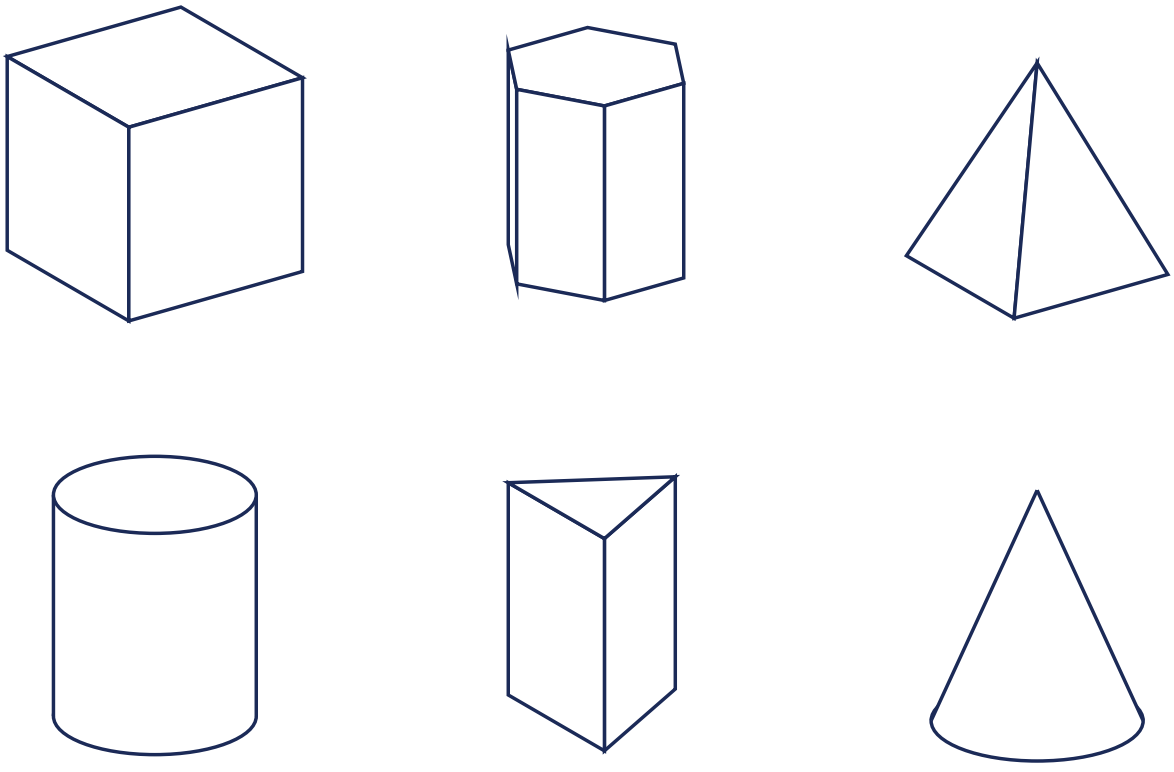
Cuerpos geométricos para armar

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 carta



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.

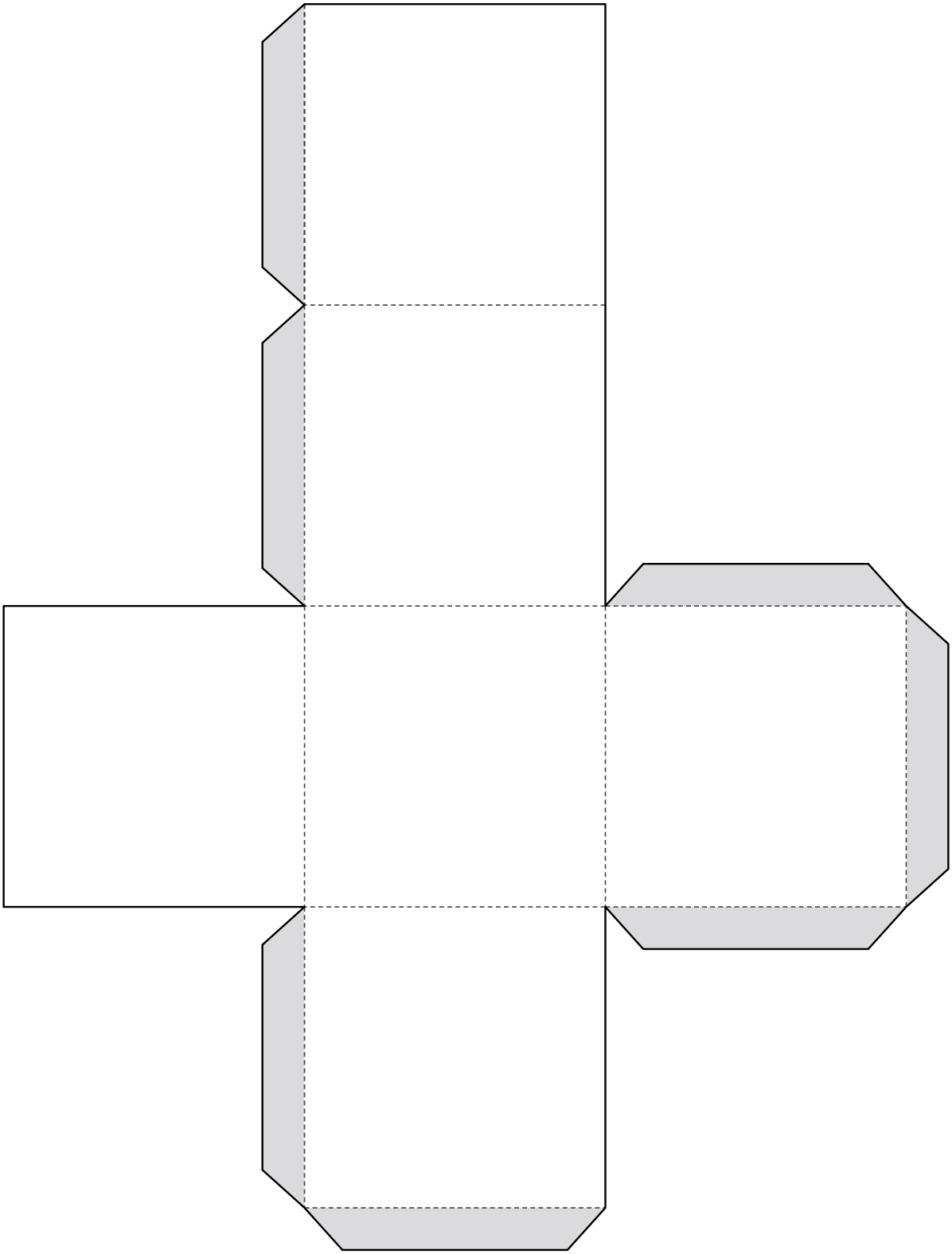
En la versión para colorear, cada alumno puede decidir los colores: por ejemplo, del mismo color las caras paralelas.

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

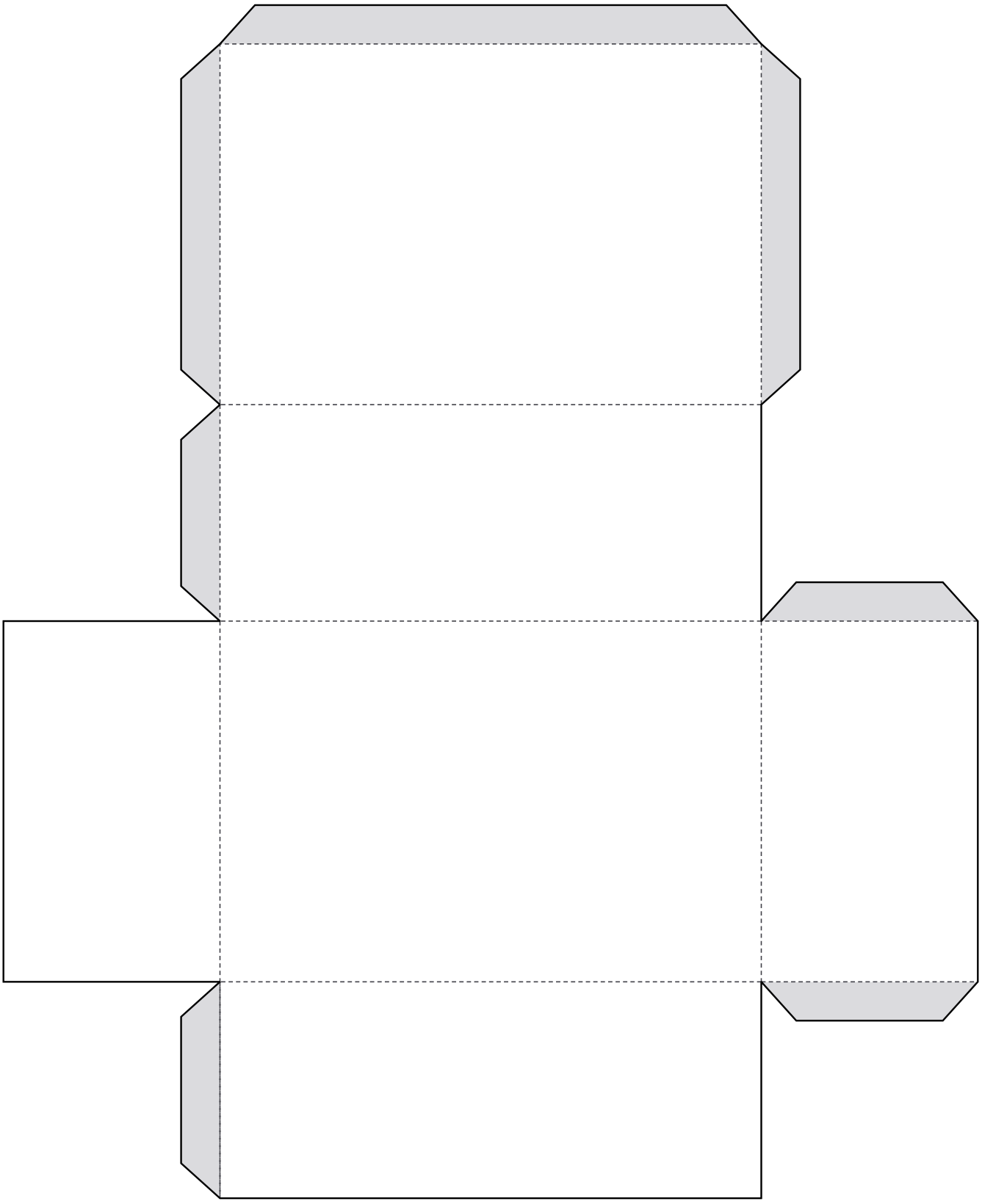


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Prisma rectangular (ortoedro) para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: 6,5 × 3,9 × 9,8 cm



