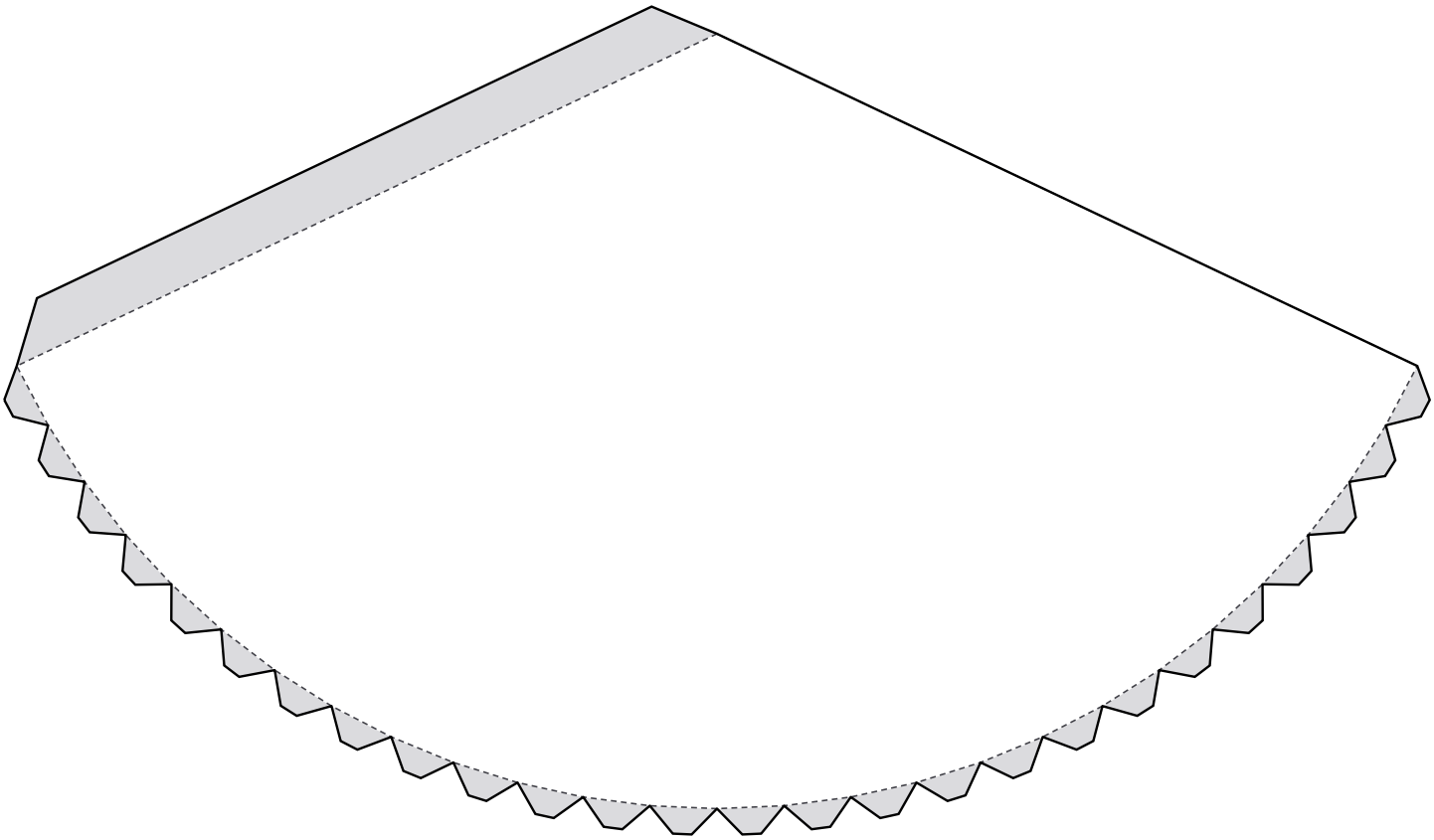


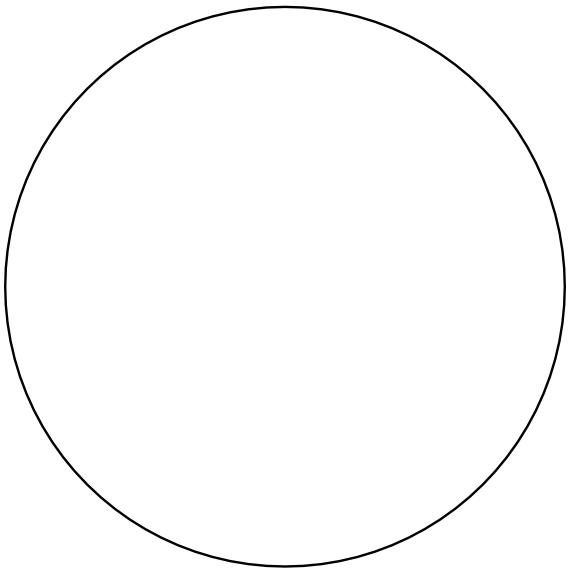
Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Cono para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: radio de la base 3,7 cm, altura 9,6 cm



