

NOMBRE: _____

LOS CARROS DE GUERRA EN EGIPTO



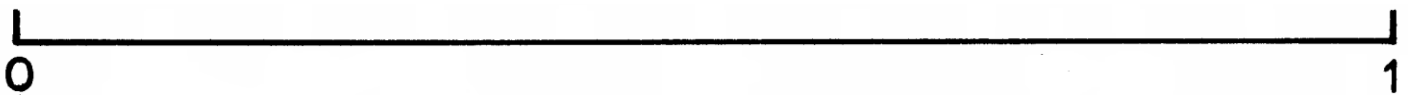
El carro, junto con el caballo, fue introducido en Egipto en el siglo XVI a. C. Lo utilizaban exclusivamente para el ejercicio militar. Con el paso del tiempo se fueron diseñando nuevas ruedas para obtener mayor velocidad en los carros.

Para tener una idea de cuáles eran las ruedas que proporcionaban mayor rapidez. El museo "GIZA" llevó a cabo una demostración, en la cual utilizaron réplicas de las antiguas ruedas y un mecanismo que aplicando una misma fuerza permitía que rodaran en un trayecto determinado.

El avance de cada rueda se registró en la siguiente tabla:

RUEDA		CARACTERÍSTICAS	GRADO DE AVANCE
CALADA		Fue el primer intento de reducir el peso de la rueda.	2/4 del recorrido
TRIPARTITA		Más versátil y económica que la maciza, muy resistente.	6/20 del recorrido
CON CUBIERTAS		Combinaba ligereza con gran resistencia a los impactos.	6/8 del recorrido
CON RAYOS		Proporcionaba mayor ligereza pero era más débil.	9/10 del recorrido
MACIZA		Una simple "rodaja" de tronco con una perforación, era muy pesada.	2/5 del recorrido

- ✓ Recorta los números decimales que aparecen en la parte inferior de la hoja, ubícalos en la recta numérica donde correspondan, luego recorta las ruedas y colócalas en el número decimal equivalente al grado de avance de cada una.



- ✓ Escribe la expresión decimal a cada una de las fracciones. Traza las rectas numéricas correspondientes para que representes cada fracción. (Puedes usar el reverso de la hoja).

$\frac{7}{5} =$

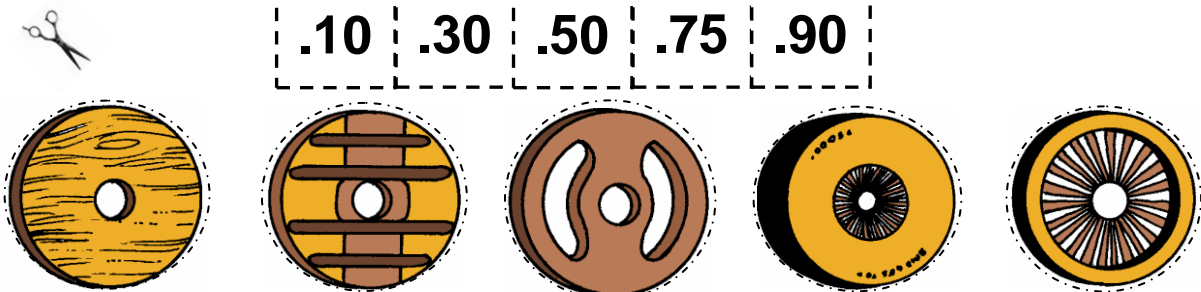
$\frac{4}{9} =$

$\frac{5}{7} =$

$\frac{5}{13} =$

$\frac{3}{10} =$

.10 .30 .50 .75 .90



- ✓ Lee, escribe y compara números naturales y decimales, conoce el valor de sus cifras en función de su posición.