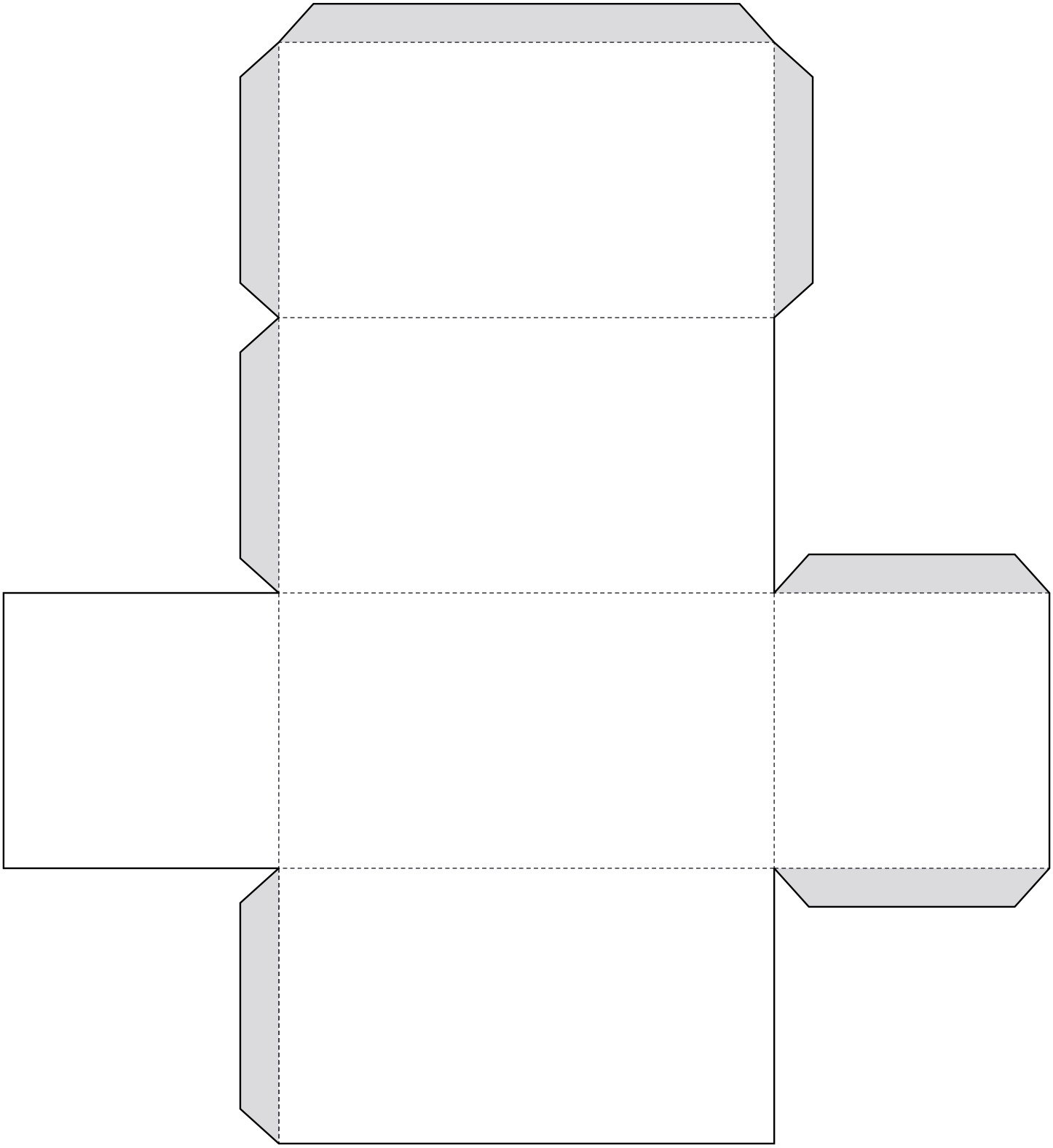
Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.

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



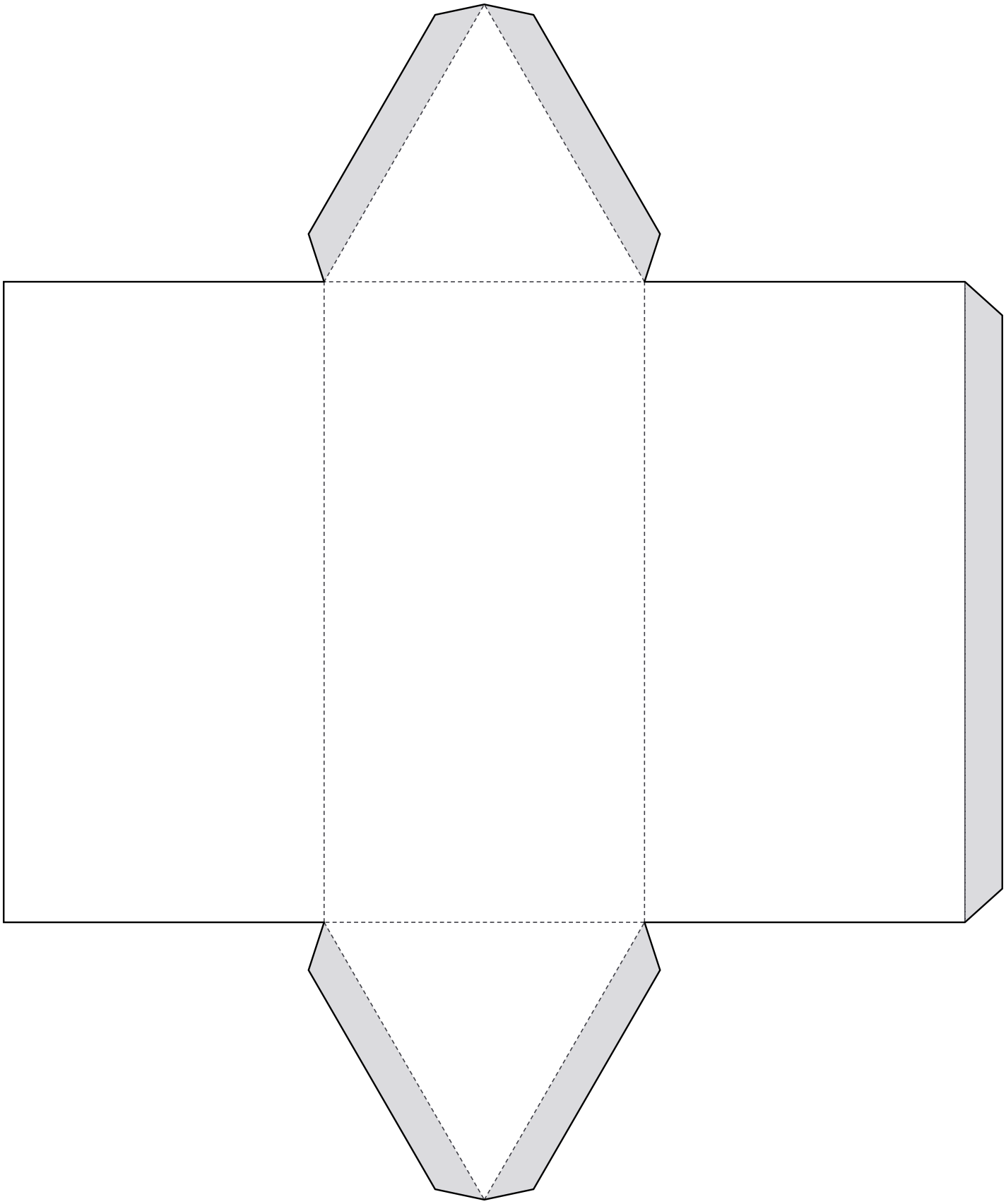
Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.