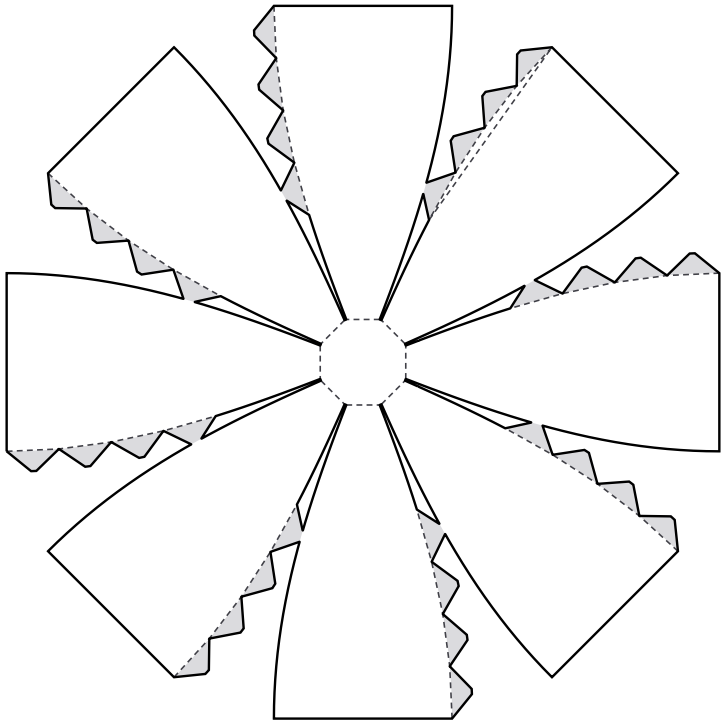


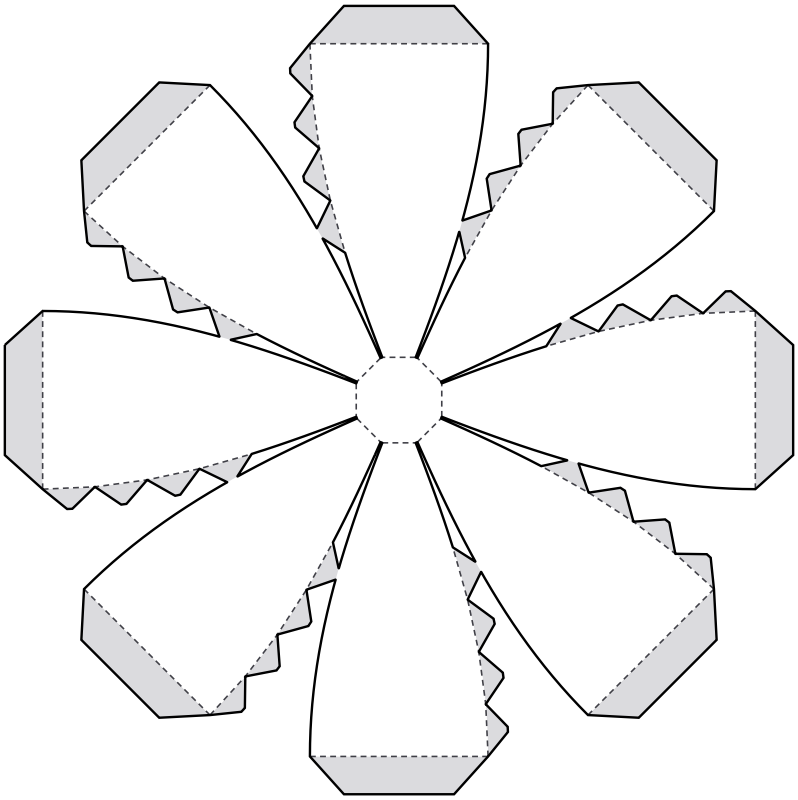
Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

# Esfera para armar · para colorear



Medidas: radio de 3 cm (16 gajos)





Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.