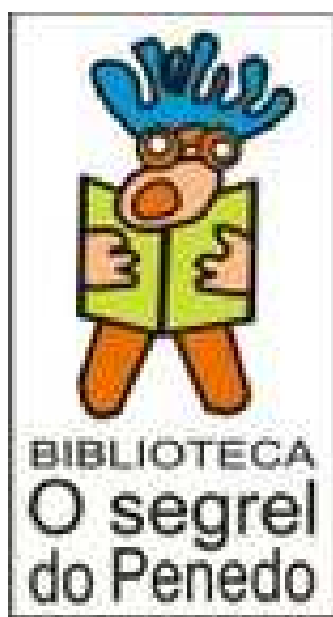


Itinerario Lector Matemáticas

3º e 4º ESO

**DEPARTAMENTO
MATEMÁTICAS
IES DE FENE**



LEE A JULIO VERNE: EL AMOR EN TIEMPOS DE CRIPTOGRAFÍA



Mataix, Susana

Editorial Ruber

Unha moza recibe unha mensaxe cifrada do seu pai que ten que decodificar para recibir a súa paga mensual. A novela fai un amplo percorrido pola criptografía e algún outro campo da matemática.

LOS CRÍMENES DE OXFORD



Martínez, Guillermo

Editorial Destino

Unha anciá foi asasinada en Oxford, todas as pistas están baseadas nos números primos, os ternas pitagóricas... Un xove bolseiro e un eminente profesor investigan o crime.

UN CUENTO ENMARAÑADO

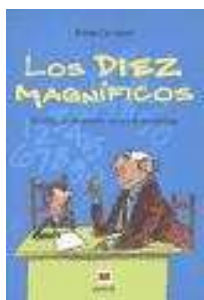


Carroll, Lewis

Editorial Nivola

Esta novela de Lewis Carroll agrupa algúns dos seus máis desconcertantes problemas matemáticos nos dez capítulos desta historia que ten todo o enxenio e o encanto das súas mellores obras.

LOS DIEZ MAGNÍFICOS



Cerasoli, Anna

Editorial Maeva

Filippo, máis coñecido como Filo, é un neno con moita sorte, ten un avó profesor de matemáticas xubilado a quen sempre lle gustou o seu traballo e sente nostalgia dos seus alumnos converténdose o seu avispado neto no seu alumno preferido.

APÍN, CAPÓN, ZAPÚN AMANICANO 1134



Font-Agustí, Jordi e Roig Planas, Pere

Editorial Octaedro

Andrés cría que recoñecía os números, de feito cría que o controlaba todo... ata que despois de entrar en contacto cunha estraña secta, para salvar o pelexo ten que ampliar o seu coñecemento dos números e distinguir entre o accesorio e o fundamental.

ANDRÉS Y EL DRAGÓN MATEMÁTICO



Campos Pérez, Mario

Editorial Laertes SA

Un día, tras sentirse humillado na clase, Andrés decide dar unha volta polo bosque. Atópase cun dragón matemático chamado Berto, que lle axuda a entendelas. Pero o que Andrés descoñece é o terrible segredo que agocha o dragón.

CUENTOS DE MATEMÁTICAS

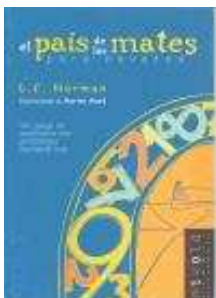


Hervás, Juan Carlos (et al)

Editorial Proyecto Sur Ediciones

11 contos que percorren case que a totalidade dos temas que se desenvolven en 3º e 4º de ESO. Cada conto está acompañado dunha aplicación pedagóxica e dun xogo.

EL PAÍS DE LAS MATES PARA NOVATOS

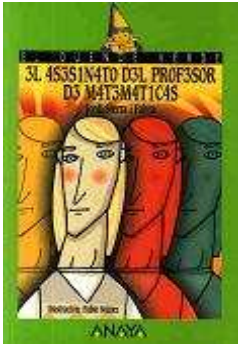


Norman, L. C.