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

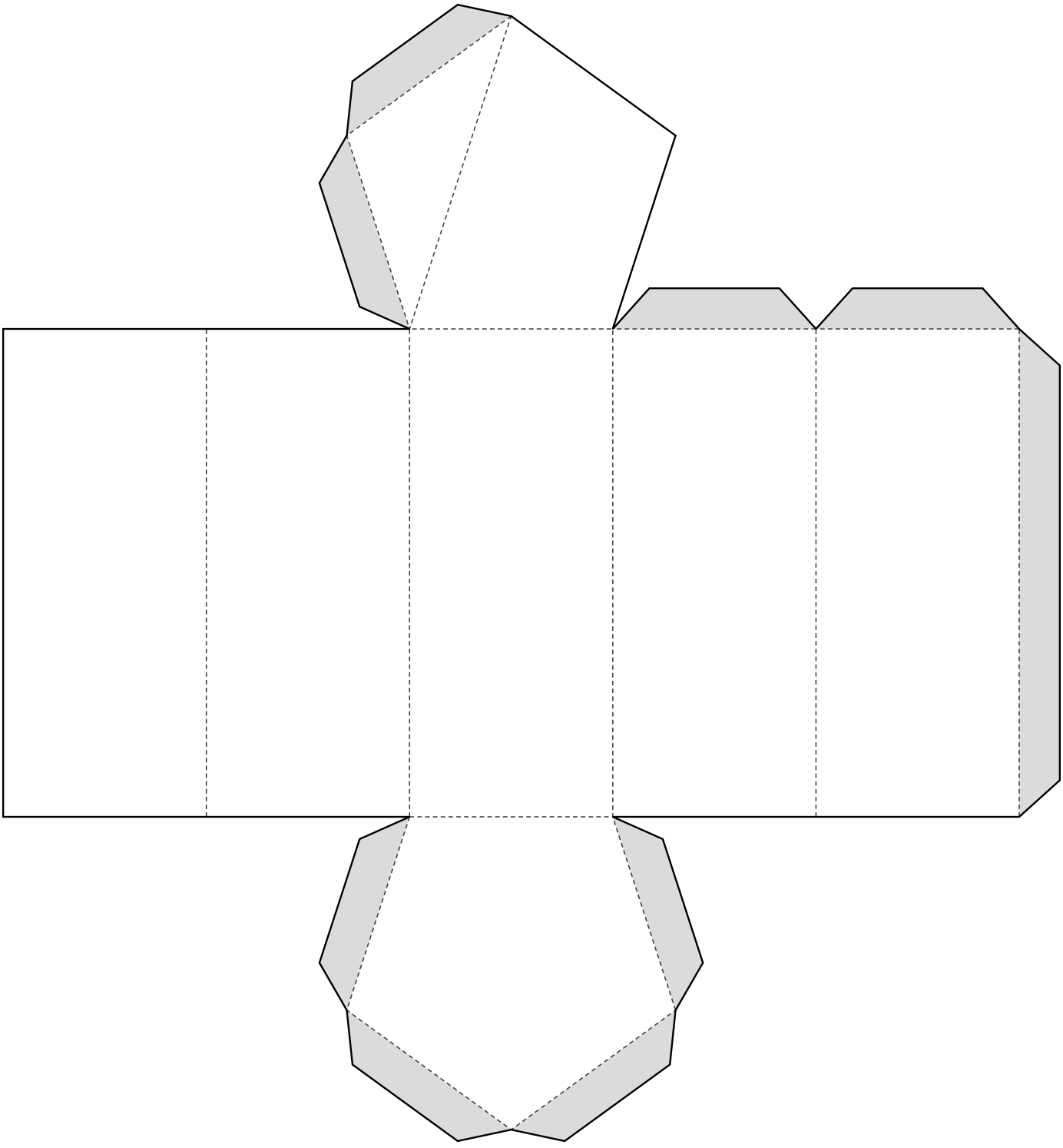


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Prisma pentagonal para armar · para colorear

aulapedia.com

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



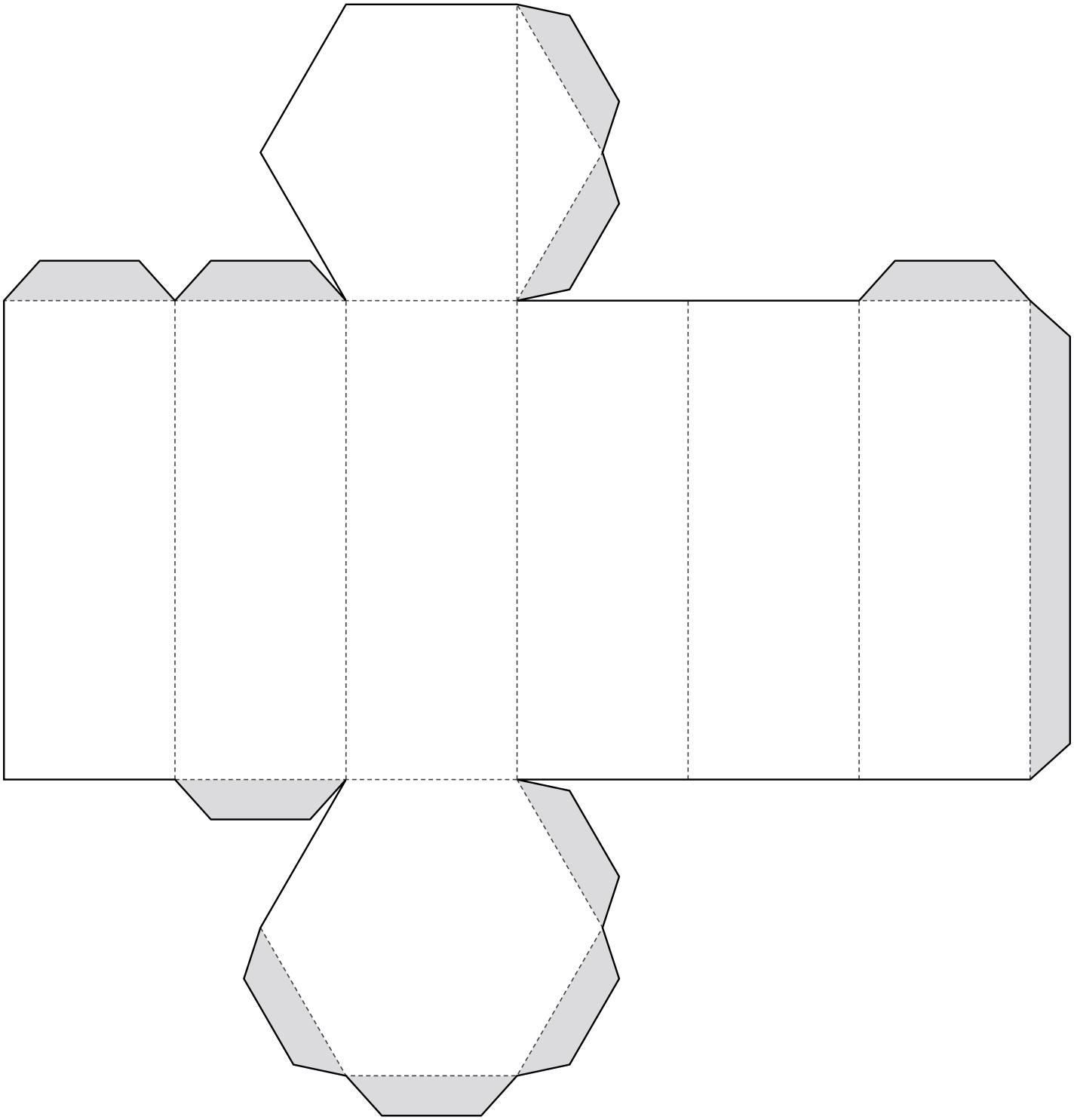
Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.

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

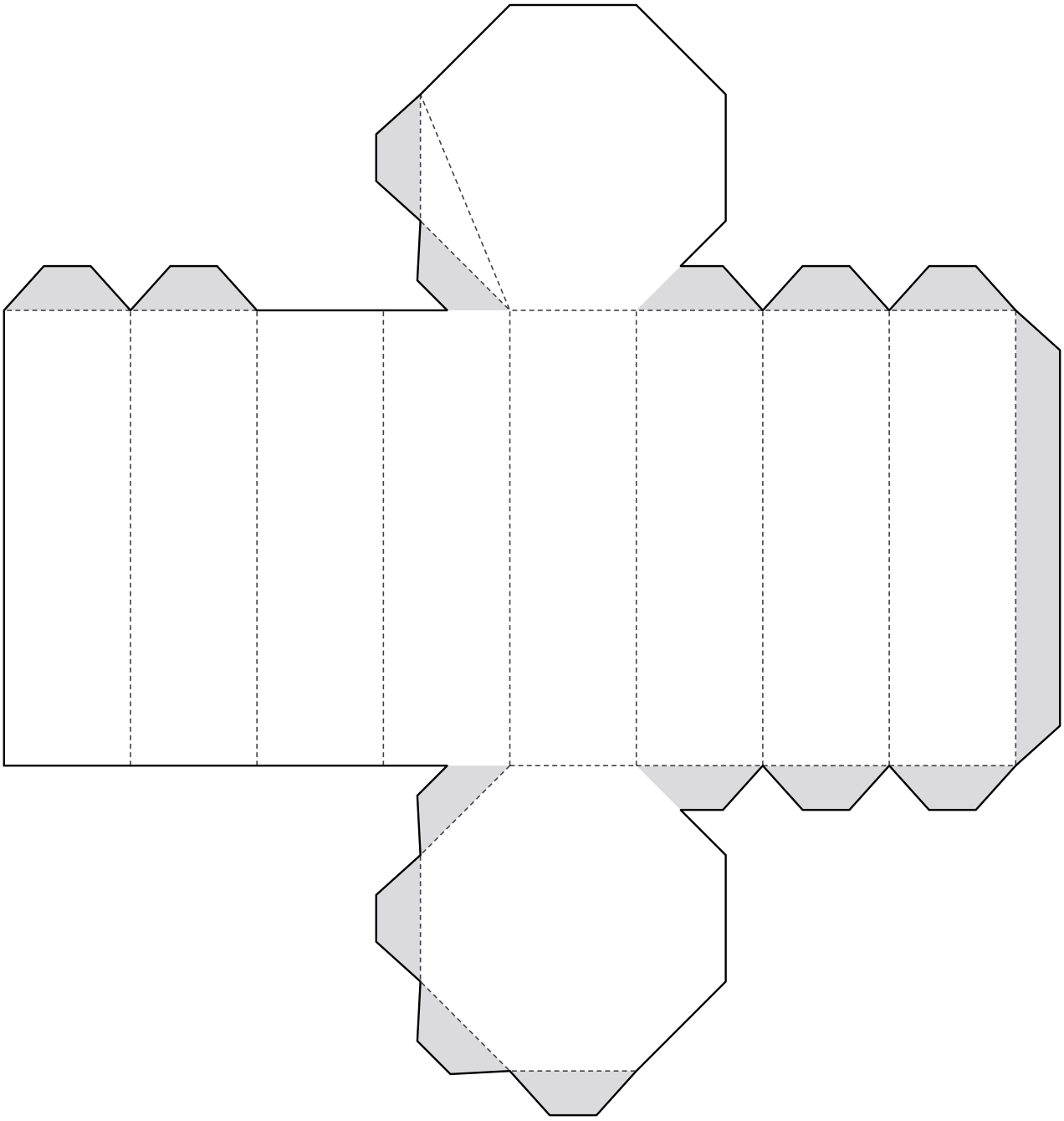


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Prisma octagonal para armar · para colorear