PIRÁMIDES DE EGIPTO

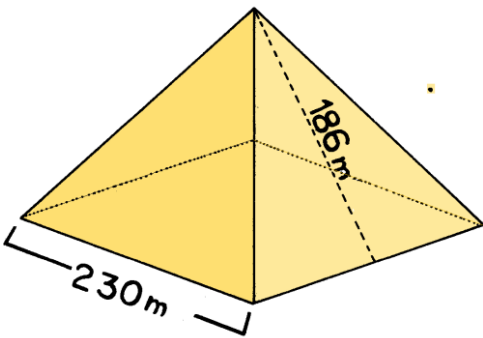
La Gran pirámide de Giza es, de las Siete Maravillas del mundo la más antigua, siendo además la mayor de las pirámides. Construida por el Faraón de la cuarta dinastía del Antiguo Egipto, "Jufu" también conocido por su nombre griego, *Keops*.



- ✓ Escribe las características de la pirámide como cuerpo geométrico. _____

LA GRAN PIRÁMIDE DE GIZA, originalmente medía 147 m de altura y 230 de base.

- ✓ Tomando en cuenta las medidas de una de las caras triangulares de la Gran Pirámide, calcula el área lateral y el área total.

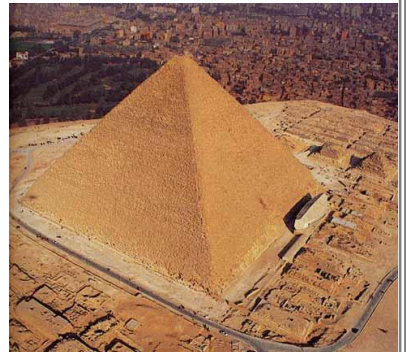


ÁREA DE LAS CARAS	
ÁREA DE LA BASE	
ÁREA TOTAL	

- ✓ ¿Qué tipos de pirámides son las de Egipto, según el polígono de la base? _____
- ✓ ¿Por qué no debes tomar en cuenta la medida de la altura de la pirámide (147 m) para calcular el área lateral y total? _____



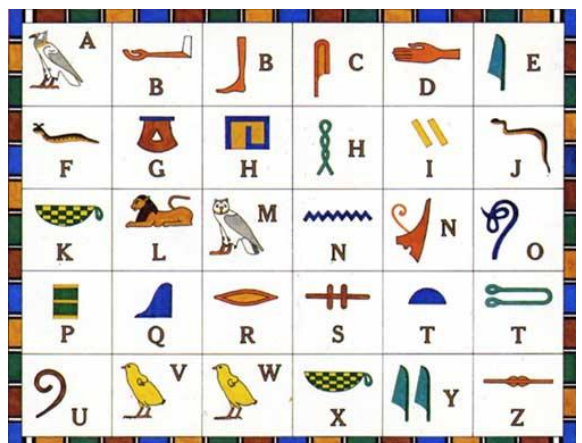
No sabemos exactamente cómo se construyó, pero sí que intervinieron muchos hombres. Se usó material como: el granito rosa, que recubre la cámara del Rey Keops, la piedra caliza blanca y la cantera. Hemiunu fue un chaty (alto funcionario) de Keops, arquitecto de la Gran Pirámide de Giza.



- ✓ Dibuja el desarrollo plano adecuado para que construyas una réplica de la gran pirámide de Giza. Utiliza como material, cartón de cajas de cereal. Para ello toma en cuenta las medidas a escala (23 cm, 18.6 cm).

- ✓ Sobre el vértice superior de tu pirámide podrás colocar el "Ave Fénix" de tu material de artística. ¿Por qué se puede sostener únicamente con el pico?

Usa el alfabeto de los jeroglíficos egipcios para escribir mensajes secretos a tus compañeros.



