

Juego:  
Paso 1:  
regla  
Transportador  
Hijas/Bisturi

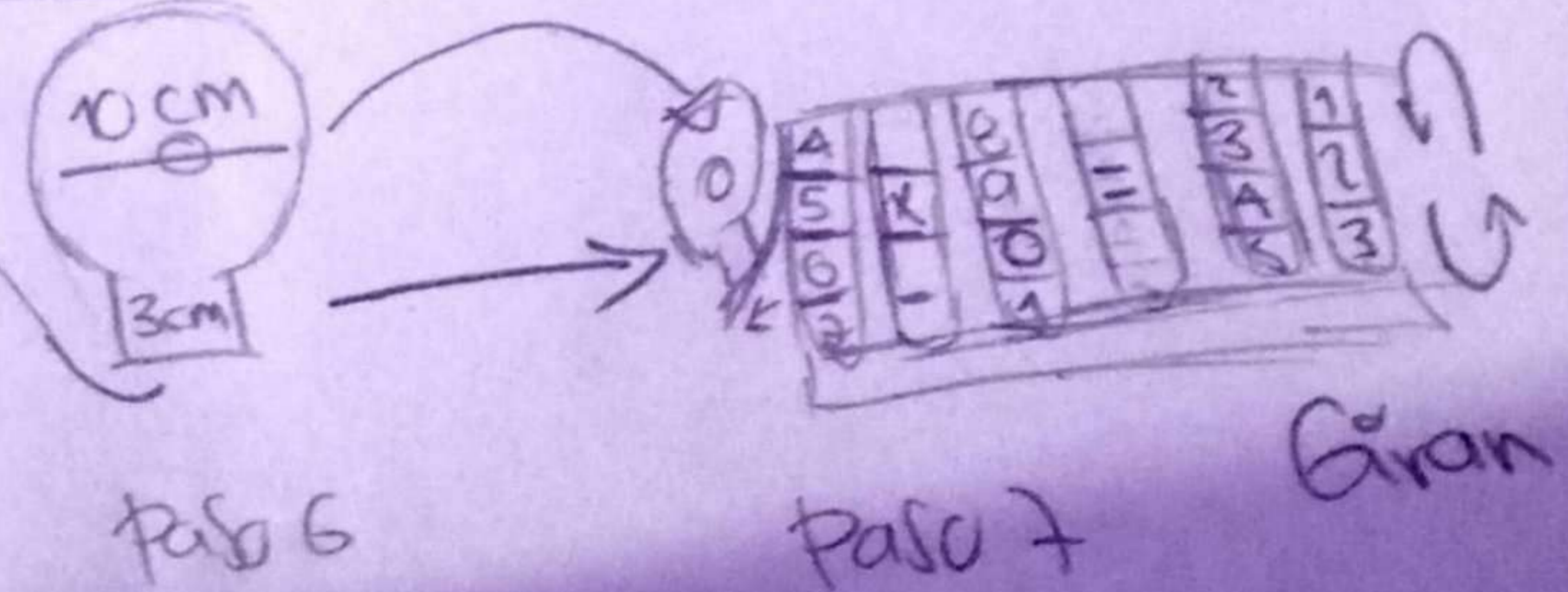
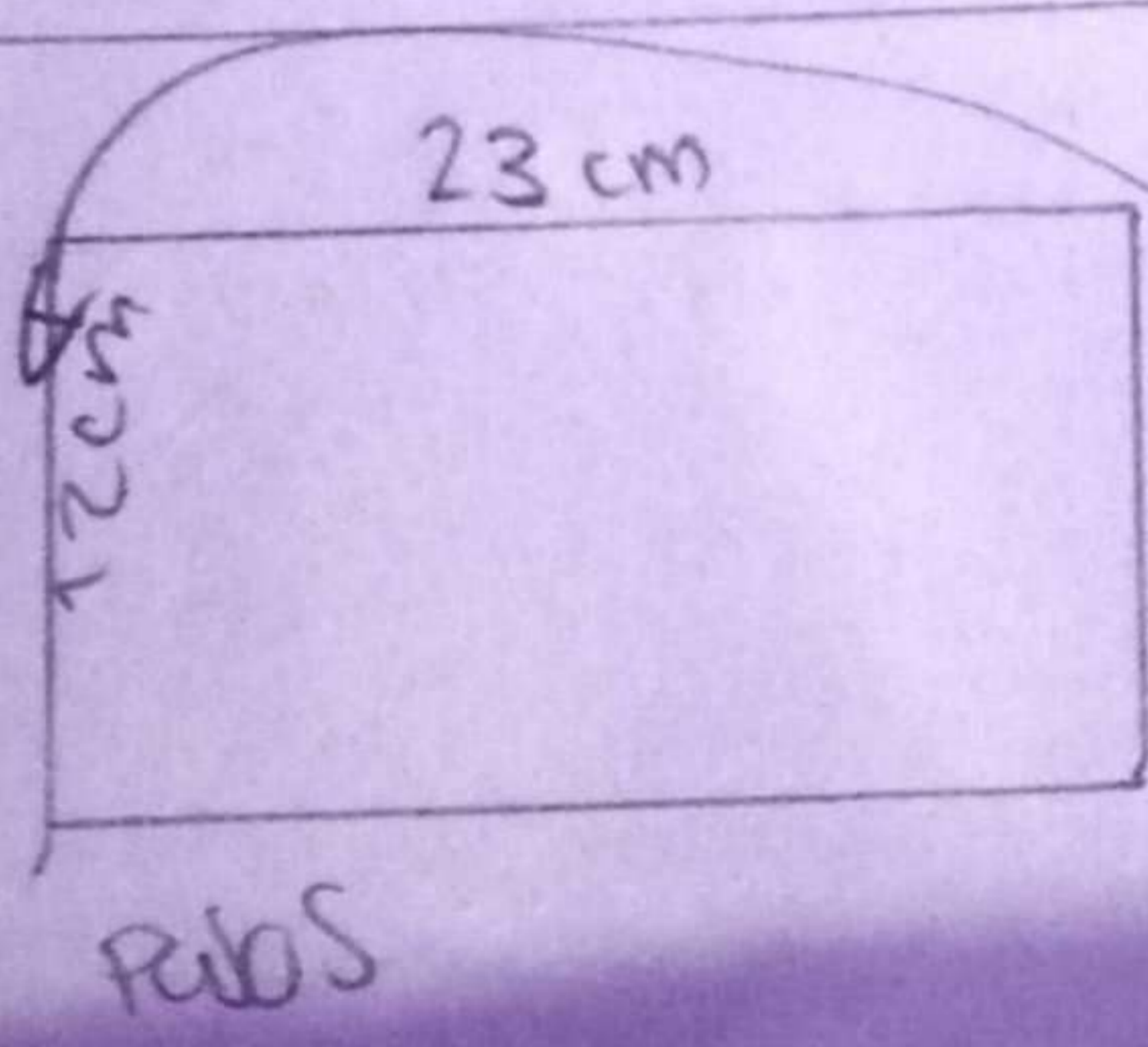
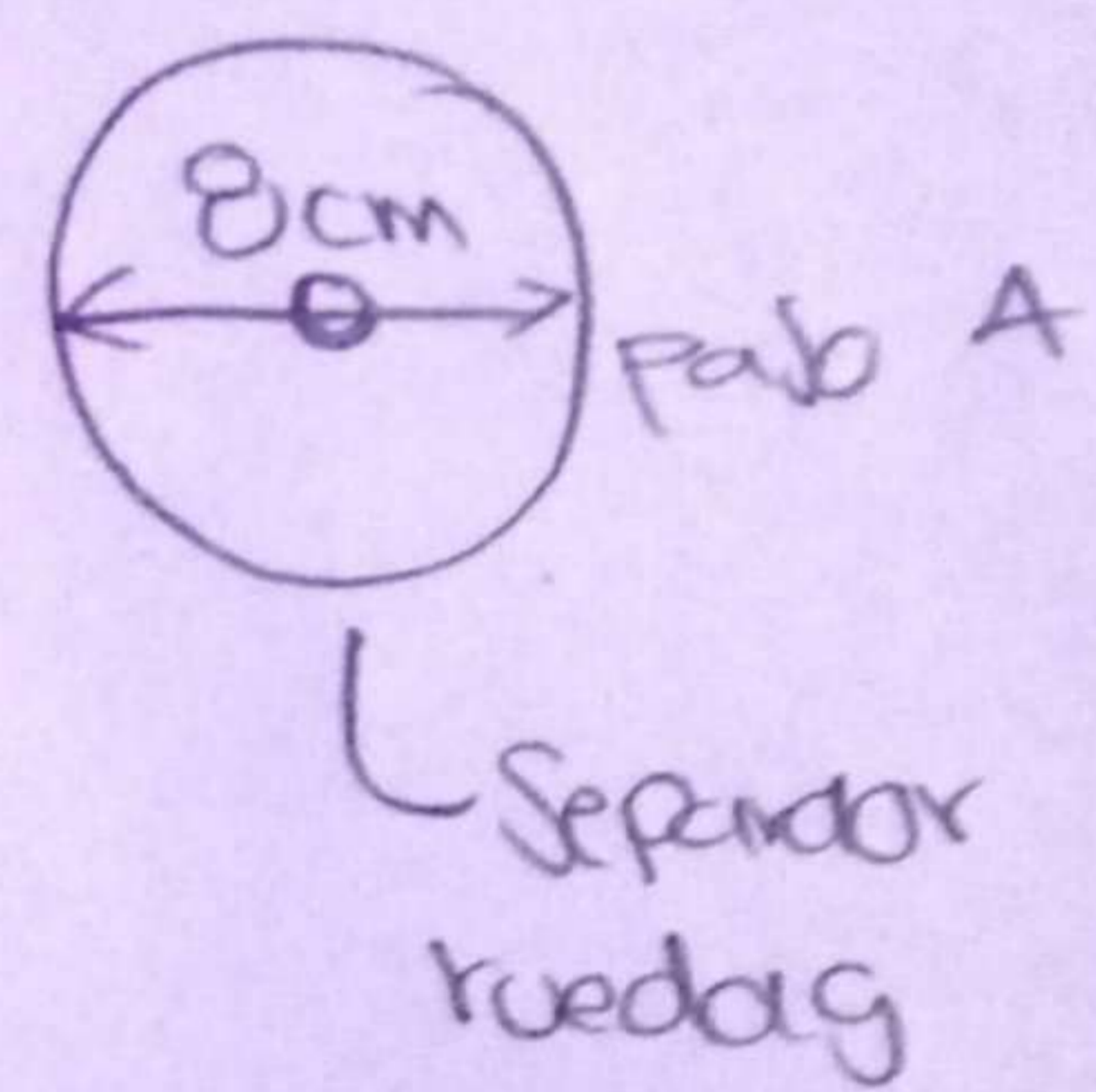
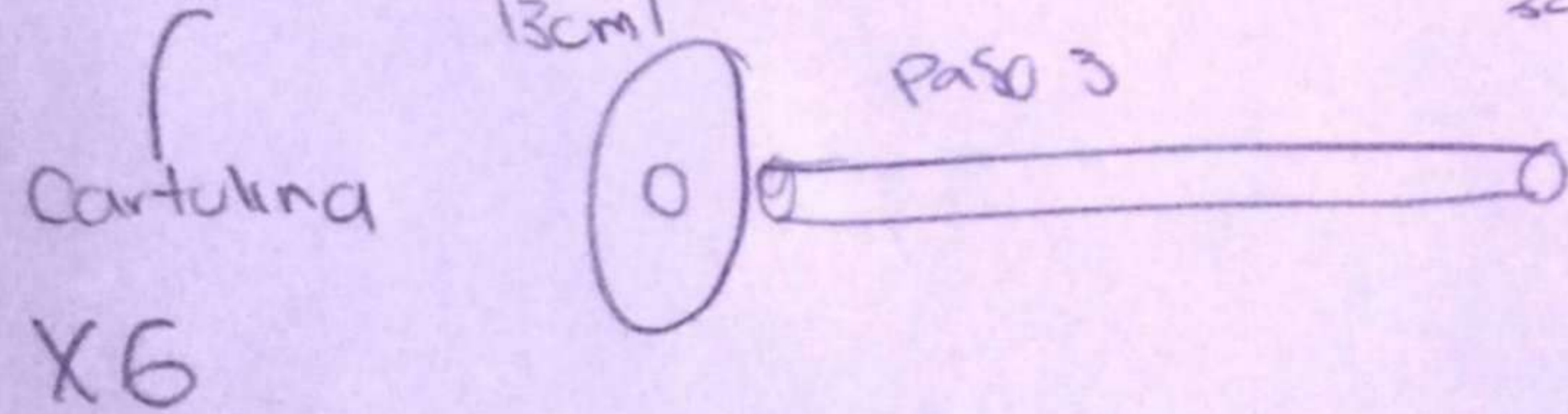
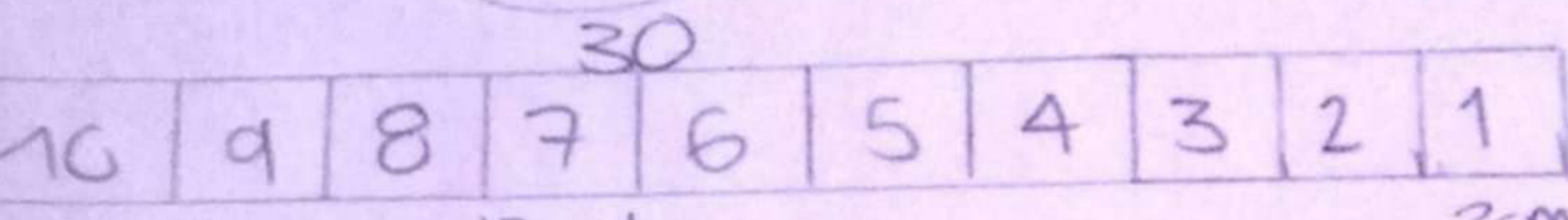
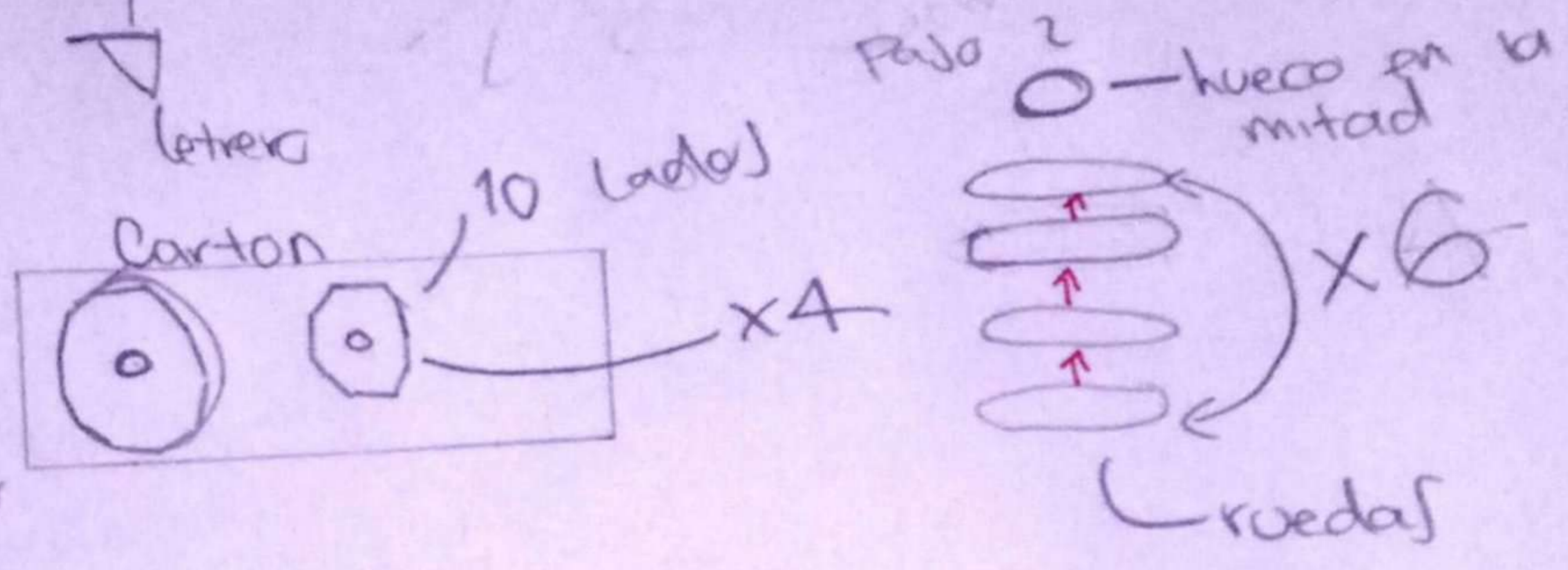
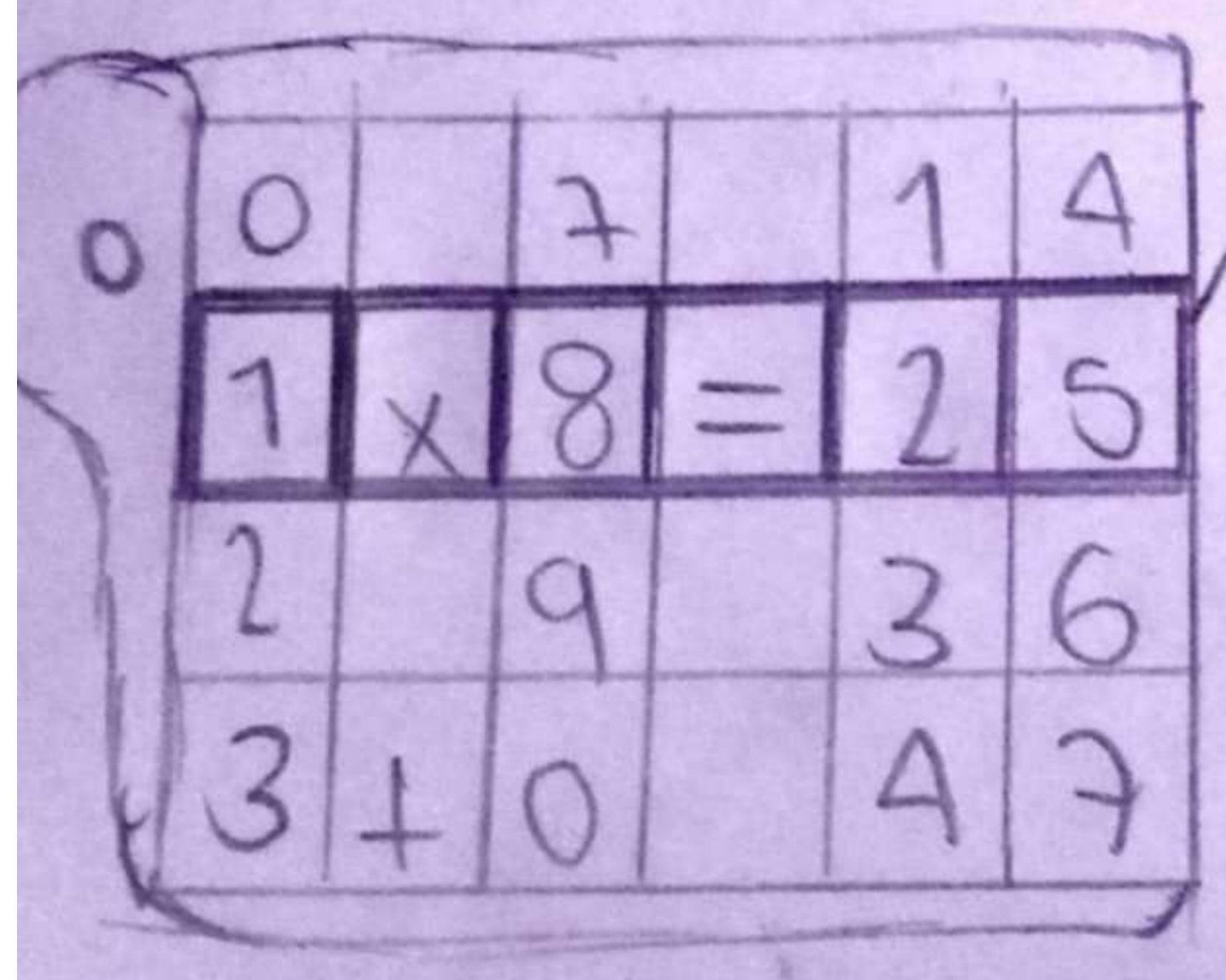
