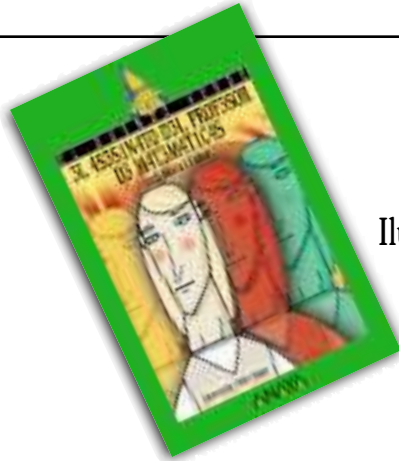




E L D U E N D E V E R D E

EL ASESINATO DEL PROFESOR DE MATEMÁTICAS

Jordi
Sierra
i Fabra



Ilustraciones de
Pablo Núñez



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2000

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid

DUENDE VERDE

Proyecto realizado por: Mercè Figuerola e Isabel Morueco

Director editorial: Antonio Ventura

www.anayainfantilyjuvenil.com



El asesinato del profesor de matemáticas

Jordi Sierra i Fabra

Ilustraciones de Pablo Núñez

1 INTRODUCCIÓN

Desde hace tiempo, Jordi Sierra i Fabra se ha convertido en un importante autor nacional de literatura infantil y juvenil. Aunque no solo ha destacado en este campo sino que, desde muy joven, ha demostrado una gran afición por la música y una enorme pasión por la literatura, en todos sus géneros. El resultado es una extensa bibliografía dirigida a adultos, niños y jóvenes y otra, no menos importante, con temas dedicados a la música. En lo referente a la literatura infantil y juvenil, sus obras han sido galardonadas en múltiples ocasiones y traducidas a varios idiomas.

Se podría decir que este éxito se debe al especial interés con que trata temas que conciernen muy directamente a niños y jóvenes, como son la música, las drogas, el

deporte, la amistad, el amor, los ídolos juveniles... Y otros no tan realistas en los que entra en acción la fantasía, la ciencia ficción, la aventura, el humor y el misterio.

En el caso de *El asesinato del profesor de matemáticas*, Jordi Sierra trata de manera divertida y amena el odio que siempre han demostrado tener los jóvenes hacia esta asignatura y halla una fantástica solución al hastío que les produce a los estudiantes. Los lectores aprenden que, a menudo, problemas que surgen en la vida cotidiana son en su mayoría resueltos por una fórmula matemática. Por ello, no deben odiarlas sino aliarse con ellas para sacar el mayor provecho.





2 ARGUMENTO

A menos que la noche anterior al examen de matemáticas hagan un esfuerzo titánico para que les entre todo en la mollera, Adela, Luc y Nico, tres compañeros de colegio, sienten la amenaza de suspender y pasar todo el verano estudiándolas.

Días después del examen, el profesor de matemáticas, Felipe Romero, les anuncia que no lo han superado. Pero como resulta ser la única asignatura que han suspendido, les da una nueva oportunidad con la siguiente condición: no debe enterarse el resto de la clase ni el claustro de profesores. Si sus compañeros llegaran a saberlo, su puesto de trabajo peligraría, ya que no están de acuerdo con su manera de ejercer la profesión ni con el trato cordial que da a los alumnos.

Una tarde, Adela, Luc y Nico, no muy seguros de que aprueben en una segunda oportunidad, se dejan convencer por las animosas palabras de su querido profesor. Este les comenta que las matemáticas son fáciles, que lo único que deben hacer es leer bien el enunciado y poner atención a los datos que les indican. Les explica que las matemáticas son como un juego y que no deben acobardarse en los exámenes. Y les demuestra, a través de unos trucos y adivinanzas, que son capaces de llegar a la solución de los problemas.

Finalmente, les propone un juego como examen: resolver una serie de acertijos matemáticos, a modo de gymkhana. Si lo consiguen, habrán aprobado las matemáticas en junio.

