GRADO 5TO CLASE N° 5
"LOS GRIEGOS DE LA ANTIGÜEDAD"

En la parte de abajo encuentras el link de la clase virtual

https://youtu.be/OA_QJFxdgZA

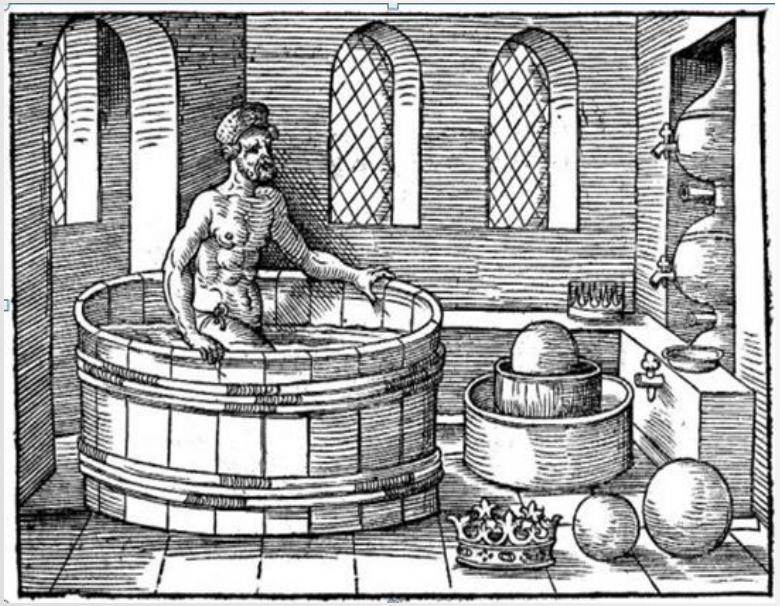
Luis Fernando Ramos Quitián
LFRAMOS@educacionbogota.edu.co
Tecnologia & Informática
Sede "Rómulo Gallegos"
Jornada Tarde

Los Erase una vez... Inventores
La fabulosa aventura de los inventos y los descubrimientos

ARQUÍMEDES. (SIRACUSA, ACTUAL ITALIA, H. 287 A.C. - ID., 212 A.C.) MATEMÁTICO GRIEGO

El más célebre y prestigioso matemático fue **Arquímedes**. Sus escritos, de los que se han conservado una decena, son prueba elocuente del carácter polifacético de su saber científico. En la ciudad de Alejandría como "ingeniero" de Tolomeo, diseñó allí su primer gran invento, la "coclea", una especie de máquina que servía para elevar las aguas y regar de este modo regiones a las que no llegaba la inundación del Nilo

Sus inventos mecánicos son muchos, pero son históricas sus numerosas máquinas de guerra destinadas a la defensa militar de la ciudad, así como una "esfera", grande e ingenioso planetario mecánico que, tras la toma de Siracusa, fue llevado a Roma como botín de guerra.

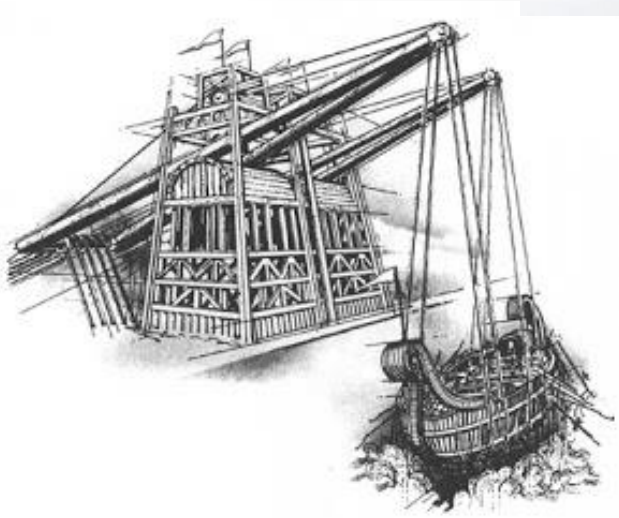


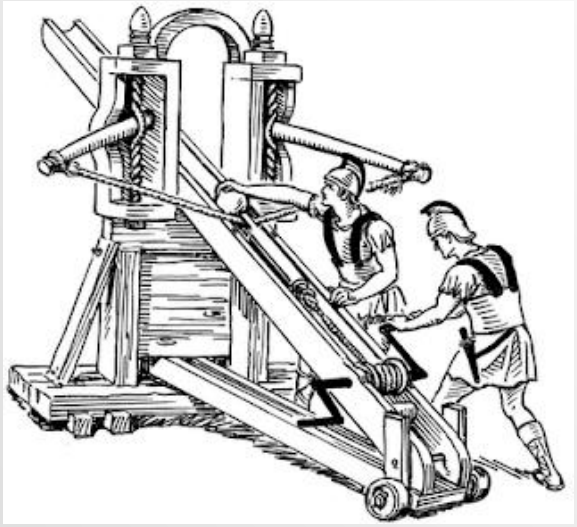
La más divulgada de estas anécdotas la relata Vitruvio y se refiere al método que utilizó para comprobar si existió fraude en la confección de una corona de oro encargada por Hierón II, tirano de Siracusa y protector de Arquímedes, y quizás incluso pariente suyo.

Se cuenta que el tirano, sospechando que el joyero le había engañado poniendo plata en el interior de la corona, pidió a Arquímedes que determinase los metales de que estaba compuesta sin romperla

ARQUÍMEDES MUEVE CON UNA MANO UN BARCO DE TRES ASTAS, INVENTA MÁQUINAS DE GUERRA Y EL NÚMERO

Según otra anécdota famosa, recogida entre otros por Plutarco, Arquímedes se hallaba tan entusiasmado por la potencia que conseguía obtener con sus máquinas, capaces de levanta grandes pesos con esfuerzo relativamente pequeño, que aseguró al tirano que, si le dabar un punto de apoyo, conseguiría mover la Tierra; se cree que, exhortado por el rey a que pusiera en práctica su aseveración, logró sin esfuerzo aparente, mediante un complicado sistema de poleas, poner en movimiento un navío de tres mástiles con su carga.





Esta pasión de Arquímedes por la erudición, que le causó la muerte, fue también la que, en vida, se dice que hizo que se olvidara hasta de comer y que soliera entretenerse trazando dibujos geométricos en las cenizas del hogar o incluso, al ungirse, en los aceites que cubrían su piel.

Esta imagen contrasta con la del inventor de máquinas de guerra de que hablan los historiadores Polibio y Tito Livio; pero, como señala Plutarco, su interés por esa maquinaria estribó únicamente en el hecho de que planteó su diseño como mero entretenimiento intelectual.

TAREA SOBRE ARISTÓTELES

1. Escriba una pequeña biografía sobre el gran matemático e inventor **Aristóteles**
2. Escriba de qué se trata el principio de la **Palanca** y dibuja una bien bonita (grande por favor)
3. Dibujar el **Tornillo de Arquímedes** (con colores por favor) y escribe ¿para qué sirve?
4. ¿Qué significa la palabra "**EUREKA**"? Y has un dibujo (usa tu imaginación).
5. Dibujar las siguientes armas de guerra de la antigüedad, creadas por Arquímedes:
   - El Rayo de Calor de Arquímedes
   - La catapulta
   - La garra de Arquímedes

Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de Arquímedes. En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Barcelona (España). Recuperado de www.biografiasyvidas.com/biografia/a/arquimedes.htm