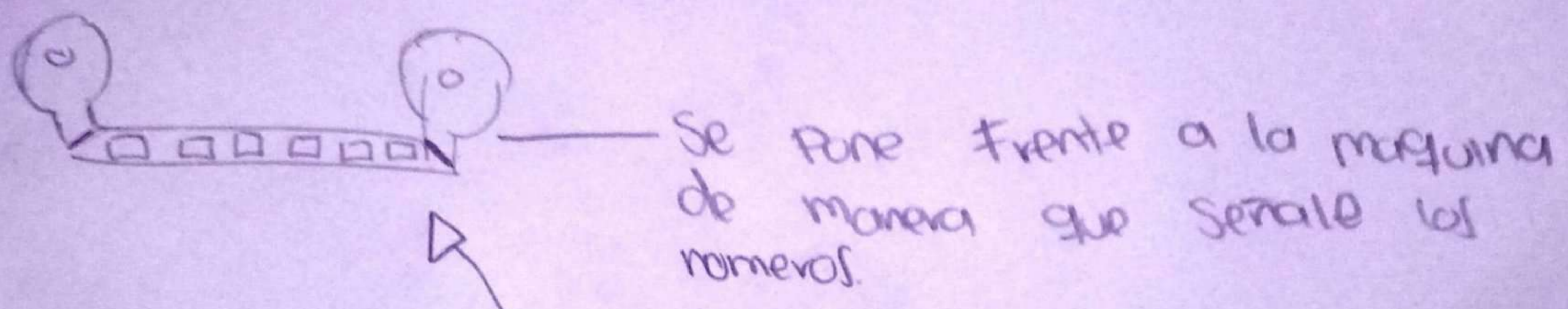
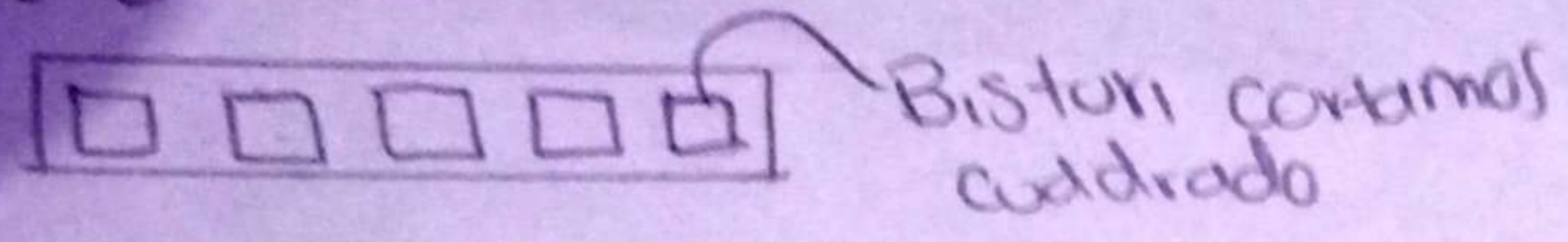
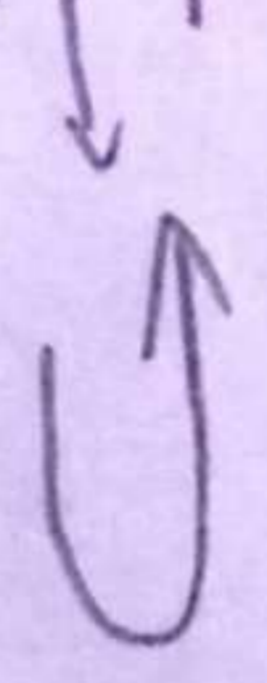
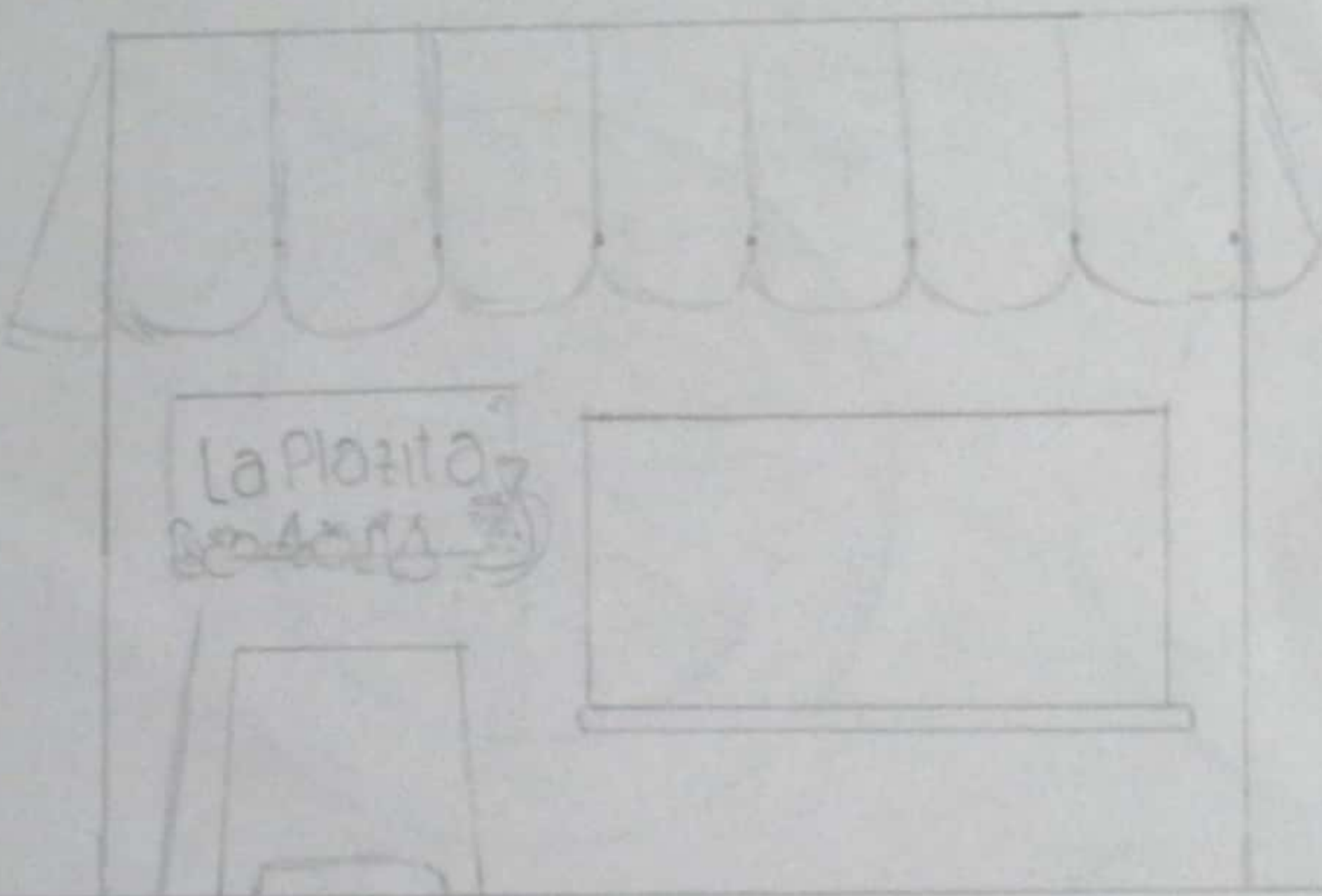