El viernes por la tarde, a finales de curso, Felipe Romero aparece en el descampado donde se encuentran los niños reflexionando sobre su futuro. El profesor parece herido y muere ante la asustada mirada de los niños. Antes de fallecer, les comenta que el sobre que hay en su bolsillo les indicará cómo buscar a su asesino. No deben fallarle.

Cuando los niños vuelven al lugar del crimen con la compañía de dos guardias urbanos, descubren que el cadáver de su profesor ha desaparecido. Los policías, al sentirse estafados, intentan atrapar a los niños para darles un castigo merecido por alterar el orden público. Asustados por el triste final de su querido profesor, los niños deciden seguir las indicaciones de este para desenmascarar a su asesino y abrir el sobre.

En él, se les indica que deben resolver un enigma y, cuando lo hayan hecho, deben acudir a un lugar donde encontrarán un segundo sobre. El siguiente destino lo deben descubrir a través de un jeroglífico. La primera prueba la superan sin problemas y deducen que el segundo sobre lo encontrarán en el tablón de anuncios del colegio.

La solución al segundo sobre les lleva a la taquilla del colegio de Adela. Los siguientes sobres los encuentran en la casa



del profesor, en su coche, en el árbol número 15 del parque, en casa del celador del colegio y, el último, en una estatua del parque.

Sorprendentemente, el último sobre les dirige al despacho del director del colegio, es decir, el asesino de su querido profesor. No dan crédito a sus pensamientos hasta que, por la puerta, entra Felipe Romero, vivo y coleando. ¡Han aprobado, han sabido superar todas las pruebas matemáticas!

El profesor de matemáticas, que confiaba en sus alumnos, había propuesto al director este juego como examen. Si llegaban a su despacho con el último sobre, aprobarían.

Las falsas heridas del profesor producidas por un supuesto asesino se las había confeccionado la novia de Felipe Romero, que trabajaba en efectos especiales en el cine.

3 AUTOR E ILUSTRADOR

Jordi Sierra i Fabra

Nace en Barcelona en 1947. Es un apasionado de la vida, la literatura y la música.

Ha cultivado todos los géneros como escritor, desde la novela policíaca y de ciencia ficción a la narrativa infantil y juvenil, la poesía, el humor, la historia, la biografía o el ensayo.

Es una de las mayores autoridades mundiales en música rock, fundador y director en España de diversas revistas musicales.

Su obra ha sido traducida a varios idiomas y galardonada en España con una decena de premios.

Pablo Núñez

Ilustrador de reconocido prestigio, ha ilustrado otra obra del mismo autor, publicada también en esta colección: *El guardián de la luna*.

4 PERSONAJES

Felipe Romero

Este joven profesor de matemáticas tiene fama de *progre*, imaginativo y divertido entre los alumnos de su colegio. Se le conoce como Fepe. Por el contrario, sus compañeros de claustro le tienen echado el ojo por lo poco convencional que resultan sus métodos pedagógicos.

Para afianzar su puesto de trabajo y para que aprueben su asignatura tres de sus más queridos estudiantes, acuerda con el director de su colegio darles una segunda y última oportunidad. Así que se inventa una fantástica prueba.

Como estímulo, utiliza algunos efectos especiales cinematográficos que le facilita su actual novia. Con ella se siente a gusto. No puede decir lo mismo de Mar-



ta, su anterior novia y ex compañera del colegio. Habían roto el compromiso al no querer seguirle los pasos Felipe cuando ella cambió de colegio.

Su destartalado coche con matrícula de película, la casa del celador del colegio o el parque son algunos lugares que utiliza el ingenioso profesor de matemáticas para dejar los mensajes a sus pupilos.

Adela

Esta alta y espigada chica, de ojos vivos y cabello largo, resulta ser muy positiva en todas sus actuaciones. Además está a punto de cumplir trece años. Es considerada buena estudiante en general, excepto en matemáticas, que se le han atravesado.

Junto a Luc y Nico, sus amigos más fieles del colegio, promete aprobar la tan odiada asignatura a Felipe Romero. El panorama de pasar un verano en el pueblo con sus padres estudiando matemáticas y su afición a la lectura de novelas policíacas resultarán vitales para la resolución de las pruebas planteadas por el profesor.

Luc

Su verdadero nombre es Lucas, pero todos sus amigos y compañeros del colegio le conocen como *Luc* o *Skywalker* por ser un fiel seguidor de las películas de *Star Wars*.

Destaca por ser alto, pecoso, delgado y siempre apuntar una sonrisa en sus labios. La lectura de novelas de ciencia ficción o fantásticas y la idea de pasar el verano en la playa junto a los libros de matemáticas

colaboran a que se empeñe en resolver los enigmas propuestos por Fepe.

Nico

La familia de Nico no puede permitirse el lujo de pasar el verano fuera de casa ni de pagar un profesor de matemáticas durante este tiempo para que apruebe la asignatura en septiembre. Así que este niño, más bien rellenito y de pelo largo, se anima ante la idea de aprovechar la segunda oportunidad que le ofrece su profesor de matemáticas.

También su afición a los cómics y a los vídeo-juegos le ayudarán a resolver los acertijos junto a sus dos amigos, Adela y Nico.

5 VALORES

❑ **Dar confianza** a aquellos que la necesitan, como la que ofrece el profesor de matemáticas a tres de sus alumnos que han suspendido su asignatura, a pesar de que el resto de claustro del colegio esté en contra de sus actuaciones.

❑ **Valorar el potencial de cada uno**, como lo hace Felipe Romero cuando ofrece una segunda oportunidad de examen a unos niños que demuestran en las demás asignaturas que pueden superar todos los problemas que se les plantee.



□ **Ser realistas** en cualquier momento de la vida, aunque sin olvidar cierta dosis de imaginación y fantasía. Adela, Luc y Nico saben que en una noche no pueden aprender lo que han estudiado en un curso, por eso saben lo que les espera.

□ El empeño que muestran los tres amigos, a la hora de resolver los enigmas propuestos por el profesor para encontrar su asesino, demuestra que **el esfuerzo y la constancia** son dos buenas actitudes para conseguir cualquier propósito.

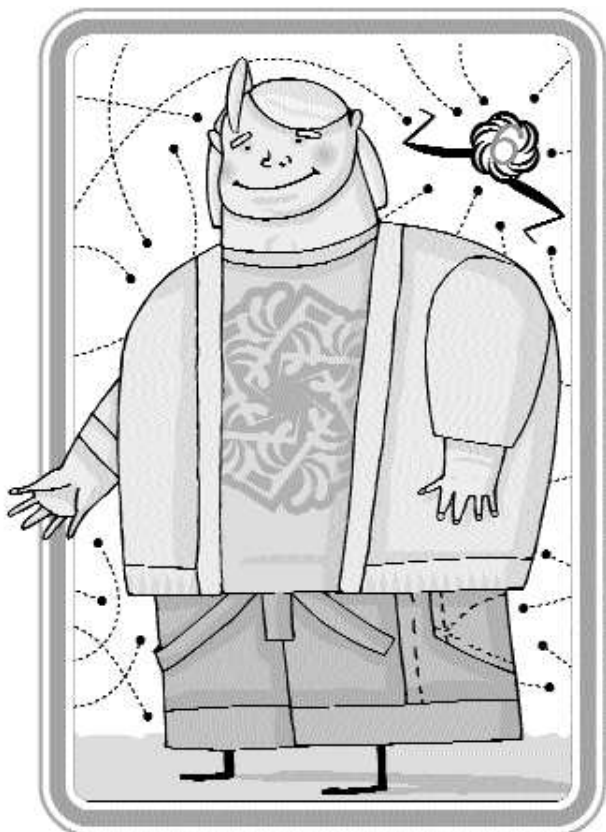
□ **La unión hace la fuerza.** La colaboración entre los chavales para plantearse los enigmas es fundamental para llegar al final de la prueba propuesta. Lo que no se le ocurre a uno, se le puede ocurrir a otro.

□ **Prestar atención** a lo que nos dicen o a lo que leemos es de vital importancia, no solo para los detectives y policías sino también para aquel que quiera aprender nuevos conocimientos, como les hace entender Felipe a sus alumnos al decirles que entender la pregunta ya es tener el cincuenta y uno por ciento de la resolución del problema.

□ **Disfrutar en cada momento** con lo que uno hace es una buena manera de aprovechar la vida plenamente. Felipe Romero intenta explicárselo a los niños para que nunca tengan problemas a la hora de estudiar matemáticas.

□ Felipe Romero utiliza **el ingenio, el humor y la imaginación** para resolver el problema que le surge al no aprobar sus tres alumnos su asignatura. Gracias a su intervención, los chavales son capaces de acabar con el bloqueo que les produce el estudiar matemáticas.

□ **Ser positivo** en los momentos más tristes o difíciles de la vida como el que se les presenta a los tres protagonistas cuando les comunican que han suspendido las matemáticas o encuentran herido a su profesor.





A C T I V I D A D E S

A continuación, se ofrecen unas actividades de animación para realizar (colectivamente o con fichas individuales) antes de leer el libro, y así suscitar el interés por su lectura, y después de leerlo, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.



ANTES

DE LA LECTURA

¿ODIAS TÚ LAS MATEMÁTICAS?

¿Qué os pasa con las matemáticas? ¿Qué no os entran? ¡Tonterías! Les habéis cogido manía y ya está. ¡Las odiáis! De acuerdo, odiadlas si queréis, pero no me digáis que no las entendéis. Es una cuestión mental. ¡Os negáis a entenderlas, que no es lo mismo!

Pediremos a los alumnos que, antes de iniciar la lectura de este libro, recojan información sobre el origen de las matemáticas, quiénes fueron los primeros estudiosos de esta materia, quién introdujo las matemáticas en el mundo occidental, qué aplicaciones tienen en la vida cotidiana...

A continuación estableceremos entre los alumnos de la clase un debate sobre la necesidad de estudiarlas.

POR LÓGICA

Era una chica alta y espiada, de ojos vivos, cabello largo hasta la mitad de la espalda, ropa informal como la mayoría de chicos y chicas. (Adela)

...Era el más alto de los tres, rostro lleno de pecas, sonrisa muy expresiva, delgado como un sarmiento. (Luc)

...Bajo y un poco redondo, cabello bastante largo, mirada penetrante. (Nico)



Propondremos a los alumnos el siguiente juego a fin de que conozcan el nombre de los protagonistas, dónde veranean y el tipo de lecturas que les gusta. Para resolverlo, deberán dibujar un recuadro con tres filas y tres columnas.

A Luc le gusta leer novelas de ciencia ficción.

El que lee novelas policíacas veranea en la sierra.

El que veranea en la ciudad no es Luc.

Adela no veranea en la ciudad.

Nico lee cómics.

Las novelas de ciencia ficción se leen muy bien tumbados en la playa.

(Comentario: se puede dibujar un recuadro como ayuda para el profesor/a)

FRASES CÉLEBRES

No vender la piel del oso antes de cazarla o *El coche de San Fernando un rato a pie*, y *otro andando* son frases, dichos y refranes que le gustan mucho al abuelo de Adela, una de las protagonistas de esta historia.

Sugeriremos a los alumnos que hagan una lista con los refranes que conozcan y luego expliquen el significado de los siguientes dichos: *Estar pensando en las musarañas*, *Pagar el pato*, *Pasarlas moradas*, *Bailarle a uno el agua*, *Poner los puntos sobre las íes*, *Dejar a uno en la estacada*, *Ir en el coche de San Fernando un rato a pie*, y *otro andando*, *No vender la piel del oso antes de cazarla*.

