NOTA DE PRENSA

Octaedro Editorial




**Colección: Horizontes Educación**

Tema: Educación, Formación de adultos, Matemáticas, Sociedad

Género: No ficción

ISBN: 9788410282933

PVP: 18,00 €

Ref. 09166-0

Formato: 15 x 23 cm

Páginas: 148 a todo color

Encuardenación: Rústica

SOBRE EL LIBRO

Para más información

**93 246 40 02**

octaedro@octaedro.com

**www.octaedro.com**

# La magia de los números

## Un recorrido por los misterios, curiosidades y desafíos matemáticos

**José Luis González Fernández, David Molina García, José Antonio Núñez López**

Ilustraciones de Ángel González Fernández

NOVEDAD 2025 SEPTIEMBRE

¿Sabías que los cuadrados mágicos esconden secretos milenarios y que una cinta puede tener una sola cara? ¿Sabías que Arquímedes calculó el tamaño del universo o que un problema de ajedrez desafió a las mentes más brillantes durante siglos?

*La magia de los números* es una travesía fascinante por los misterios, las leyendas y los desafíos más curiosos de las matemáticas. Desde la historia de la reina Dido y su geometría ingeniosa hasta los laberintos imposibles de iglesias góticas, este libro desvela cómo los números han moldeado la ciencia, el arte y la imaginación a lo largo de la historia.

Con ejercicios, juegos, paradojas y anécdotas que sorprenderán a expertos y seducirán a curiosos, esta obra invita a mirar los números con nuevos ojos y descubrir que, detrás de cada cifra, hay una historia esperando ser contada.

Prepárate para disfrutar, pensar y maravillarte. ¿Te atreves a cruzar el umbral y descubrir la magia?

## AUTORÍA

**José Luis González Fernández** (Ciudad Real, 1973) es un apasionado de las matemáticas con vocación docente y una creatividad contagiosa. Licenciado en Ciencias Matemáticas por la Universidad Complutense de Madrid y Doctor en Didáctica de las Matemáticas por la de Extremadura, lleva más de 25 años enseñando con entusiasmo en las aulas de secundaria y de la universidad. Su sello distintivo es un enfoque innovador y cercano: combina literatura, humor y tecnología para enseñar matemáticas de forma accesible y divertida. Forma parte del equipo creador del canal de YouTube «angelitoons» que, en el momento de la publicación de este libro, supera los 43.000 suscriptores. Un profesor con alma de divulgador... y corazón de maestro.

**David Molina García** (Cuenca, 1987) es licenciado en Matemáticas e Ingeniero Informático por la Universidad Autónoma de Madrid y doctor en Matemáticas por la Universidad de Castilla-La Mancha. Actualmente, es profesor de didáctica de las matemáticas en la Facultad de Educación de Ciudad Real (Universidad de Castilla-La Mancha). Ha desarrollado estudios centrados, principalmente, en matemática discreta, oncología matemática y didáctica de las matemáticas. En los últimos años se ha centrado en el uso de materiales didácticos manipulativos y en el uso de recursos literarios como los álbumes ilustrados para la enseñanza de las matemáticas.

**José Antonio Núñez López** (Almuñécar, 1980) es licenciado en Ciencias Matemáticas por la Universidad de Granada y doctor en Didáctica de las Matemáticas por la Universidad de Castilla-La Mancha. Desde el año 2006 es profesor de matemáticas en Educación Secundaria, desarrollando esta labor desde el 2008 en el IES Pedro Álvarez de Sotomayor (Manzanares, Ciudad Real), donde actualmente ejerce como director del centro. Desde 2019 ha desempeñado labor docente como profesor de didáctica de las matemáticas en la Facultad de Educación de Ciudad Real (Universidad de Castilla-La Mancha). Sus principales líneas de trabajo e investigación tratan sobre la utilización de materiales manipulativos para el desarrollo del pensamiento lógico y abstracto.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1. CUADRADOS MÁGICOS
1.1. Lo-Shu
1.2. Melancolía I
1.3. Cornelio Agrippa
1.4. Euler y sus cuadrados
1.5. El cuadrado mágico de Benjamin Franklin
1.6. Gaudí y la Sagrada Familia
1.7. El cuadrado mágico de la Ermita Virgen del Calvario, de Zurgena (Almería)
1.8. Sator
1.9. Otros
1.10. Un universo mágico

CAPÍTULO 2. HISTORIAS Y LEYENDAS MATEMÁTICAS
2.1. Laberintos
2.2. El número 12
2.3. El Arenario
2.4. El problema del ganado
2.5. ¡Eureka!
2.6. La leyenda del ajedrez
2.7. Las matemáticas y el fin del mundo
2.8. Paradojas del infinito
2.9. El Lilavati
2.10. Epitafios
2.12. Dido y la geometría de la piel de toro
2.13. El experimento de Eratóstenes
2.14. ¿Hay matemáticas en *El Quijote*?

CAPÍTULO 3. JUEGOS Y PROBLEMAS
3.1. Juegos de estrategia
3.2. Juegos tipo Nim
3.3. Juegos de caza y captura
3.4. Acertijos lógicos
3.5. Problemas de pesas y pesadas
3.6. El arte de repartir
3.7. La cinta de Möbius
3.8. El *Stomachion*

CAPÍTULO 4. SOLUCIONES
1. Cuadrados mágicos
2. Historias y leyendas matemáticas
3. Juegos y problemas

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EPÍLOGO