Fig 3

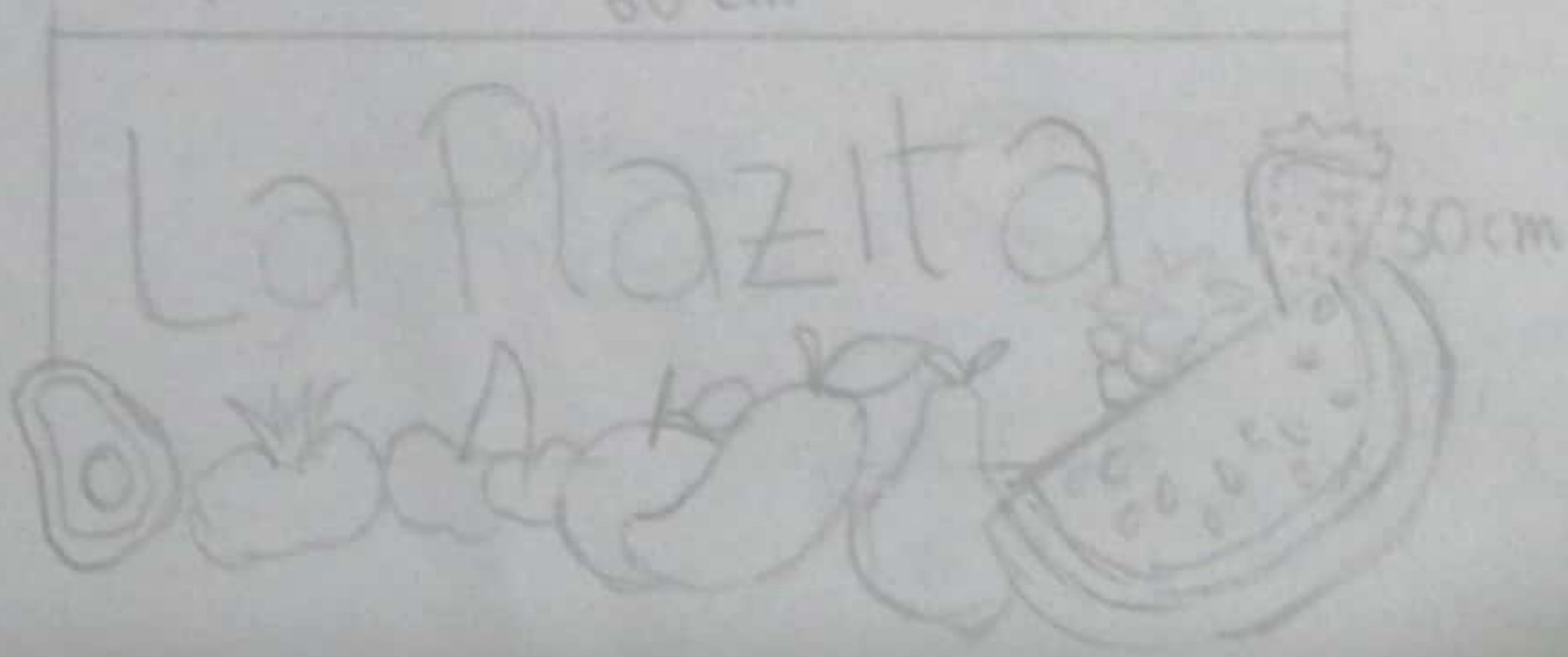


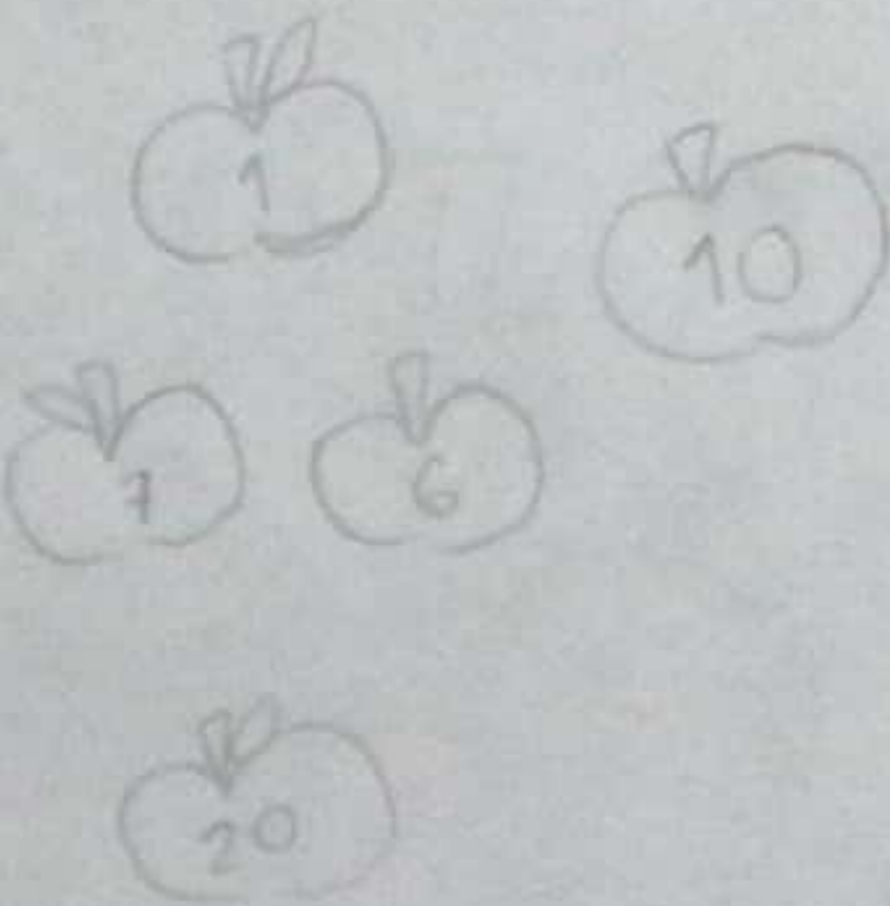
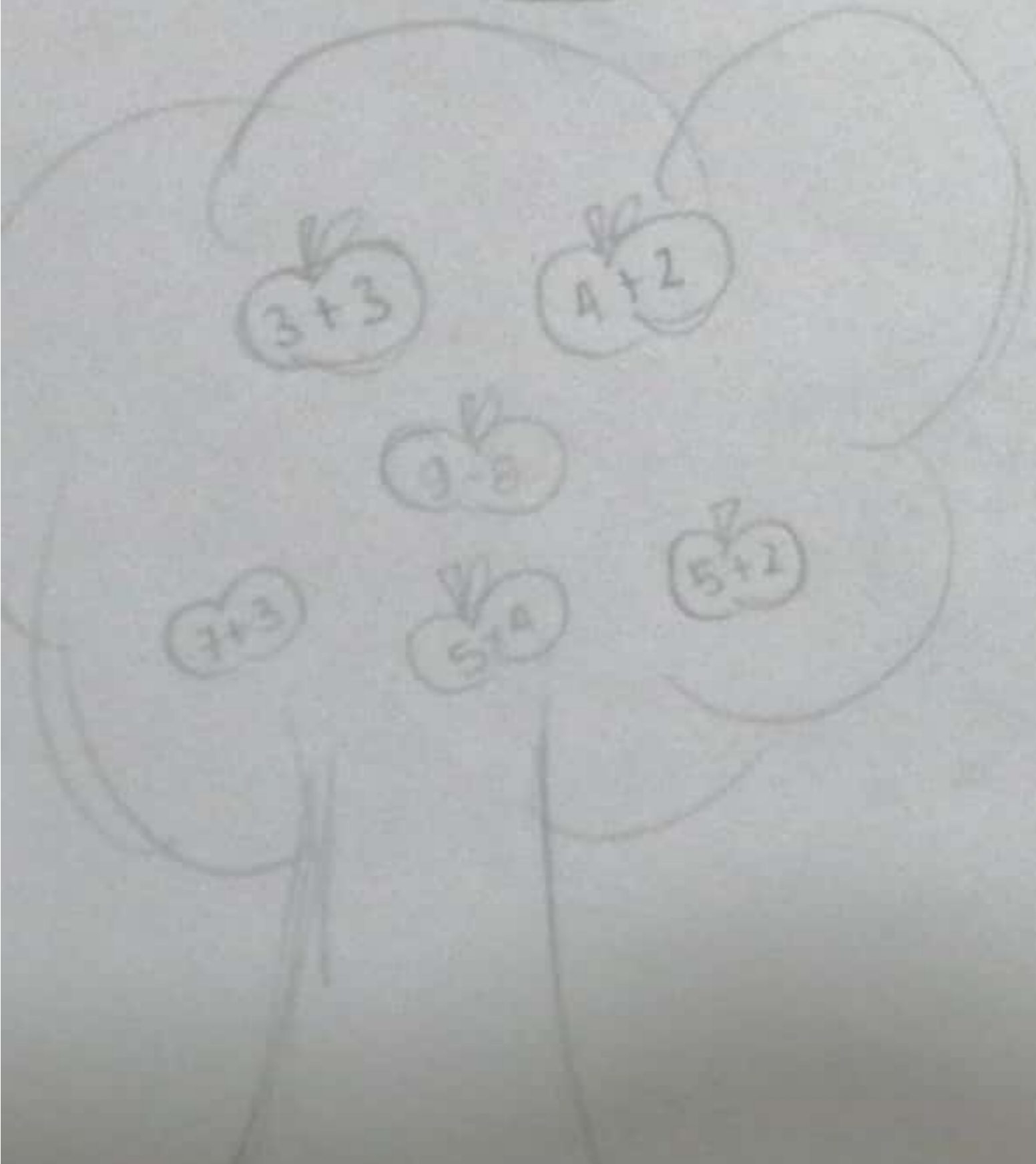