Editorial Nivola

Benvido a unha viaxe pola terra das aventuras, nun lugar onde o matemático máxico desafiarate a resolver problemas. No país das mates atoparás curiosos habitantes que che axudarán a alcanzar o camiño sempre e cando resolvas os enigmas.

EL ASESINATO DEL PROFESOR DE MATEMÁTICAS



Sierra i Fabra, Jordi

Editorial Anaya

Este libro é un xogo, un divertimento, está feito para que rías, e sufras un pouquiño co misterio, e de paso, pode que che faga mirar con mellores ollos as matemáticas. Tres alumnos que odian as matemáticas teñen que investigar o asasinato do seu profesor, para o que terán que resolver

EL DIABLO DE LOS NÚMEROS

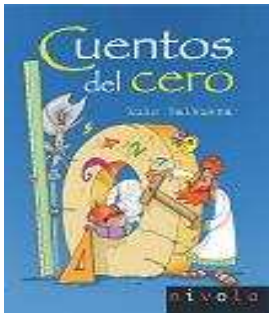


Enzensberger, Hans Magnus

Editorial Siruela

A Rober, como lle sucede a moitas persoas, non lle gustan as matemáticas., porque seica non acaba de entendelas. Pero unha noite soña cun diabriño que tenta inicialo na ciencia dos números. Robert pensa que é un dos seus pesadelos, pero en realidade é o comezo dun percorrido novo e apaixonante a través do mundo das matemáticas.

CUENTOS DEL CERO

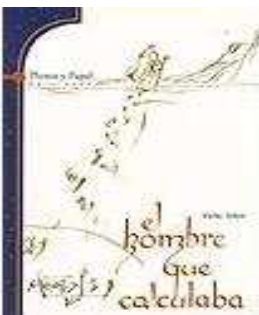


Balvarena, Luis

Editorial Nivola

Contos que, dun xeito moi ameno, invítannos a coñecer o mundo das matemáticas. Para introducírmonos nos razoamentos lóxicos sorpréndenos levándonos da man de deuses mitolóxicos ou dun fidalgo que sabe ensinar.

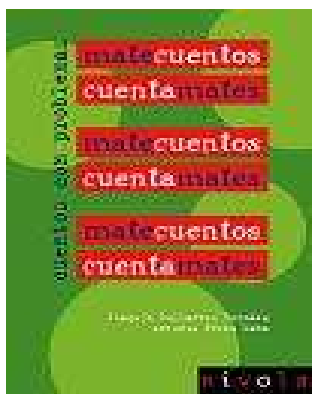
EL HOMBRE QUE CALCULABA



Tahan, Malva

Editorial Del Nuevo Extremo

Nunha viaxe polas exóticas terras árabes e centrando a atención en tempos remotos, un árabe dotado dunha habilidade, froito do seu espírito atento e observador, vese obrigado a resolver certas probas co seu talento matemático.



MATECUEENTOS, MATECUEENTOS 2 Y 3

Collantes, Joaquín e Pérez, Antonio

Editorial Nivola

Contos con problemas e problemas con contos. Historias curtas cuns protagonistas que corren aventuras e que non paran de meterse en líos nos que para saír deles deberán resolver distintos problemas matemáticos.

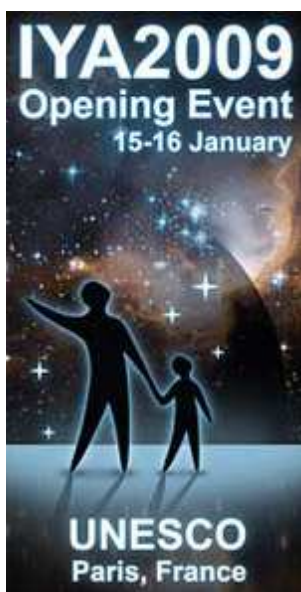


EL GRAN JUEGO

Frabetti, Carlo

Editorial Alfaguara

Leo xoga en Internet contra un misterioso adversario a un xogos cuxas regras descoñece. A través do xogo e coa axuda da súa profesora de matemáticas, alias a bruxa, coñecerá moitos problemas relacionados con esta ciencia e entrará en contacto cunha secta: Os Iluminados



**2009 ANO INTERNACIONAL
DA ASTRONOMÍA**

