

# Primeiros pasos co GeoGebra

Geogebra é un programa asistente de matemáticas que xunta xeometría, álgebra, cálculo e estatística, é dicir válido para todos os bloques estudados na ESO e Bacharelato. É deseñado para o ensino e aprendizaxe das matemáticas na educación por Markus Hohenwarter e un equipo de colaboradores.

Para descargalo e instalalo: <http://www.geogebra.org/>

Manual da web oficial: <http://www.geogebra.org/manual/es/Manual/>


Programa on line : <https://app.geogebra.org/#algebra/>

## Introducir obxectos

Imos introducir un punto en Geogebra, para elo seleccionamos no menú de ferramentas da Vista Gráfica (aberta o iniciar o programa) a ferramenta punto:

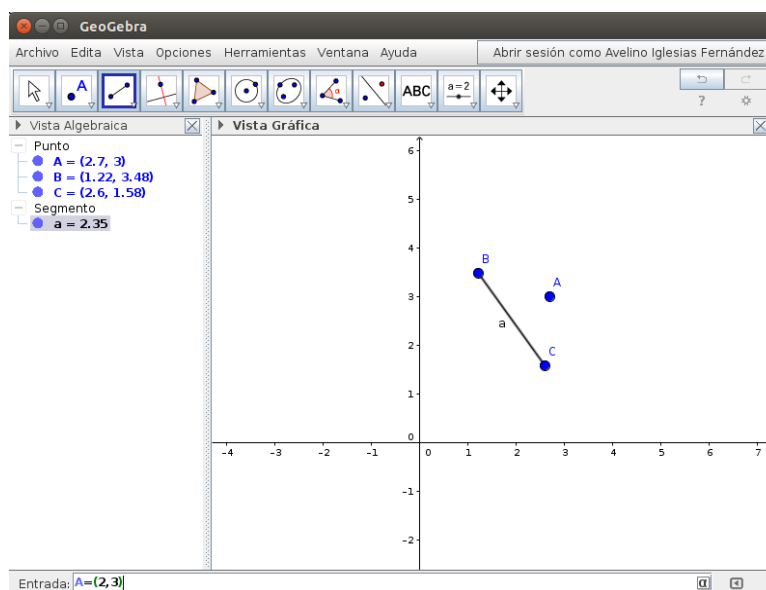



A continuación facemos clic co rato na Vista Gráfica, para introducir mais puntos chega con facer de novo clic.

**Tarefa.** Introduce un segmento para elo terás que pulsar  e na Vista Gráfica facer dos clics.

Tamén podemos introducir obxectos a través da barra de entrada que está na marxe inferior.