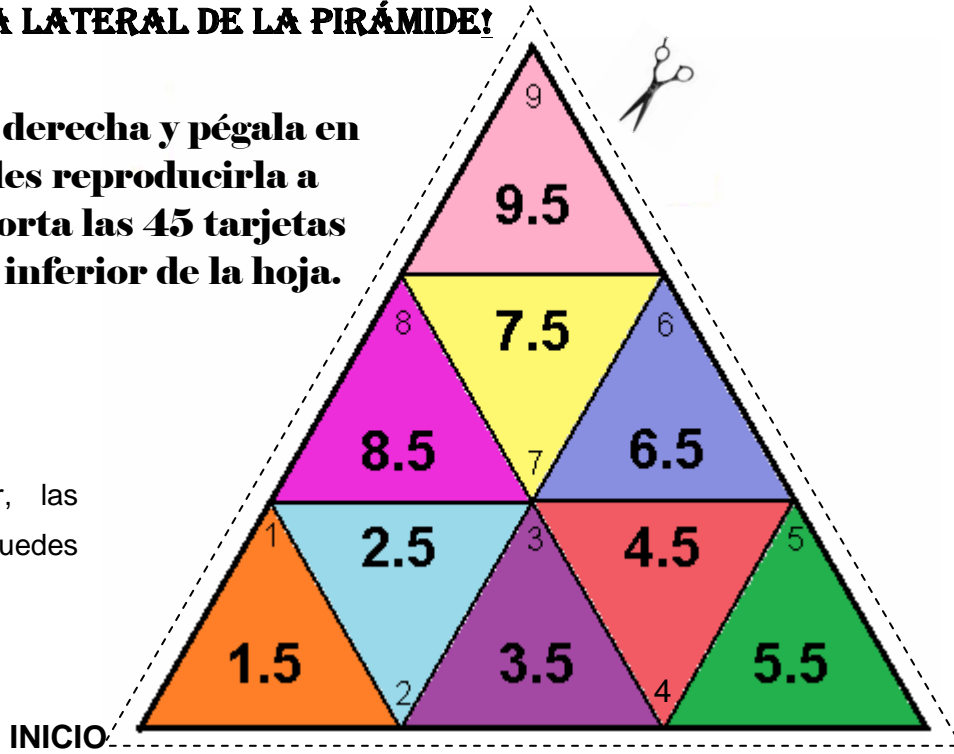
- Tracen desarrollos planos, construyan y calculen la superficie lateral y total de prismas y pirámides.

¡JUEGEMOS CON LA CARA LATERAL DE LA PIRÁMIDE!

Recorta la figura de la derecha y pégala en cartulina. Si deseas puedes reproducirla a mayor tamaño, luego recorta las 45 tarjetas que aparecen en la parte inferior de la hoja.

Instrucciones del juego:

Necesitas la figura triangular, las tarjetas, un dado y una ficha. Puedes jugar con uno o más compañeros.



Coloca la figura triangular en un lugar visible, a su lado, las tarjetas en forma desordenada. Por turnos lanza el dado, según el número que caiga son los lugares que vas a avanzar en el juego, siguiendo el orden de los números pequeños. Si cae por ejemplo en la casilla (5), tendrás que buscar en las tarjetas todos los números equivalentes al número **5.5** (cinco enteros, cinco décimos). Las tarjetas con los números equivalentes que encuentres te pertenecen y sigue el turno de tu compañero. Cuando llegues a la casilla (9) te regresas a la casilla (1), así sucesivamente hasta agotar las tarjetas. Gana quien tenga más tarjetas en su poder.

1.50	1.500	$1 + \frac{5}{10}$	$\frac{15}{10}$	$\frac{150}{100}$
2.50	2.500	$2 + \frac{5}{10}$	$\frac{25}{10}$	$\frac{250}{100}$
3.50	3.500	$3 + \frac{5}{10}$	$\frac{35}{10}$	$\frac{350}{100}$
4.50	4.500	$4 + \frac{5}{10}$	$\frac{45}{10}$	$\frac{450}{100}$
5.50	5.500	$5 + \frac{5}{10}$	$\frac{55}{10}$	$\frac{550}{100}$
6.50	6.500	$6 + \frac{5}{10}$	$\frac{65}{10}$	$\frac{650}{100}$
7.50	7.500	$7 + \frac{5}{10}$	$\frac{75}{10}$	$\frac{750}{100}$
8.50	8.500	$8 + \frac{5}{10}$	$\frac{85}{10}$	$\frac{150}{100}$
9.50	9.500	$9 + \frac{5}{10}$	$\frac{95}{10}$	$\frac{150}{100}$



• Lee, escribe y compara números naturales y decimales, conoce el valor de sus cifras en función de su posición.