aulapedia.com

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

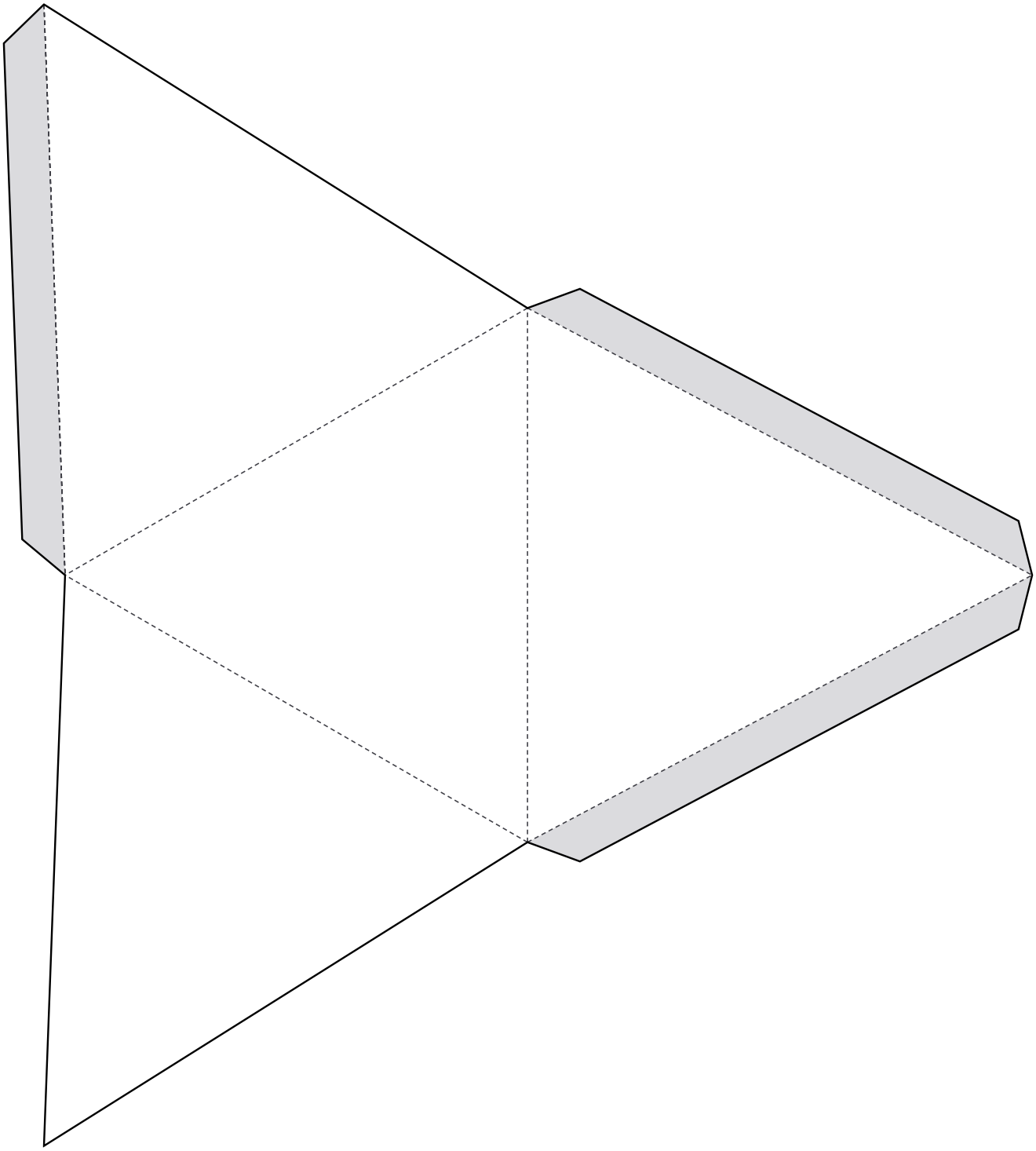


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Pirámide triangular para armar · para colorear

aulapedia.com

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

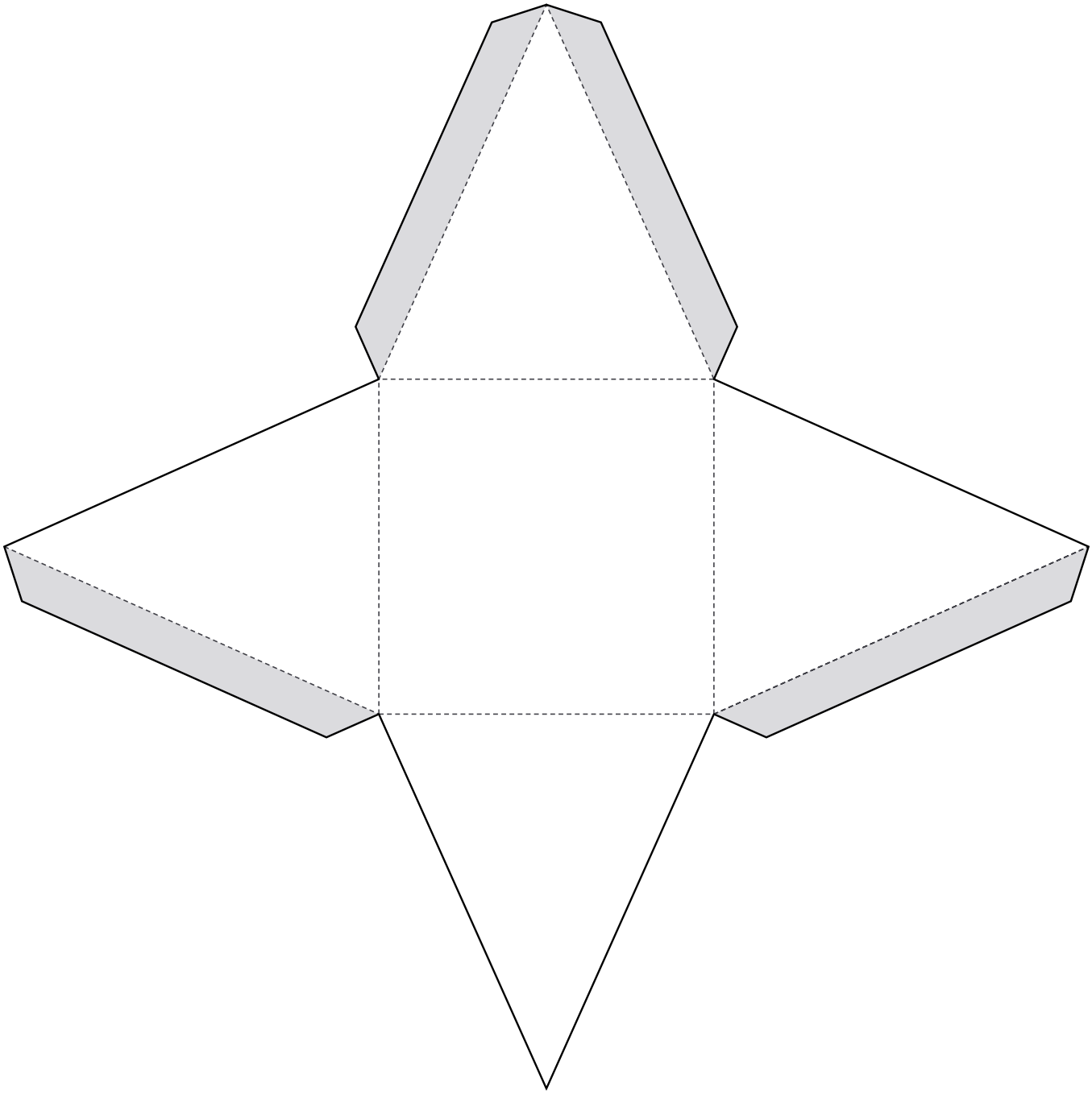


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Pirámide cuadrangular para armar · para colorear