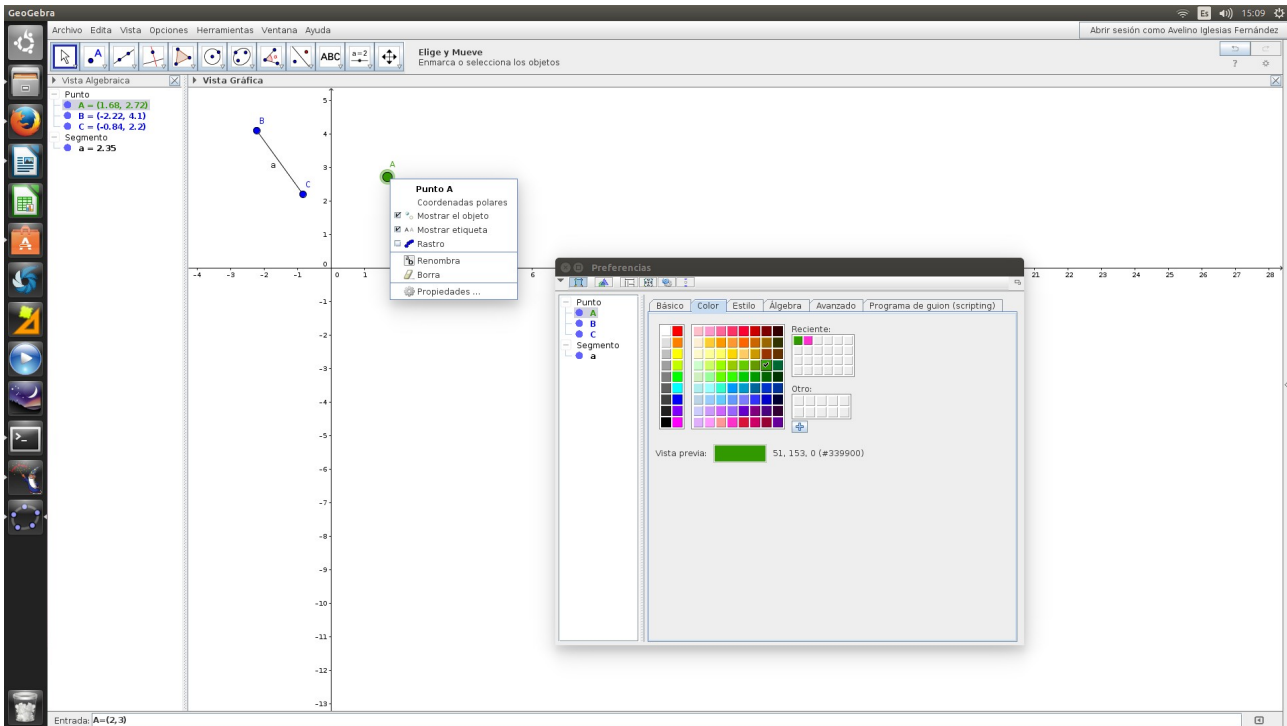
Introduce na barra de entrada o seguinte texto  $A=(2,3)$ , observa que o punto que tiñas introducido foi substituído por  $(2,3)$  pois o usar a mesma letra A o que pasa é que se cambia o punto.



Para seleccionar ou mover obxectos temos a ferramenta 

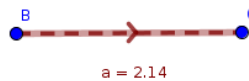
**Tarefa** move o segmento, selecciona o punto e co botón dereito do rato entra no menú contextual en propiedades.

No menú emerxente poderemos cambiar a aparencia do obxecto así como o seu nome, os atributos a mostrar etc.

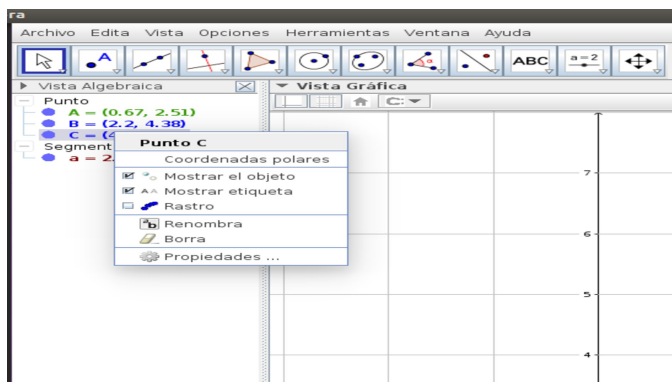


**Tarefa:** accede as propiedades do segmento e cámbialle o cor a verde, o estilo de liña, mostra o nome e o valor que no caso dun segmento e a súa lonxitude.


Ten que quedar así:



Observa que na vista alxebrica están os obxectos que imos creando representados en linguaxe alxebrica tamén desde esta vista é posible acceder as propiedades do obxecto co botón dereito.



**Tarefa:** Introduce na barra de entrada (parte inferior) o seguinte:  $y = -3x + 2$

Introduce tamén  $2x - 4 = 2y$ , agora introduce o punto de intersección das dúas rectas, para elo no menú de ferramentas do punto, selecciona intersección de dous obxectos:  despois fai clic en cada unha das rectas.

Finalmente cambia a aparencia dos obxectos para conseguir que queden como na seguinte imaxe:

