



Categoría: **Divulgación matemática**

Autor:  
**Lawrence Potter**

Editorial:  
**Ma non Troppo**

Año de publicación:  
**2008**

Nº de hojas:  
**288**

ISBN:  
**9788496924086**

---

(Reseña pendiente de realización. Mientras se realiza la misma y para que os sirva de orientación os dejamos con lo escrito en la contraportada)

### **Contraportada:**

Lawrence Potter nos introduce en el fabuloso mundo de las matemáticas, desde los aspectos históricos más apasionantes -como la manera que tenían de contar los pitagóricos, el origen árabe del álgebra o la forma como aplicamos técnicas árabes, chinas y babilónicas para solventar ecuaciones- hasta la manera de resolver Sudokus. El autor demuestra que las matemáticas no son un campo aislado del pensamiento abstracto sino una ciencia con unas conexiones fascinantes con el mundo que nos rodea.

- ¿Qué significa la coma de los decimales?
- ¿Cómo se pueden multiplicar de memoria números de varias cifras?
- ¿Qué lógica hay tras las ecuaciones simultáneas?
- ¿Cómo se puede ganar apostando a los caballos?
- ¿Cómo se puede resolver un Sudoku?

Vivimos entre números y construcciones entre números y construcciones matemáticas y muchas veces no conocemos ni su origen ni su evolución a lo largo de la historia. Por eso el autor de este libro se ha propuesto divulgar de manera amena y lúdica la ciencia matemática a través de entretenido viaje por el tiempo y por sus leyes aritméticas. ¿Cómo pueden hacerse cálculos largos de modo sencillo? ¿Qué es la famosa proporción áurea? ¿Cuál es el origen de

la regla de tres? ¿Cuántas probabilidades hay de ganar en una carrera de caballos? Cada capítulo encierra diferentes aspectos históricos que rodean al mundo de los números, desde cómo enseñaba Sócrates los problemas con las proporciones hasta la manera cómo multiplicaban cifras los egipcios.

Los diferentes juegos que el autor propone a lo largo de estas páginas le servirán al lector no sólo para divertirse sino también para apasionarse y profundizar en los temas propuestos.

Lawrence Potter ha conseguido crear un libro atractivo y diferente. La sencillez con que consigue exponer los temas, lo sugestivo de la narración y la hábil combinación de apuntes y datos históricos, junto a cálculos y problemas de ingenio, hacen de A jugar con las matemáticas una asignatura, por fin, aprobada.

«Lawrence Potter nos descubre en este apasionante libro las asombrosas capacidades de la mente para resolver cualquier enigma por difícil que parezca.»

Bristol Chronicle

«Un autor novel que nos proporciona con su libro horas, días y hasta años de entretenimiento con números, acertijos, problemas y novedades que explorar.»

Bolton Express

El autor

Lawrence Potter es un aventurero de treinta años que ejerce en Ruanda como profesor de matemáticas. Éste es su primer libro.

---

□ **Materias:** Historia, números, juegos, ingenio, problemas.

□ **Autor de la reseña:**

---