

Prólogo

Este es un libro para jugar mientras aprenden a resolver problemas matemáticos o, si lo prefieren, para aprender matemáticas mientras se juega.

Alguien puede pensar que sus conocimientos aritméticos son insuficientes, o que con el tiempo ya se han olvidado para disfrutar del contenido de Matemática Recreativa.

¡ Se equivoca completamente!

El propósito de esta obra reside expresamente en destacar la parte de juego que tiene la resolución de cualquier acertijo, no en averiguar los conocimientos logarítmicos que usted puede tener... Basta con que sepa las reglas aritméticas y posea ciertas nociones de geometría.

No obstante, el contenido de esta obra es variadísimo: en ella se ofrece desde una numerosa colección de pasatiempos, rompecabezas e ingeniosos trucos sobre ejercicios matemáticos hasta ejemplos útiles y prácticos de contabilidad y medición, todo lo cual forma un cuerpo de más de un centenar de acertijos y problemas de gran interés.

Pero, ¡ cuidado! A veces los problemas aparentemente más sencillos son los que llevan peor intención...

A fin de evitar que caiga en la tentación de consultar las soluciones precipitadamente, la obra se ha dividido en dos partes: la primera contiene diez capítulos en donde se plantean todo tipo de acertijos, y la segunda contiene la solución correspondiente. Antes de recurrir a ella, piense un poco y diviértase intentando esquivar la trampa. *(He hecho un pequeño cambio, las soluciones las he puesto junto a los problemas, para ahorrar tiempo de conexión. P. Barros)*

Y ahora, para terminar, un ejemplo: ¿qué es mayor, el avión o la sombra que éste proyecta sobre la Tierra? Piense en ello, y si no está muy convencido de sus conclusiones, busque la respuesta en la parte dedicada a las soluciones.