¿CUÁNDO HAS NACIDO?

Las matemáticas son esenciales. Después de la lengua, lo más importante. Y que conste que soy de los pocos profes de mates que reconoce eso, porque la mayoría os dirá que lo principal son las matemáticas. Yo pienso que sin saber leer ni escribir primero decentemente, no hay matemática que valga. Pero da igual: son esenciales. Os ayudan a pensar, a racionalizar las cosas, a tener disciplina mental. ¿Vosotros leéis?

Comentaremos a los alumnos que las matemáticas tienen pequeños aciertos divertidos, como el de adivinar la edad de cualquier persona. Así que les pediremos lo siguiente:

Escribir el número que corresponde al mes de nacimiento.

A continuación, multiplicarlo por 2.

Luego, sumar 5 al resultado.

Multiplicar el anterior resultado por 50.

Por último, sumar al resultado obtenido los años que tienen en la actualidad.

(Solución: Mentalmente restaremos 250 al resultado final de nuestros alumnos. Los números de la derecha del resto logrado indican la edad y los de la izquierda el mes de nacimiento. Con esos datos es muy fácil calcular el año en que nació.)

UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD

Habéis estado a un pelo de aprobar. Y casi estoy por daros una segunda oportunidad.



El profesor de matemáticas de esta novela tiene una actitud muy comprensiva y positiva hacia los alumnos que demuestran tener facultades para estudiar. Pero se da cuenta de que a algunos alumnos les falta una ayuda para desbloquearse ante ciertas asignaturas, como puede ser la suya.

Pediremos a los alumnos que realicen una valoración sobre esta actitud del profesor y que den su opinión sobre la necesidad de dar una segunda oportunidad a las personas en ocasiones que han fallado en su elección, por ejemplo en competiciones deportivas, un matrimonio, un examen, un amigo...

DESPUÉS

DE LA LECTURA

EFFECTOS ESPECIALES

—*Uno tiene su vida privada —el profesor de matemáticas se encogió de hombros—. Hace tres meses que tengo novia, y es experta en efectos especiales. Trabaja en el mundo del cine. Cuando se me ocurrió la idea, ya me dijo que lo más fácil era eso: imitar disparos y sangre. Un poco de maquillaje mortal y listos.*

Felipe Romero recurre a los efectos especiales cinematográficos que le enseña su novia para simular que está herido.

Sugeriremos a nuestros alumnos que busquen otros recursos conocidos y famosos de la televisión o la radio; por

ejemplo, unos cocos para simular el galope de los caballos o el movimiento, una plancha de aluminio para producir los relámpagos de una tormenta.

JEROGLÍFICOS

¿Cómo quiere que nos pongamos a buscar a un asesino resolviendo pruebas matemáticas y problemas de lógica con usted muerto?

Con esta pregunta sin respuesta, los tres protagonistas deciden ponerse en acción y resolver los difíciles jeroglíficos que les propone su profesor.

Propondremos a los alumnos que, por parejas, realicen un jeroglífico. Una vez terminado, todos los jeroglíficos deberán ir numerados y colocados en la mesa del profesor. A continuación, cada pareja recogerá un jeroglífico y, una vez encontrada la solución, deberá ir a por otro. Así hasta que hayan solucionado todos. Se puede marcar un tiempo máximo para hallar las soluciones y quienes hayan resuelto más y mejor, ganan.

TITULARES

Capítulo 20

(¿Cómo se escribe 20 con cuatro nueves) $(9 + 99/9)$

El autor ha decidido incluir una operación de matemáticas en el titular de alguno de los capítulos de *El asesinato del profesor de matemáticas*.

Pediremos a los alumnos que cambien seis de los titulares de los capítulos por un pareado divertido.

SOLUCIONES

Después de la lectura

Ficha 1

El dragón no cabe por la puerta: Verdadero

El dragón no cabe en la silla: Verdadero

El dragón se come a los niños: Falso

El dragón sabe dominar el fuego: Verdadero