$\operatorname{GEOMETR} \acute{\operatorname{IA}} \underset{\operatorname{Apuntes}}{\operatorname{EUCLIDIANA}}$

por FODE

Índice general

1. Rectas y Planos 3

1

Rectas y Planos

¿Como podría definirse un punto, una recta, un plano y el espacio?

Estos cuatro conceptos son muy importantes en el estudio de la geometría; para estos términos no pueden definirse en términos simples y los llamamos términos no definidos ó primitivos.

Punto: Ubicación, sin longitud, anchura, ni altura.

Recta: Longitud ilimitada, derecha, sin grosor, ni extremos.

Plano: Ilimitado, continuo en todas direcciones, llano, sin grosor.

Espacio: Ilimitado, sin logitud, anchura, ni altura.

Definición 1.1 (El espacio) es la colección de todos los puntos.

Notación

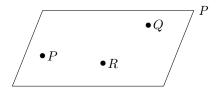
■ Los puntos se representan con letras mayúsculas A, B, C, etc.



■ Las rectas los denotamos por: L ó \overline{AB} .



 \blacksquare Los planos se representará con letras cursivas: P.



Definición 1.2 Puntos y rectas.

- Los puntos colineales son puntos que están en la misma recta.
- Los puntos coplanares son puntos que se encuentram en el mismo plano
- Las rectas intersecantes son dos rectas con un punto en común.
- Las rectas concurrentes son tres ó más rectas coplanares que tienen un punto en común.

POSTULADO .1 (Postulado de la distancia) A cada par de puntos diferentes le corresponde un número real positivo único.

Definición 1.3 el número dado por el postulado 1 se llama distancia entre los puntos P y Q; lo que se denota por PQ.

$$Si\ P = Q\ entonces\ PQ = 0$$

POSTULADO .2 (Postulado de la regla) Podemos establecer una correspondencia entre los puntos de una recta y los números reales de manera que:

- a) A cada punto de la recta corresponde exactamente un número real,
- b) a cada número real corresponde exactamente un punto de la recta y
- c) la distancia entre los dos puntos cualesquiera es el valor absoluto de su diferencia.

Definición 1.4 La correspondencia descrita por el postulado 2 se llama sistema de coordenadas.



POSTULADO .3 (Postulado de la colocación de la regla) Dados dos puntos P y Q de una recta, se puede escoger el sistema de coordenadas de manera que la coordenada de <math>P sea cero y la coordenada de Q sea positiva.

Definición 1.5 B esta "entre" A y B si,

- i) A, B y C son colineales.
- ii) AB + BC = AC

Definición 1.6 Un segmento , \overline{AB} es le conjunto de los puntos A y B de todos los puntos que están entre A y B.

Definición 1.7 Un rayo \overrightarrow{AB} es la unión del segmento \overline{AB} y de todos los puntos C para los cuales es verdad que B está entre A y C,



POSTULADO .4 (Postulado de la recta) Por dos puntos puntos distintos cualesquiera pasa exactamente una recta.

AB se llama longitud del segmento \overline{AB}

Correspondencia biunivoca .- correspondencia uno a uno

TEOREMA 1.1 (Teorema de la localización de puntos) Sea \overrightarrow{AB} un rayo y $x \in \mathbb{R}^+$. Entonces existe exactamente un punto $P \in \overrightarrow{AB}/AP = x$

Demostración.- Dada la recta \overrightarrow{AB} ; pro el postulado de la colocación de la regla podemos elegir un sistema de coordenadas de A sea cero y la coordenada de B sea un número positivo r

$$\begin{array}{cccc}
 & A & B & P \\
 & & r & & x
\end{array}$$

Sea P el punto cuyo coordenada es x; como $x \in \mathbb{R}^+$ entonces $x \in \overrightarrow{AB}$ y AP = |x - 0| = x; pero x > 0. La unicidad de P se da por el postulado de la regla.

Definición 1.8 Un punto B se llama punto medio de un segmento \overline{AC} , si B está entre A y B tal que AB = BC

Decimos que el punto medio de un segmento biseca al segmento.

TEOREMA 1.2 Todo segmento tiene exactamente un punto medio.

Demostración.- Si B es el punto medio de \overline{AC} entonces debe cumplirse:

$$\left. \begin{array}{rcl} AB+BC & = & AC \\ AB & = & BC \end{array} \right\} \Rightarrow AB = \frac{AC}{2}$$

Luego por el Teorema 1, el rayo \overrightarrow{AC} con $x=\frac{AC}{2}\in\mathbb{R}^+$ hay exactamente un punto B tal que $AB=\frac{AC}{2}$. Así \overline{AC} tiene exactamente un punto medio.