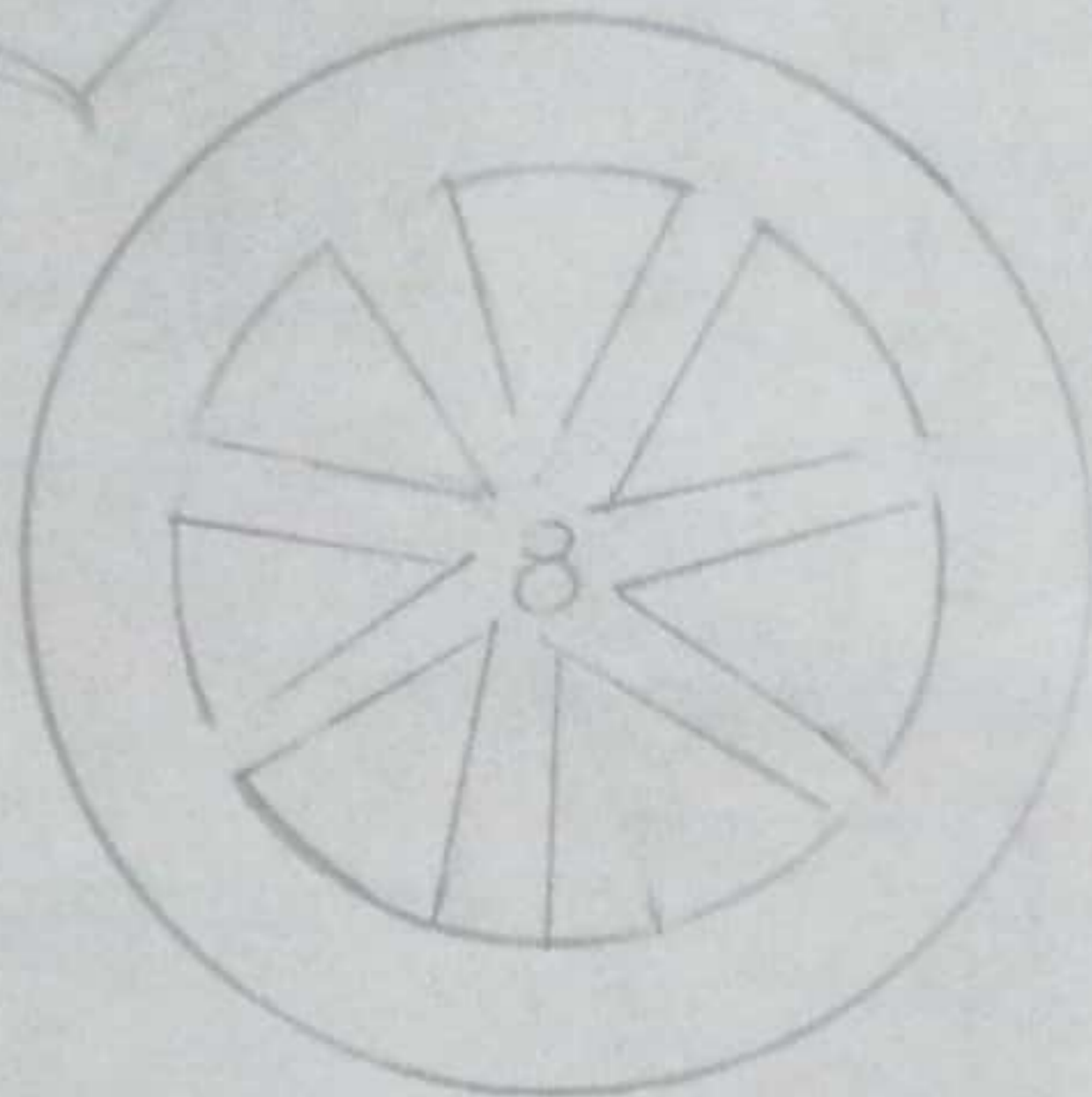
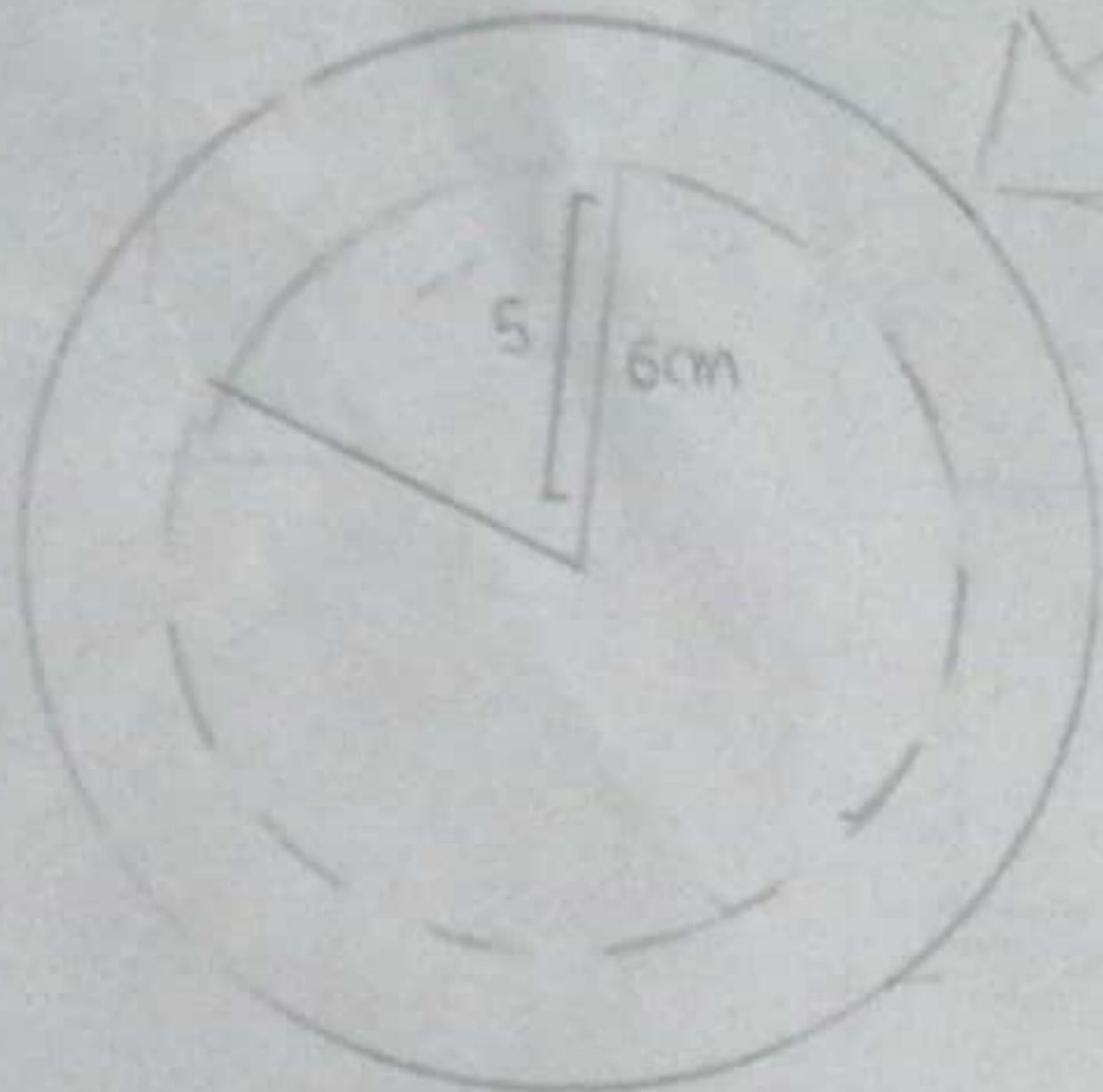
Todo se pega con Silicona



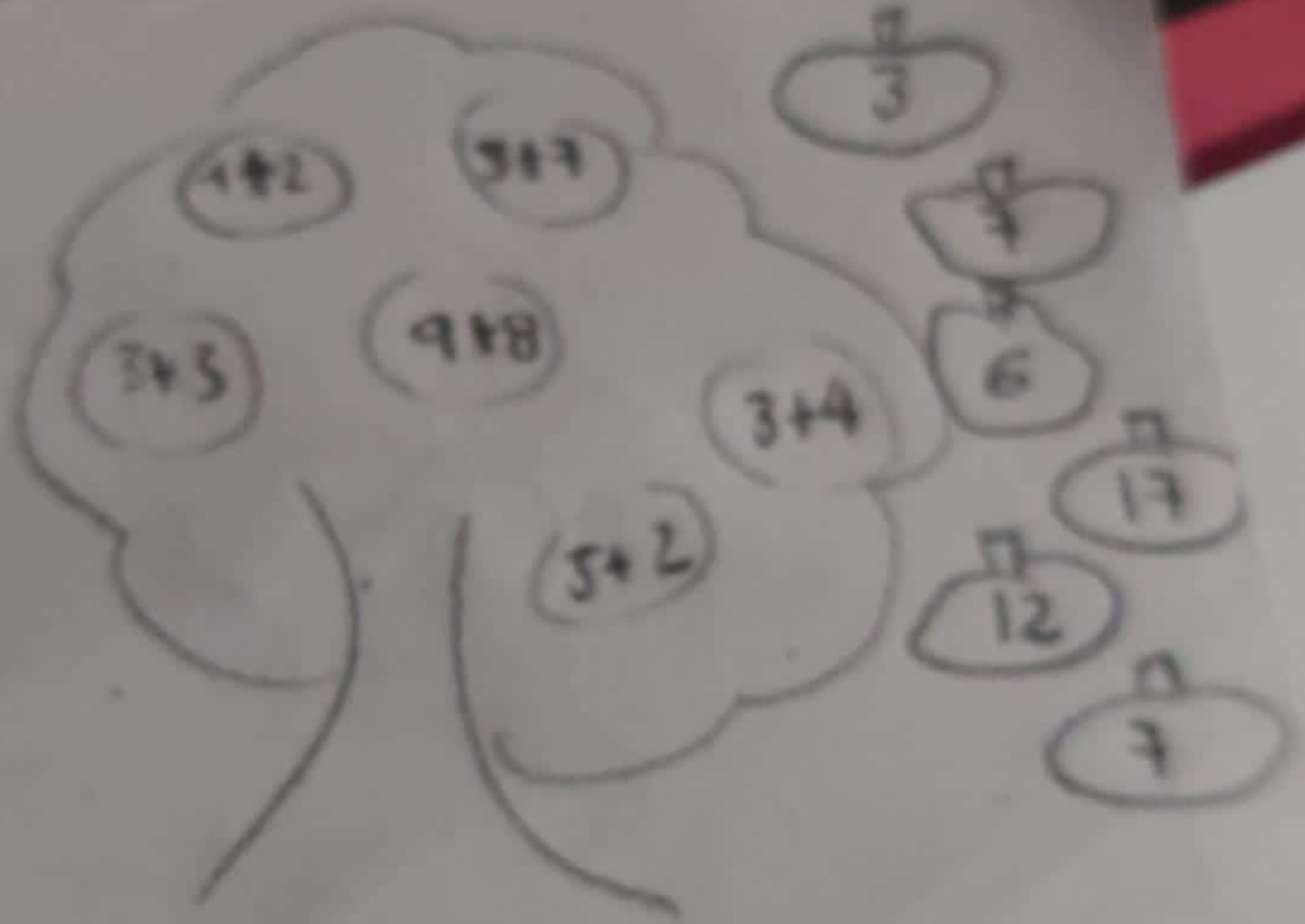


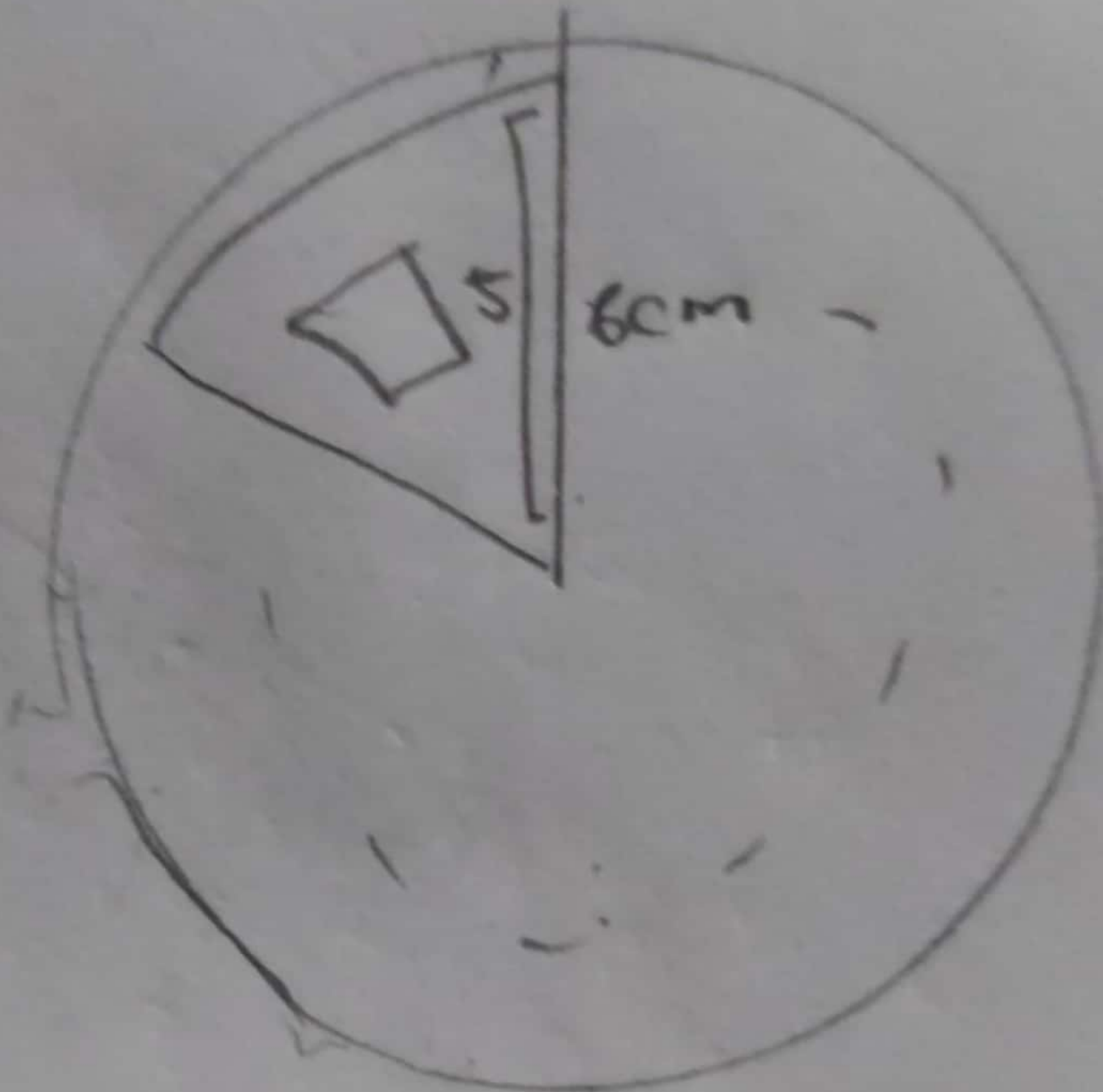
60 cm

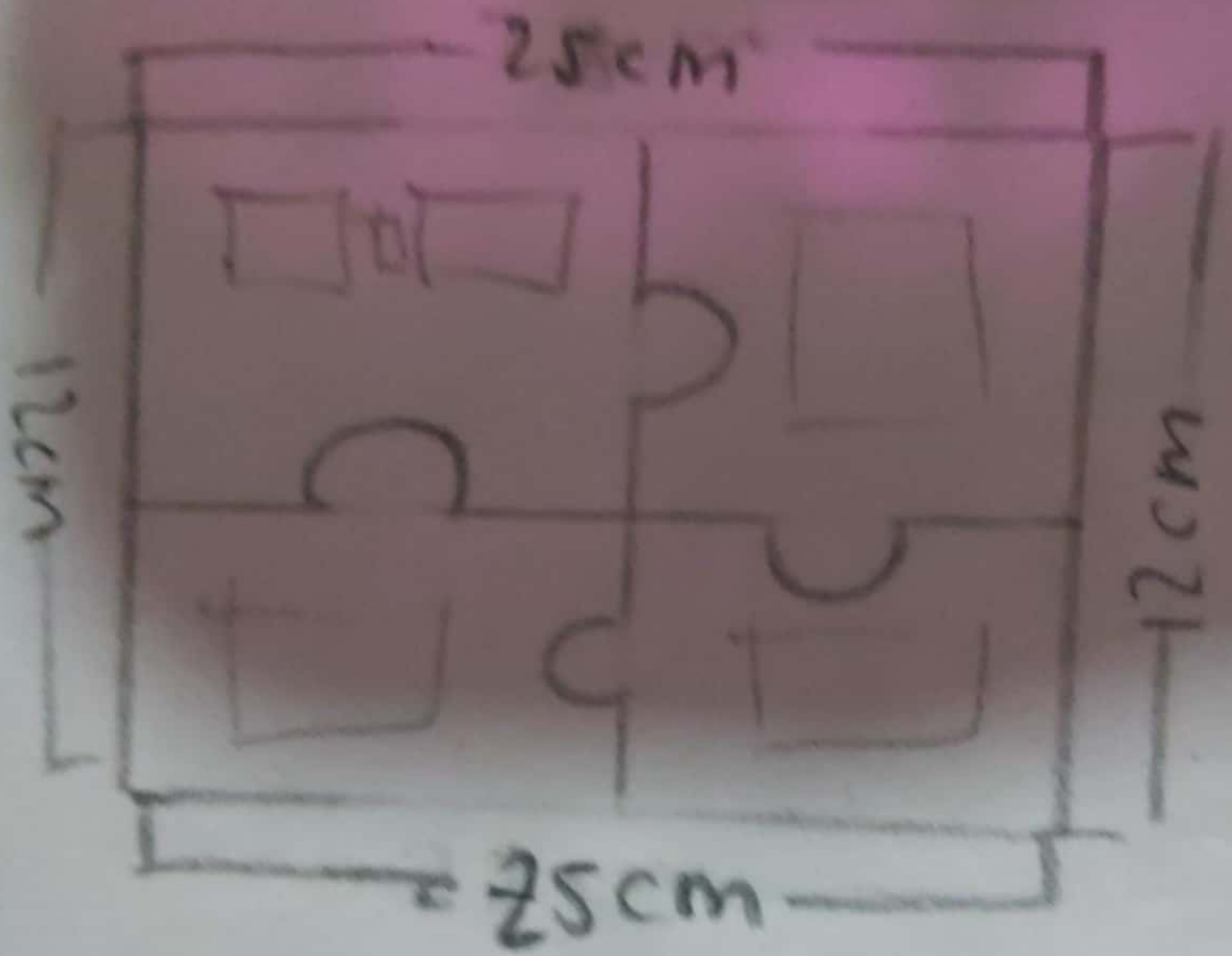




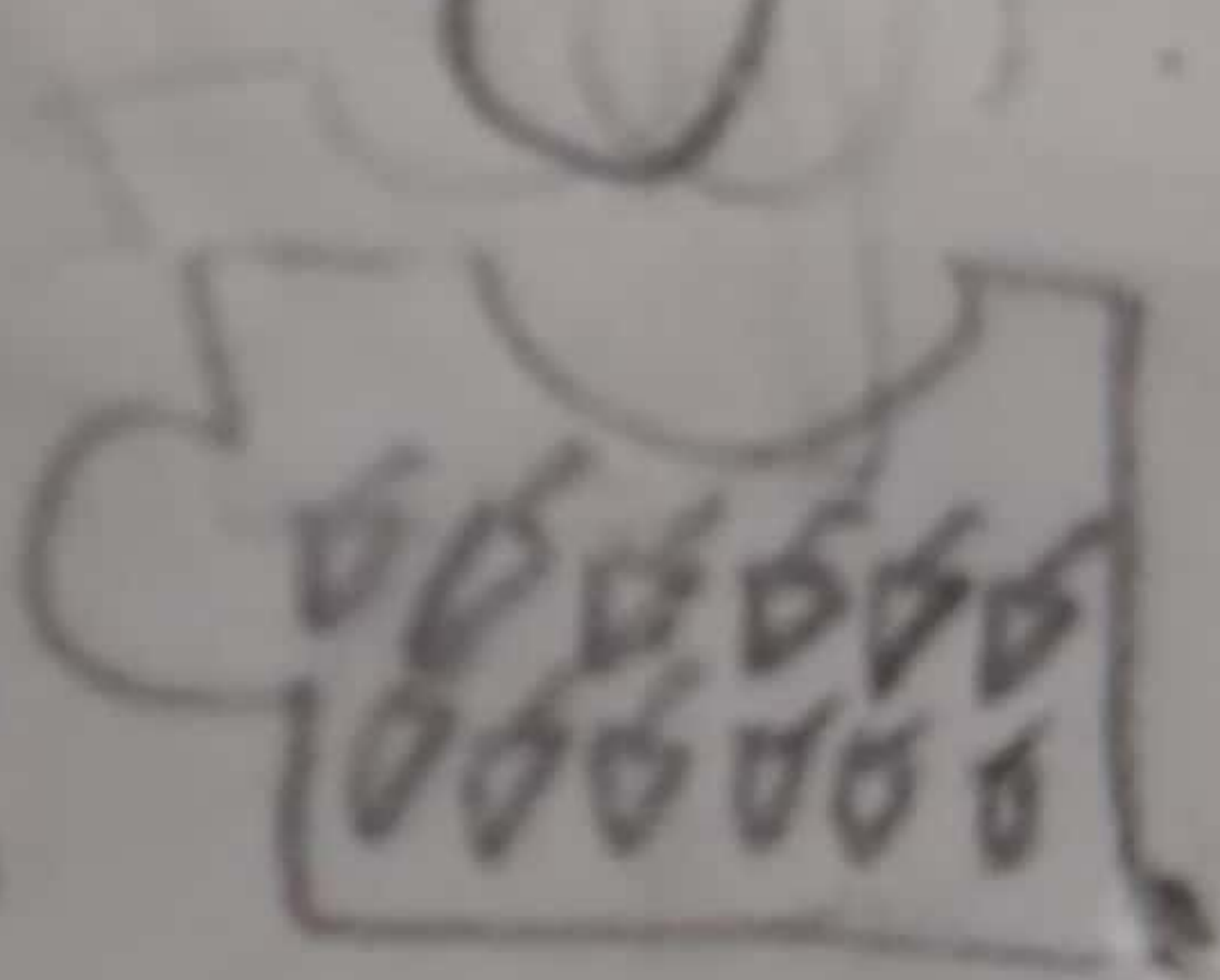
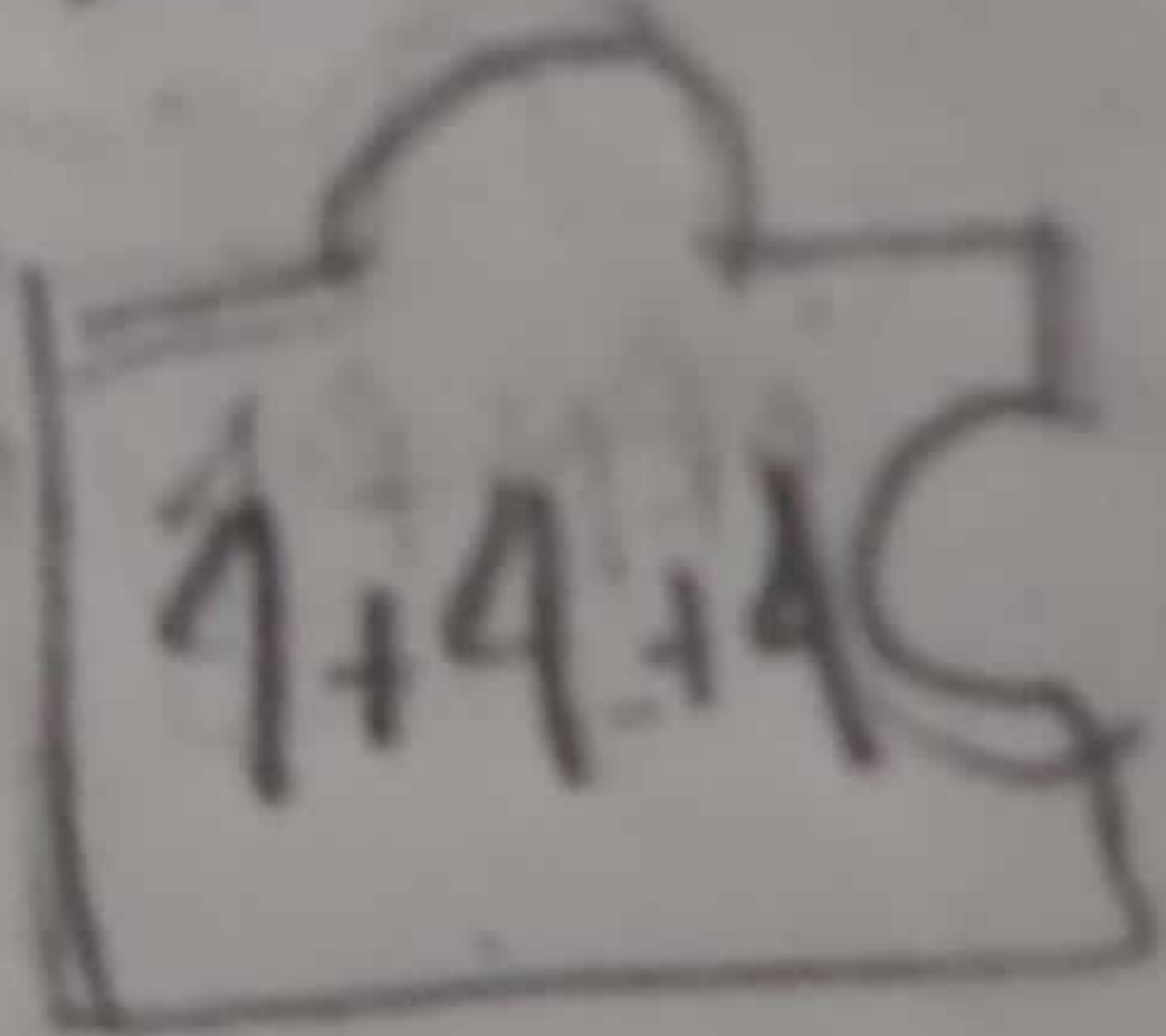
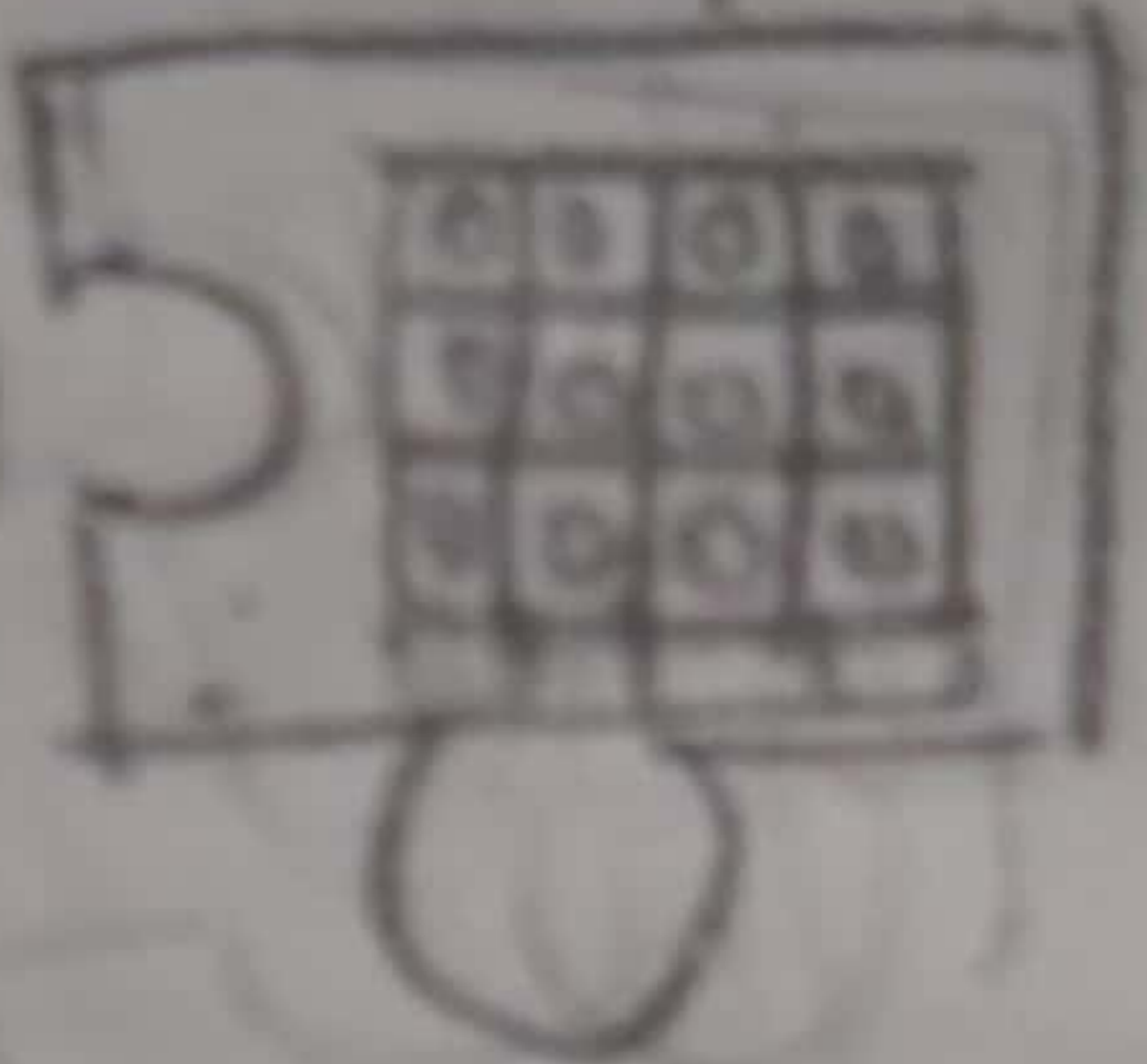
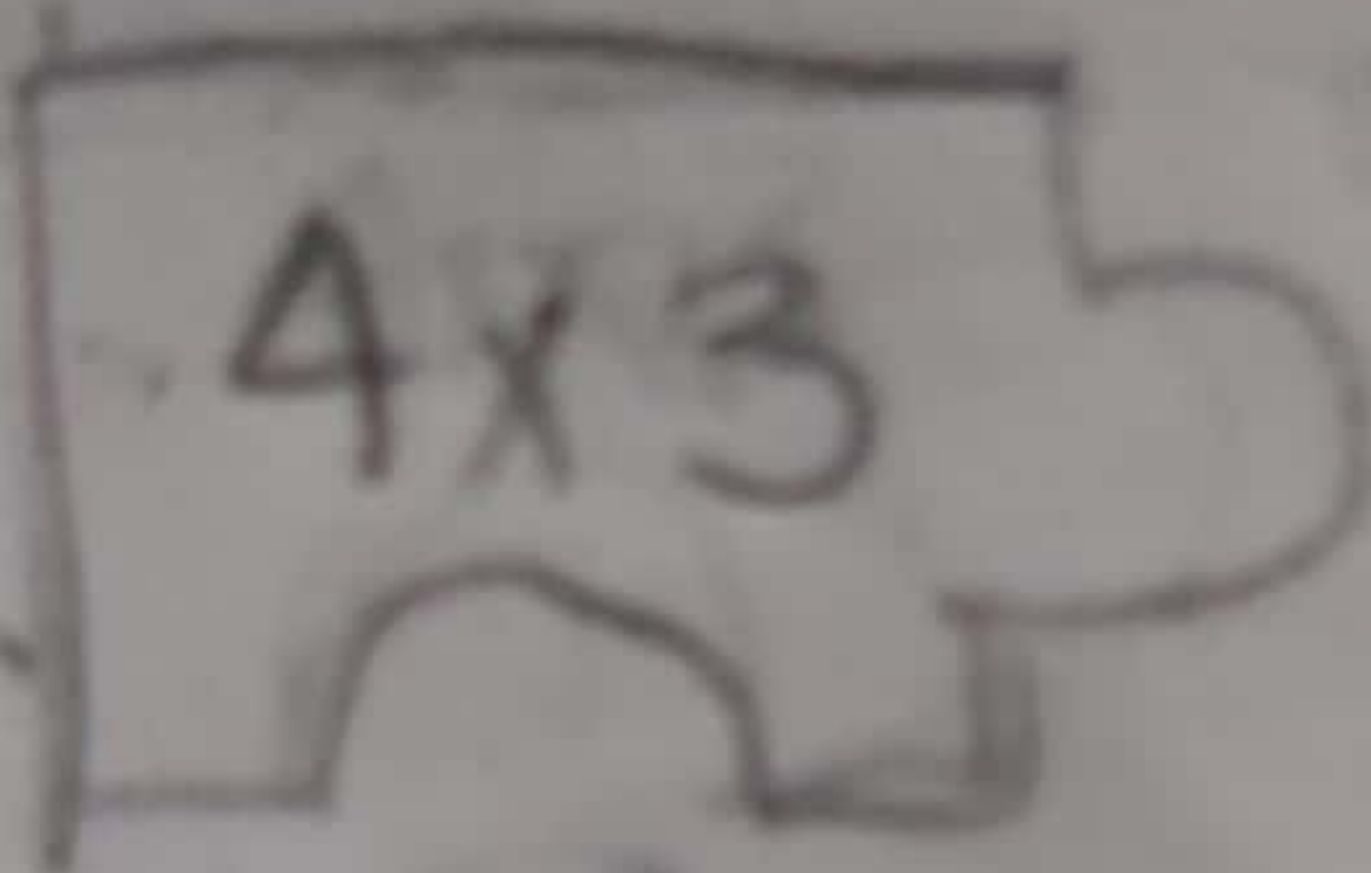


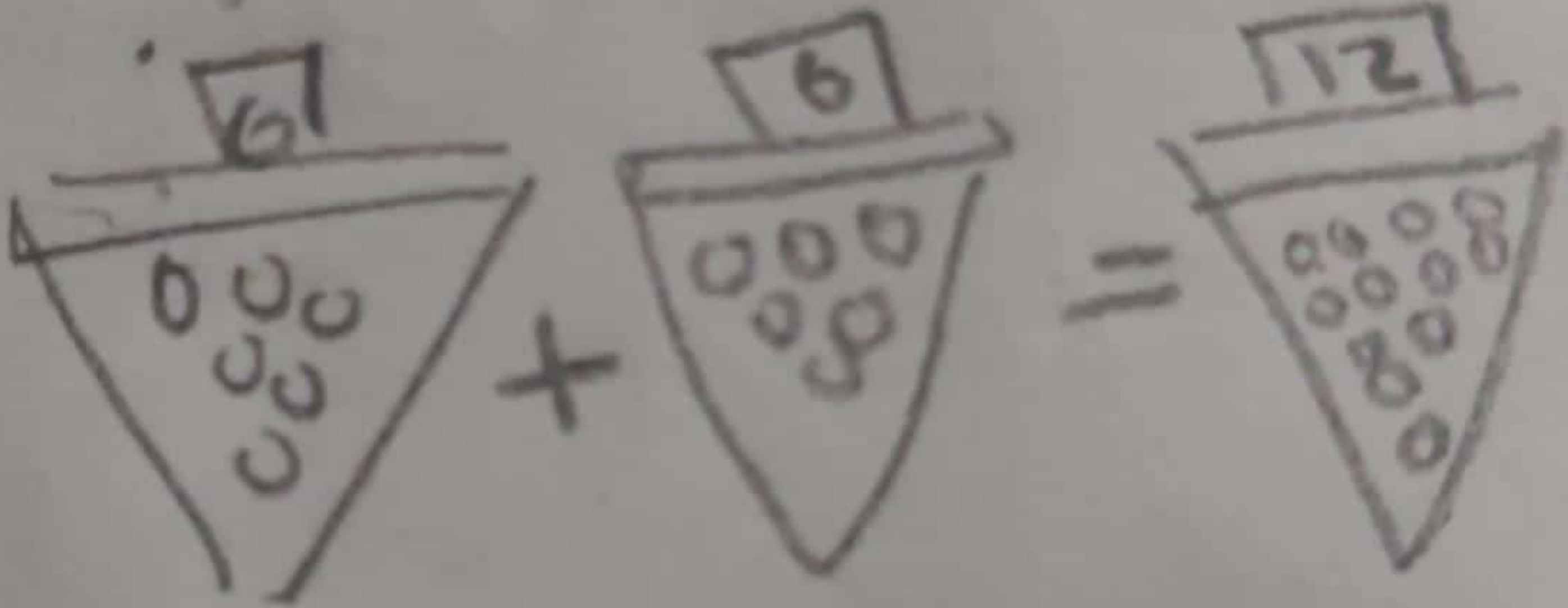




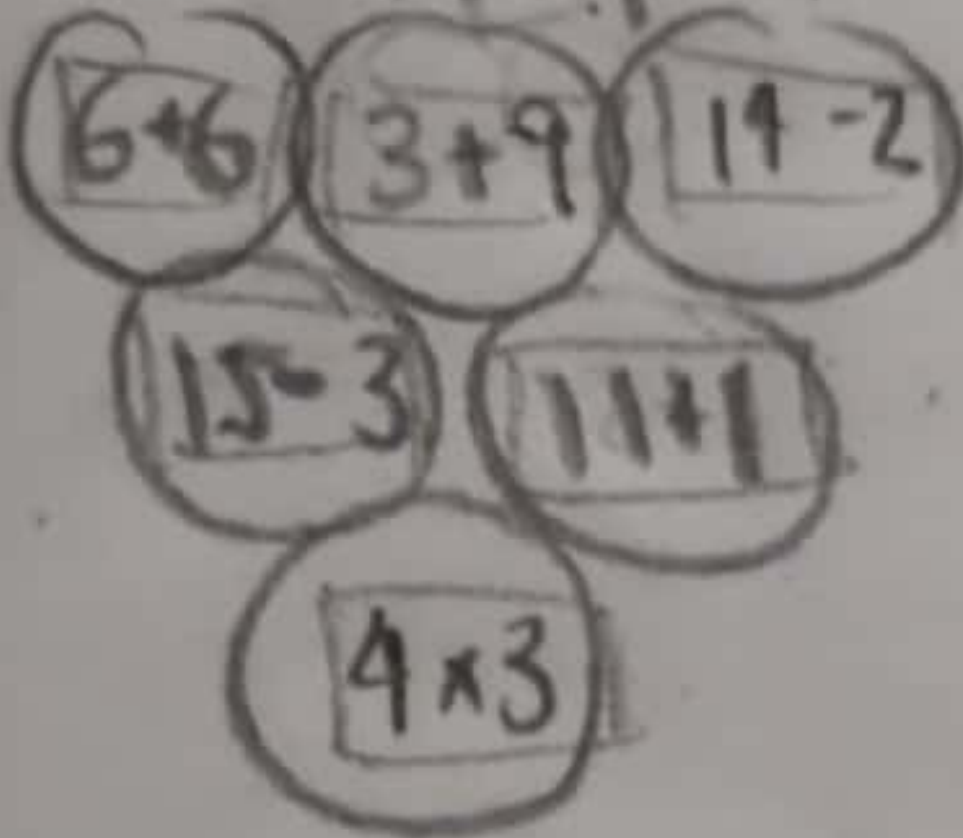


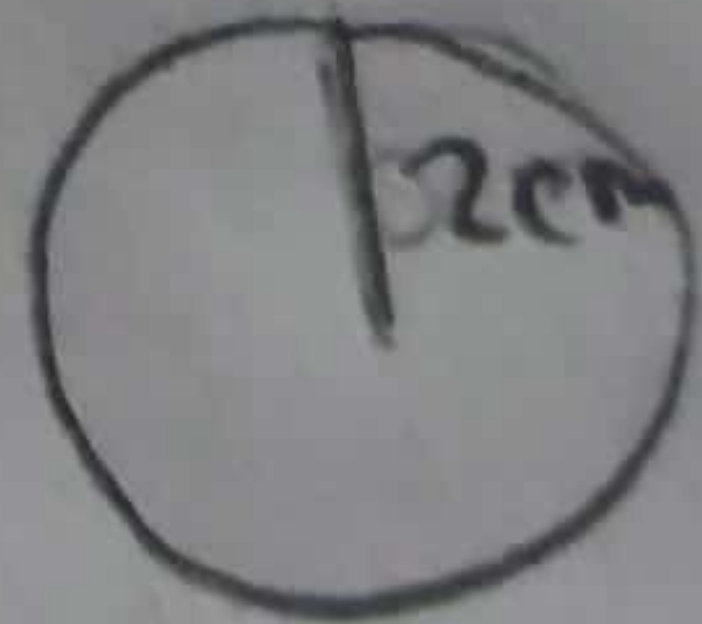
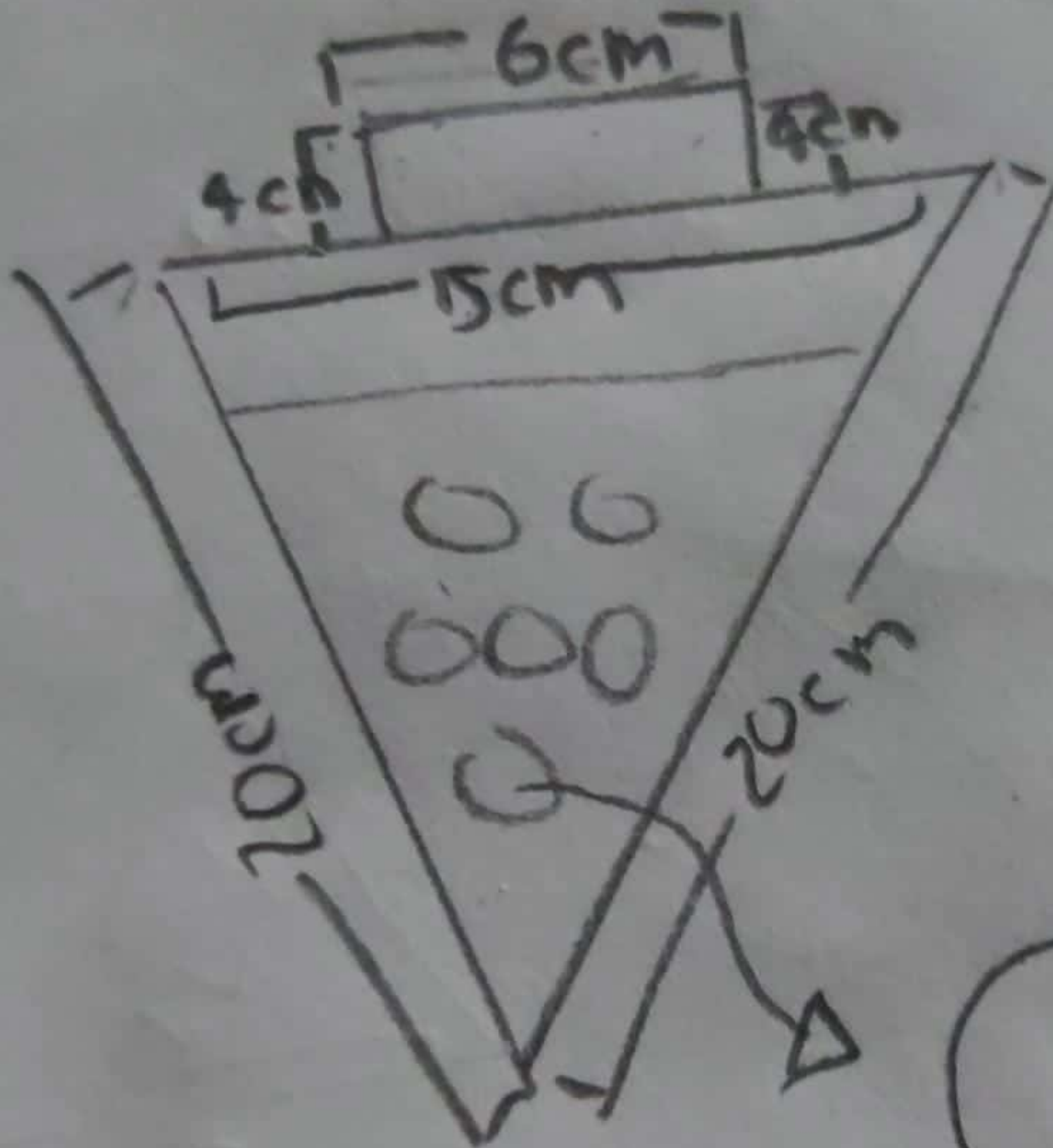


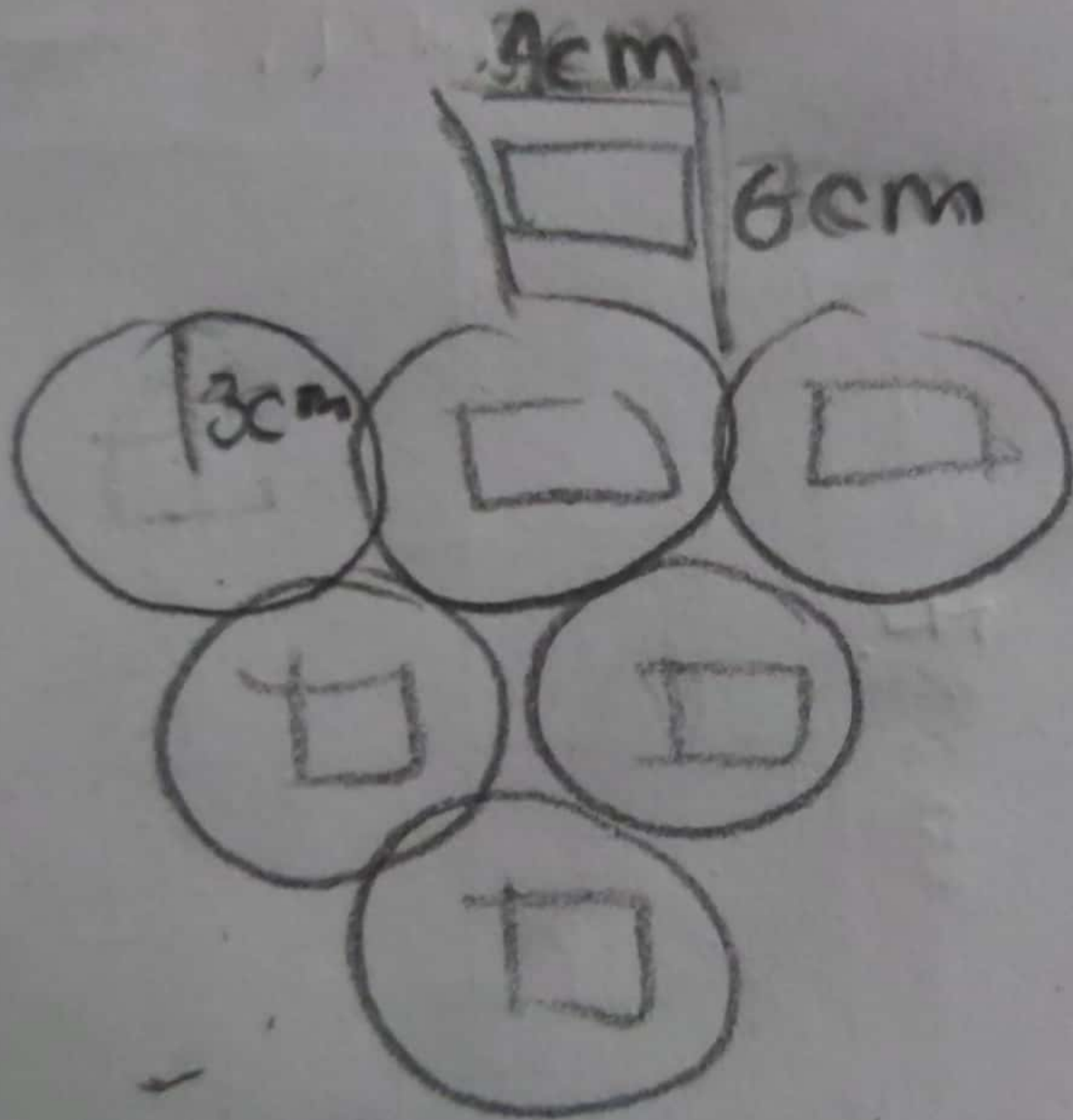




$$12$$







## Actividad

En un mismo dibujo se debe emplear un único procedimiento.

Las líneas de cota no pueden cruzarse entre sí ni con las líneas auxiliares de cota. Deben colocarse siempre por el exterior, salvo para cotar elementos interiores de un objeto, como por ejemplo, un agujero.

**Centro:** Punto central que está a la misma distancia de todos los puntos pertenecientes a la circunferencia.

**Radio:** Pedazo de recta que une el centro con cualquier punto perteneciente a la circunferencia.

**Cuerda:** Pedazo de recta que une dos puntos cualquiera de una circunferencia.

**Diámetro:** Mayor cuerda que une dos puntos de una circunferencia. Hay infinitos diámetros y todas pasan por el centro de la circunferencia.

**Recta secante:** Recta que corta dos puntos cualesquiera de una circunferencia.

**Recta tangente:** Recta que toca a la circunferencia en un solo punto y es perpendicular a un radio.