aulapedia.com

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

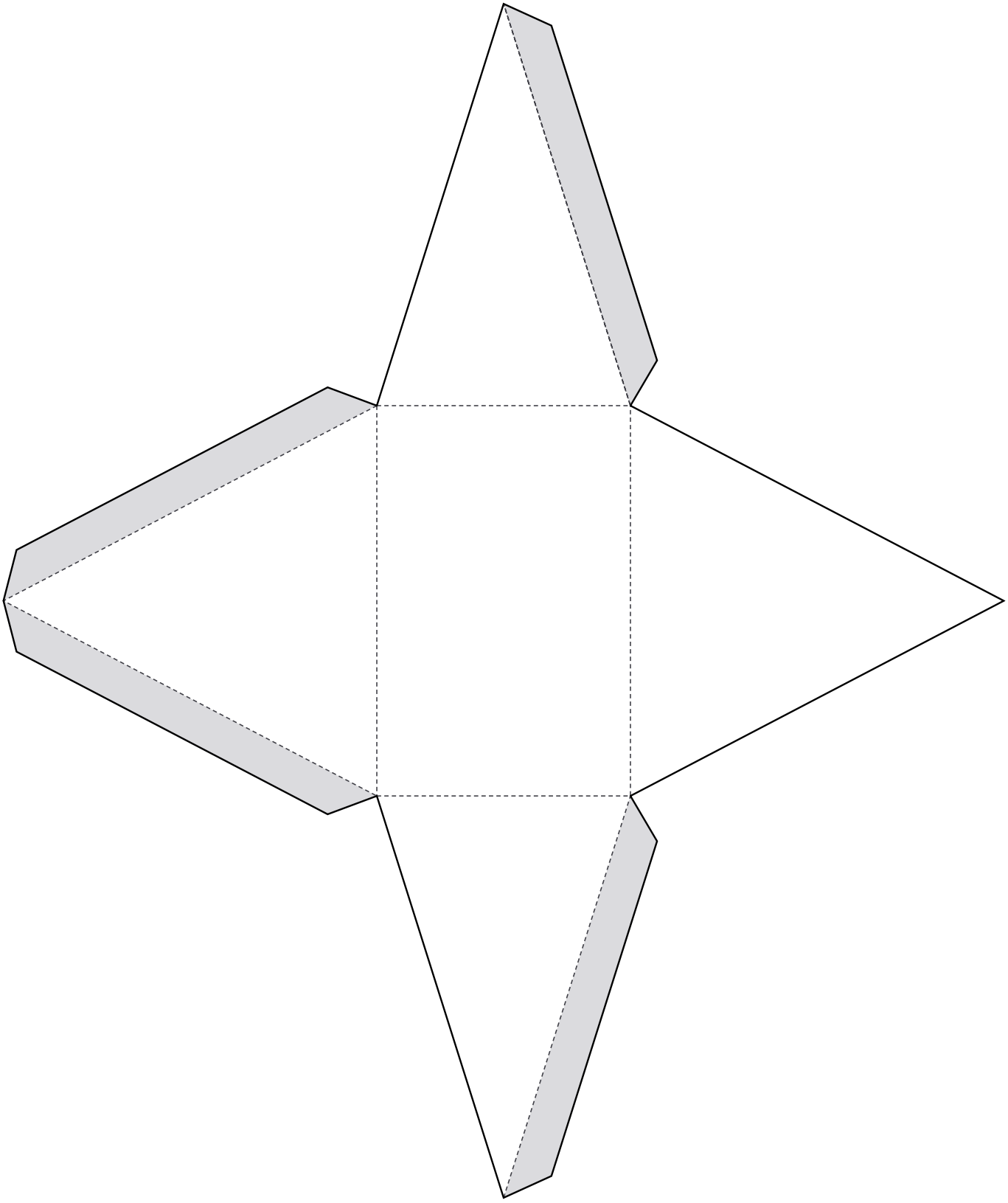


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Pirámide rectangular para armar · para colorear

aulapedia.com

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

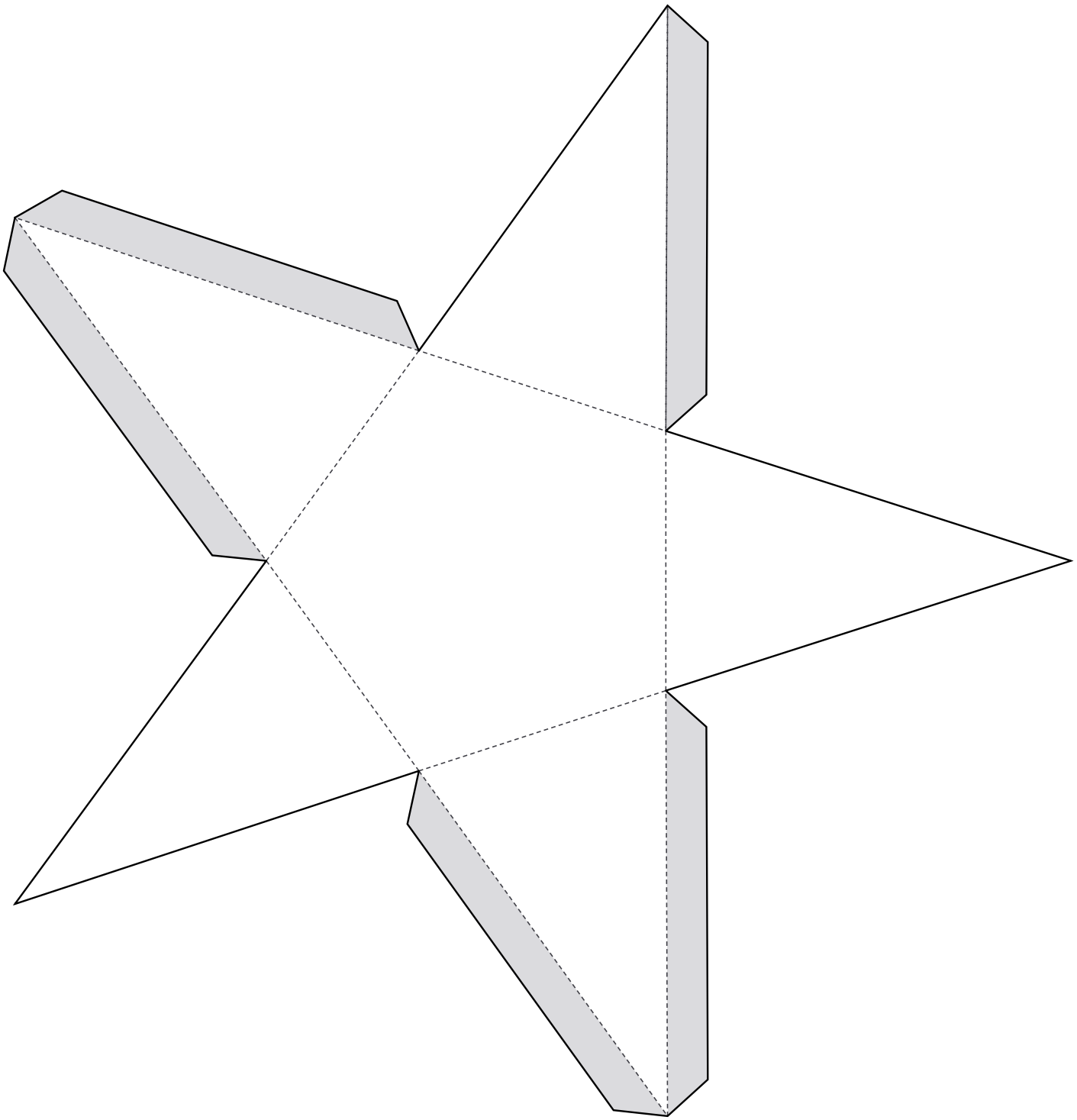


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Pirámide pentagonal para armar · para colorear

aulapedia.com

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

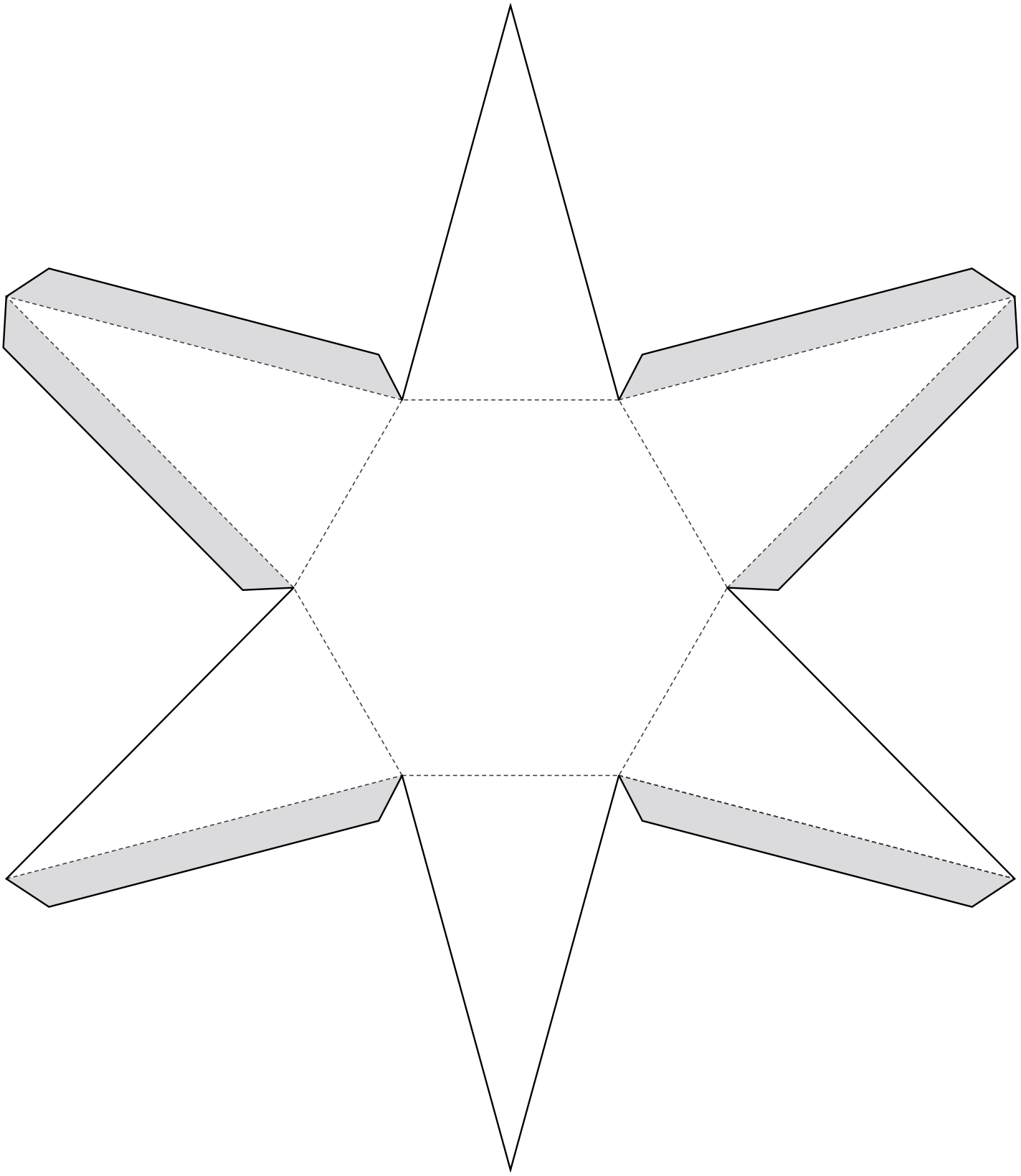


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Pirámide hexagonal para armar · para colorear

aulapedia.com

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



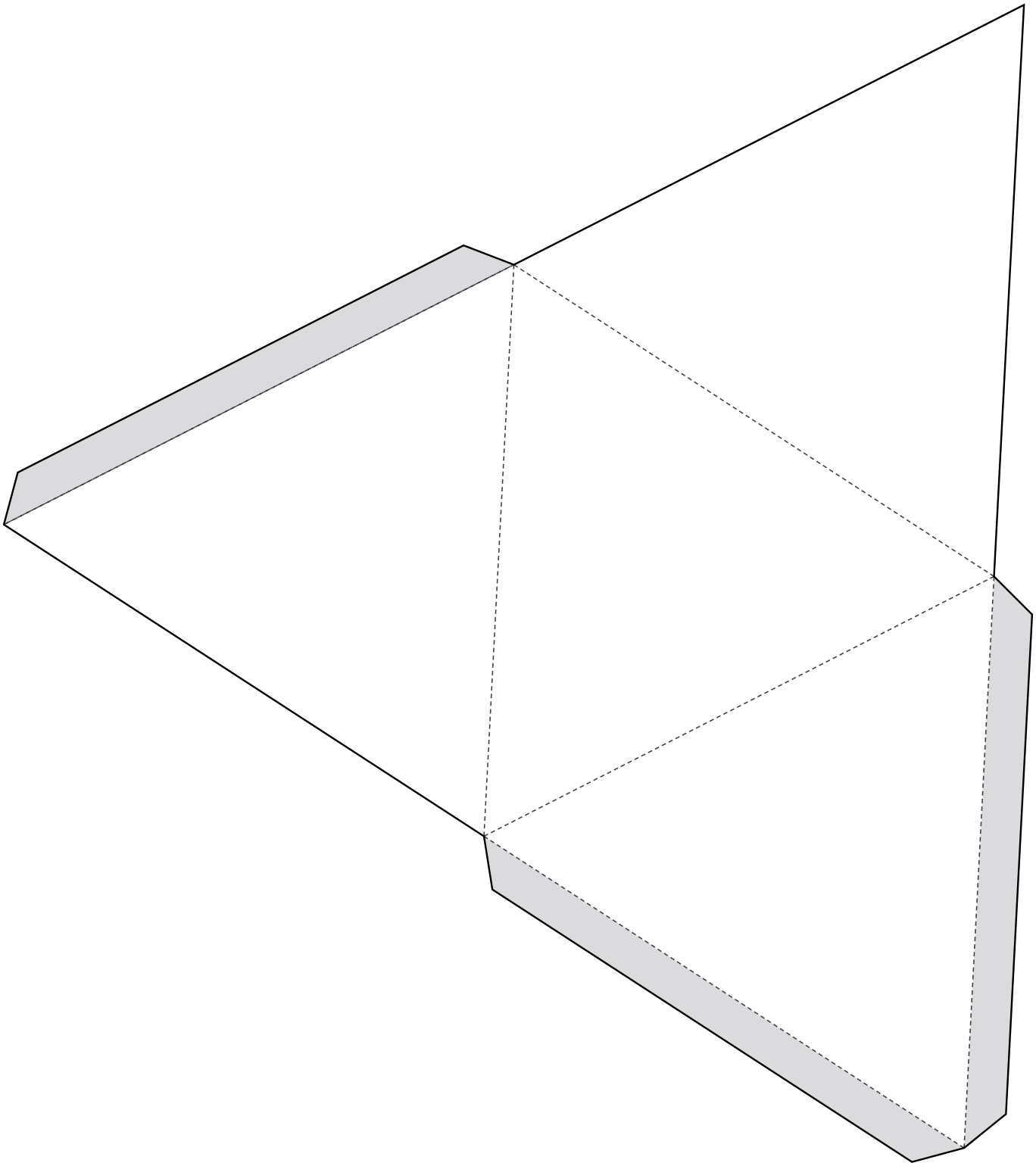
Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.

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

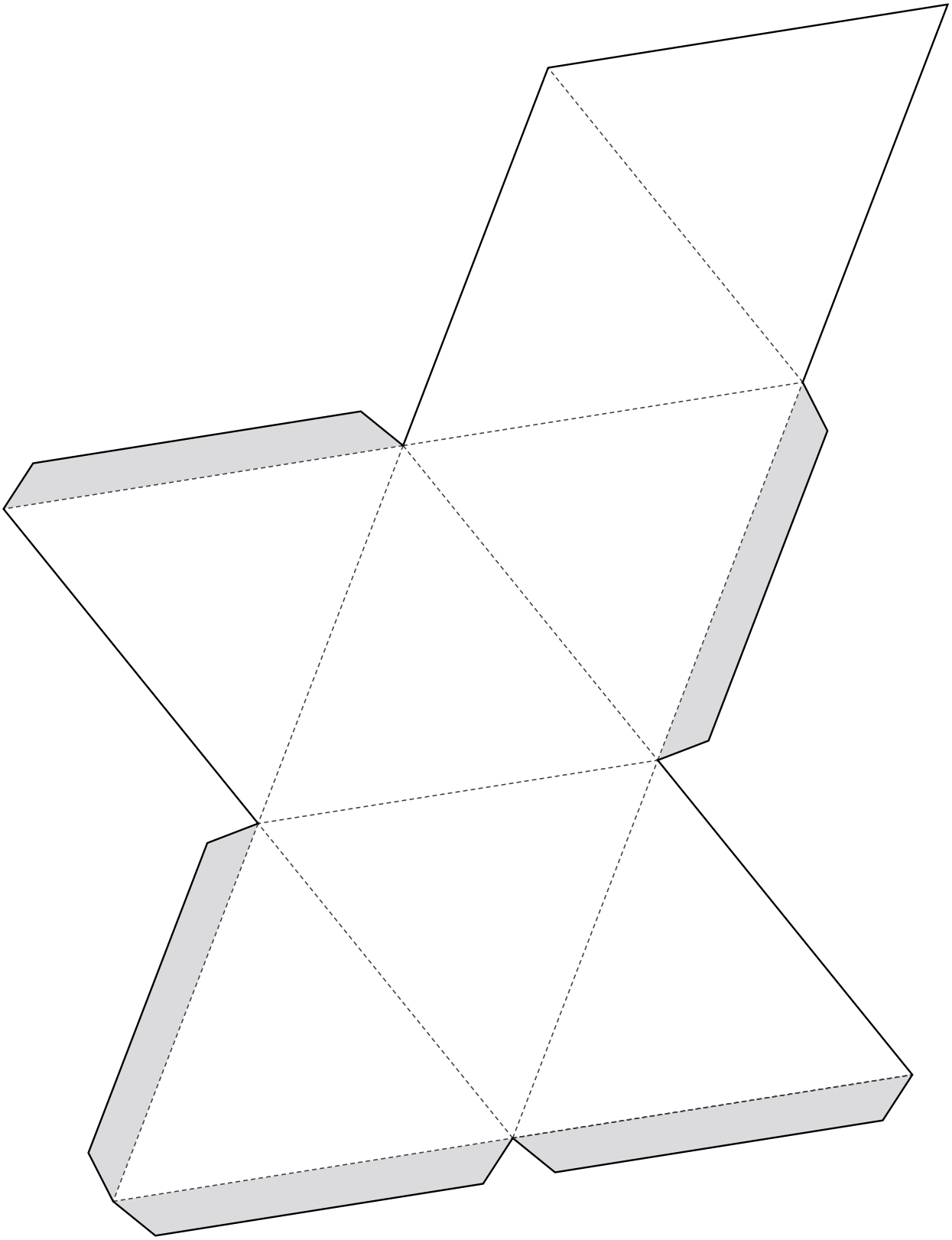


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Octaedro para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: arista de 7 cm

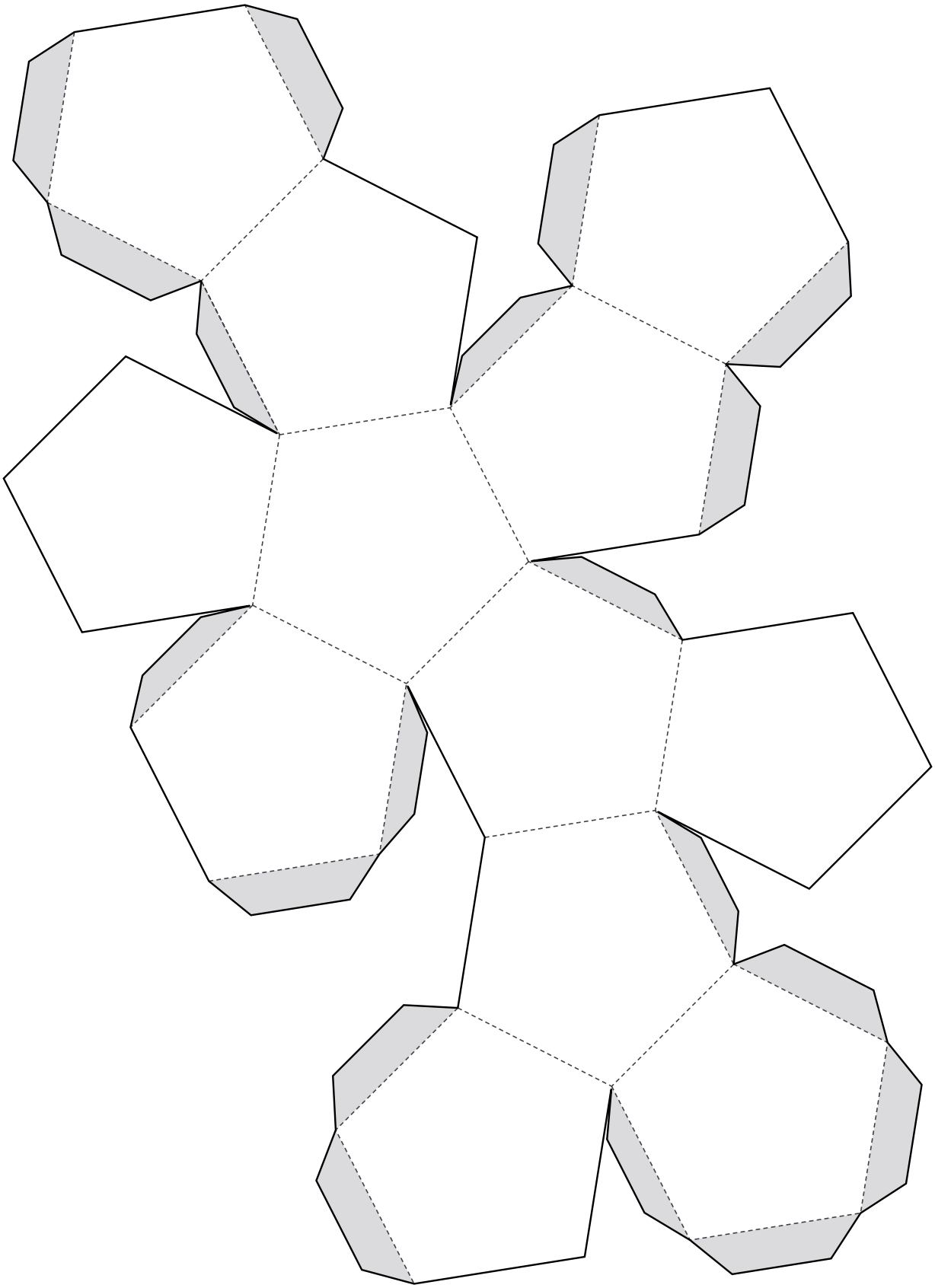


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Dodecaedro para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: arista de 3 cm

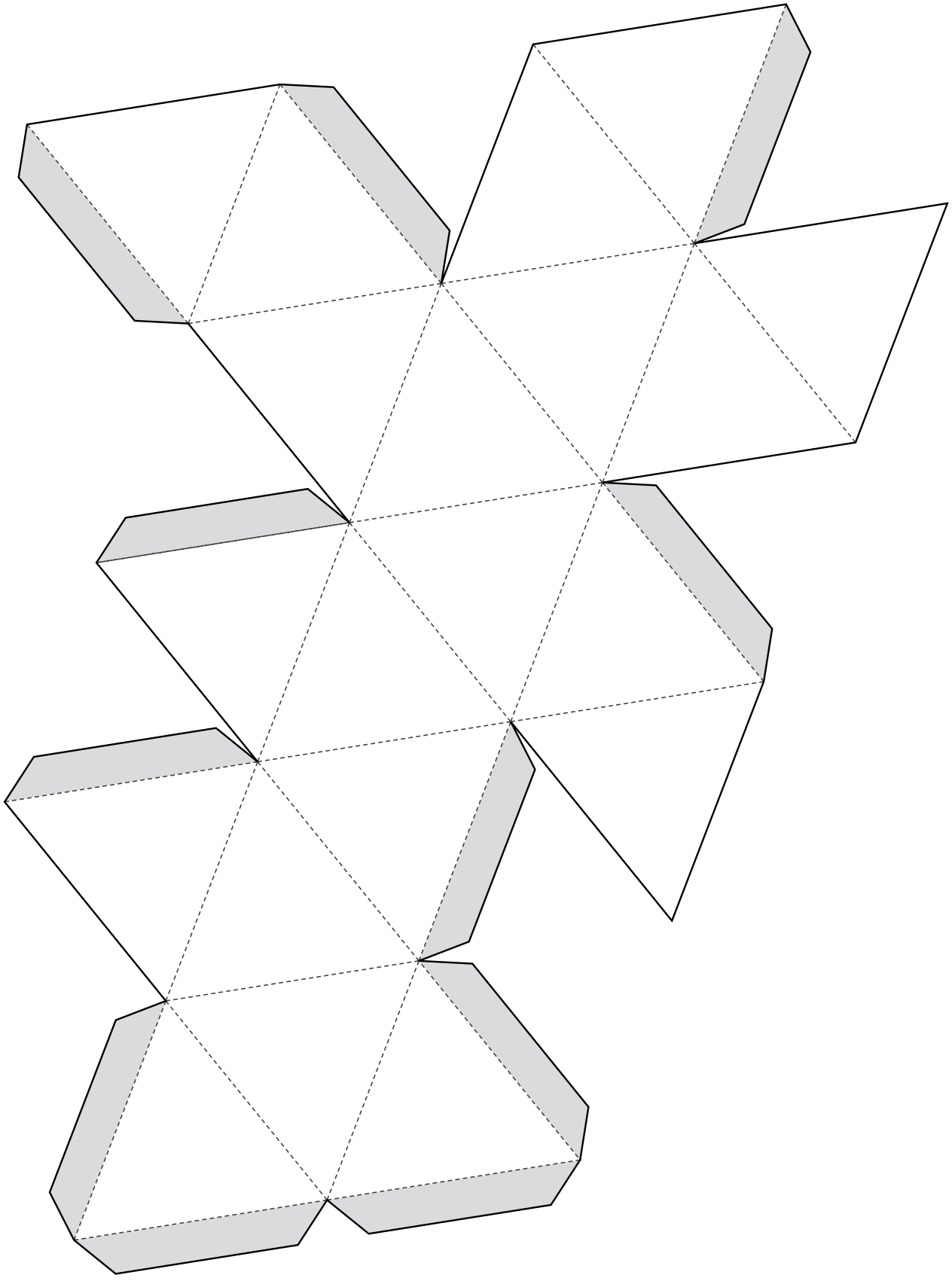


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Icosaedro para armar · para colorear

aulapedia.com

Medidas: arista de 4,5 cm

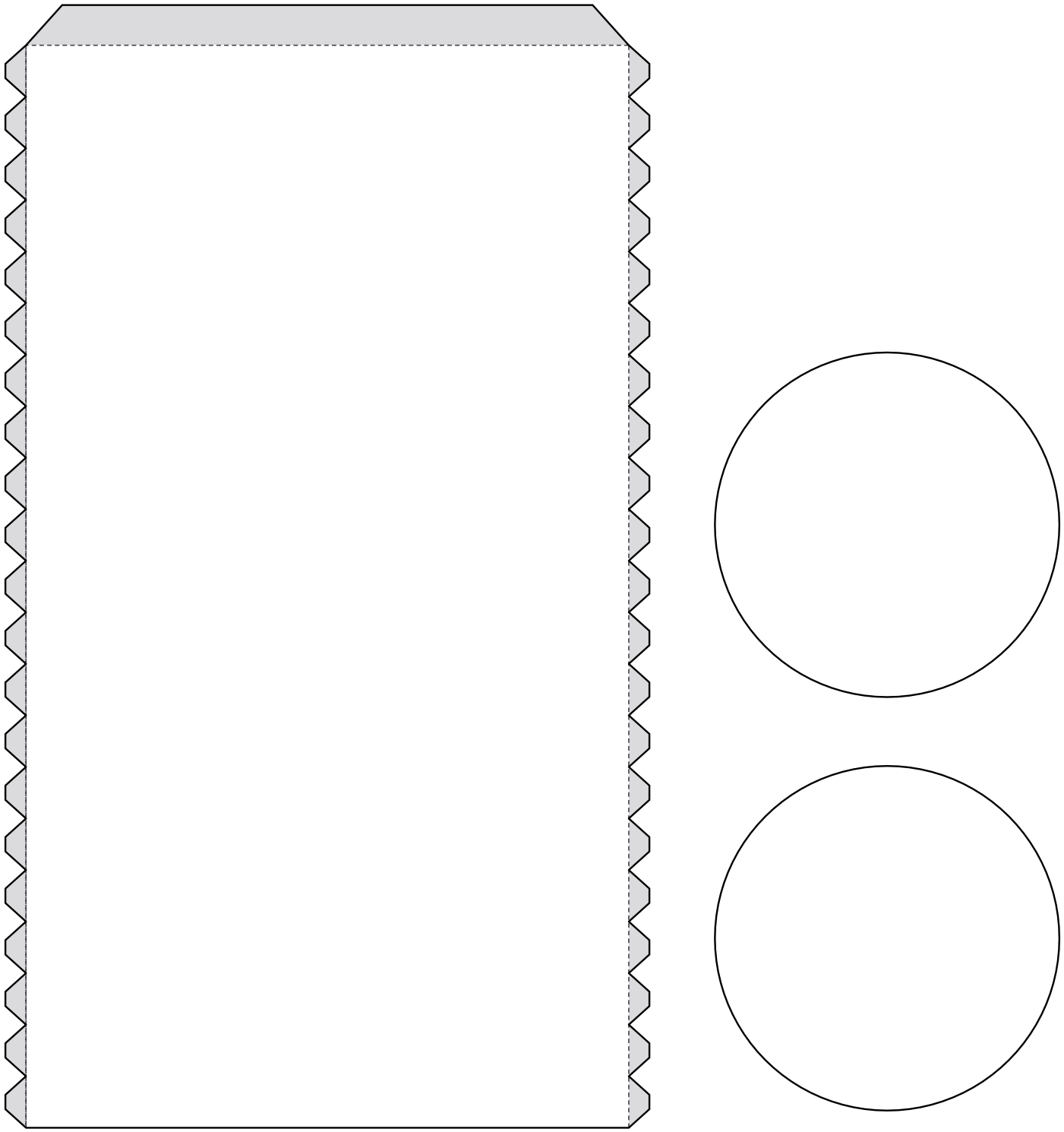


Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Cilindro para armar · para colorear

aulapedia.com

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

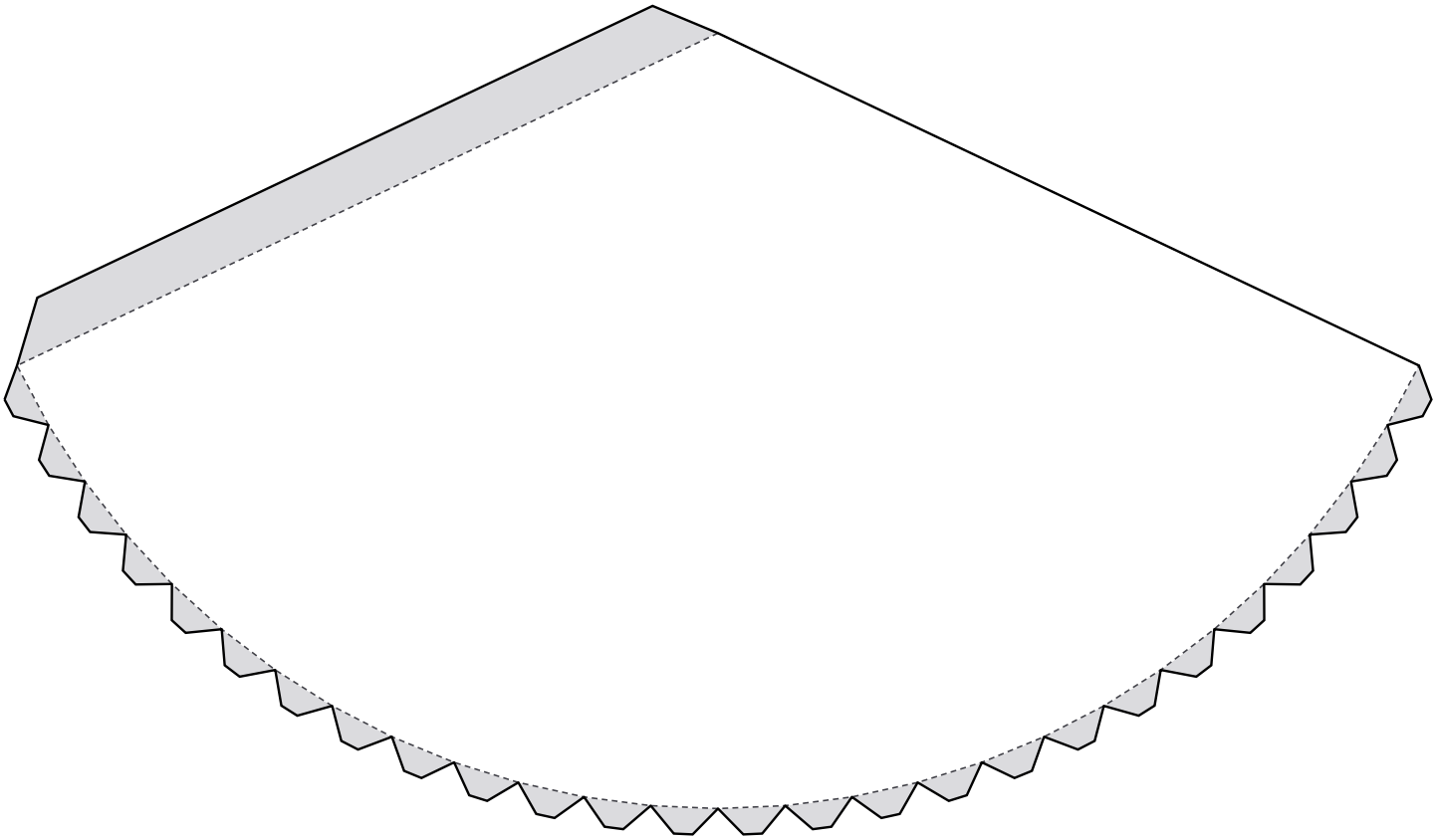


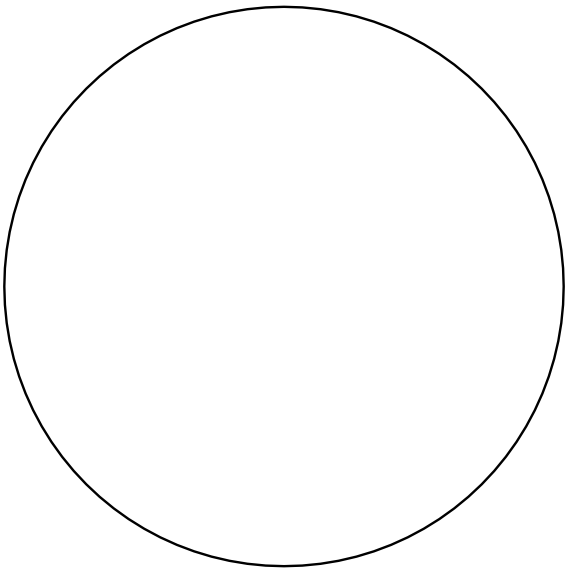
Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Cono para armar · para colorear

aulapedia.com

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





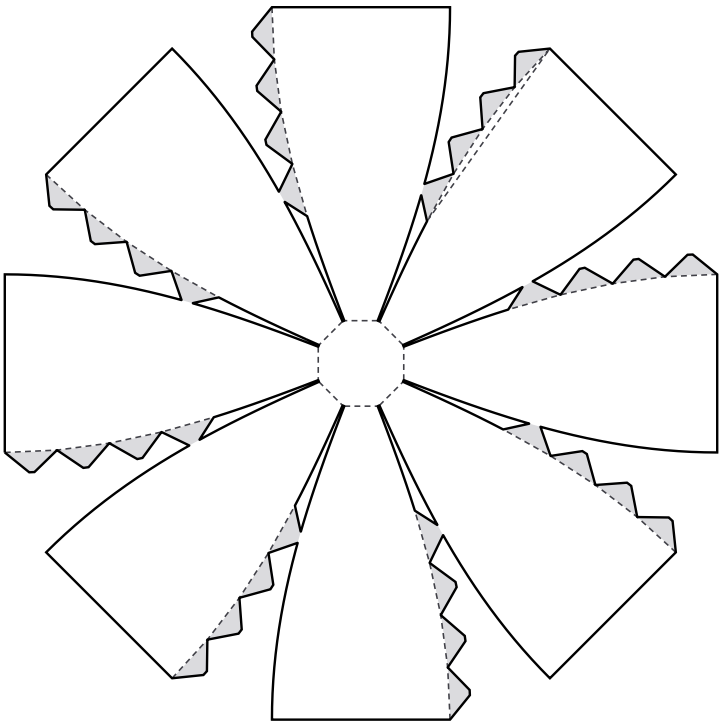
Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»): el cuadrado debe medir 1 cm. Mejor en cartulina fina o papel de 160-200 g.

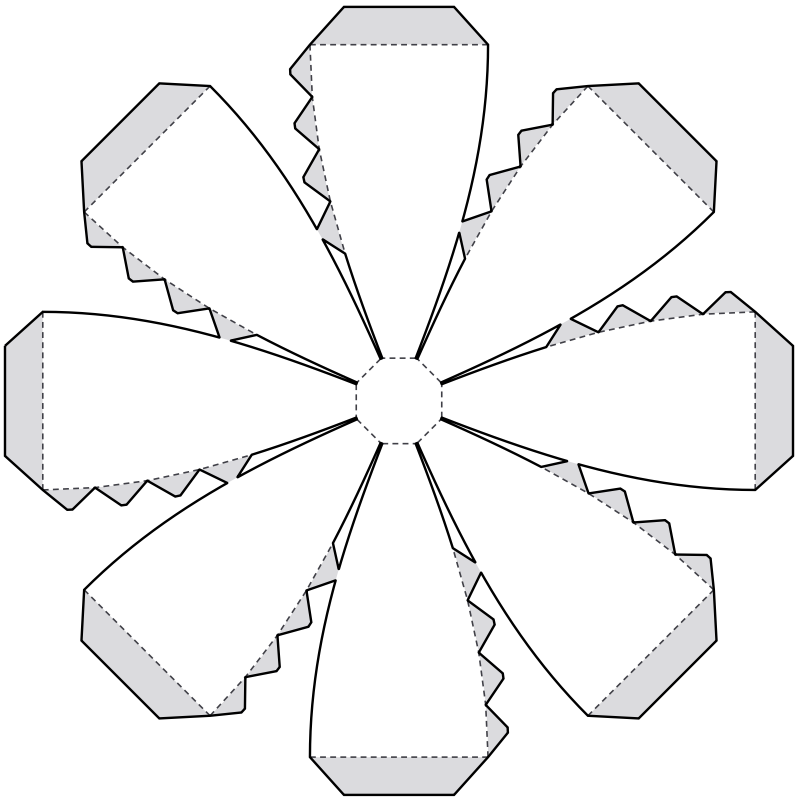
Línea continua: recortar. Discontinua: doblar hacia dentro. Gris: pestaña para pegar por dentro.

Esfera para armar · para colorear

aulapedia.com

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.