

GUÍA DE LECTURA: El asesinato de la profesora de lengua





1. DATOS TÉCNICOS DEL LIBRO

TÍTULO: *El asesinato de la profesora de lengua*

AUTOR: Jordi Sierra i Fabra nació 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 autoridad en música rock, fundador y director en España de diversas revistas musicales. Su obra ha sido traducida a varios idiomas y galardonada con numerosos premios, entre ellos el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil en 2007, el Premio Cervantes Chico 2012 al conjunto de su obra, el Premio Anaya y el Premio Iberoamericano SM de Literatura Infantil y Juvenil, ambos en 2013.

ILUSTRADORA: Amelia Navarro (Alicante, 1986) es ilustradora y autora de cómic. Se formó en la Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi (EASDA) tras decidir a los veinticuatro años convertir su pasión por el dibujo en su profesión. Su estilo, versátil y personal, bebe de influencias como el cómic *indie*, la línea clara y la ilustración contemporánea. Inició su carrera ilustrando libros de texto y aplicaciones educativas, pero pronto se consolidó en el mundo de la historieta. Ha participado en numerosas publicaciones y obras colectivas de prestigio, como *La Resistencia* (Dibbuks), *Comic On Fire* (Movistar), *Xiulit* (Desfiladero Editorial) y *Viaje a Xambala* (Grafito Editorial). Junto a Josep Rural, también autoedita el fanzine *Saxífono Comix*. En 2022 alcanzó el reconocimiento internacional con su primera novela gráfica, *Mandarina*, publicada por la editorial francesa Baboo Editions y traducida al español por Nuevo Nueve. Como artista completa, Navarro destaca no solo como dibujante, sino también como guionista de sus propias historias.

EDITORIAL: Anaya Infantil y Juvenil

COLECCIÓN: Lecturas TOP

ISBN: 978-84-667-6283-9

AÑO DE PUBLICACIÓN: 2026

NÚMERO DE PÁGINAS: 152 páginas

EDAD RECOMENDADA: A partir de 12 años

GÉNERO LITERARIO: Novela juvenil de misterio con elementos de *thriller* psicológico y aventura educativa



2. COMPETENCIAS Y CURRÍCULO



2.1 COMPETENCIAS CLAVE TRABAJADAS

Competencia en comunicación lingüística (CCL1, CCL2, CCL4, CCL5). Desarrollo de la comprensión lectora a través de enigmas lingüísticos, juegos de palabras y resolución de acertijos literarios que requieren análisis textual profundo.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA1, CPSAA3). Fomento del trabajo colaborativo y la resolución de problemas mediante el seguimiento de las aventuras de Ana, Tasio y Gaspar trabajando en equipo.

Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM1, STEM2). Aplicación del pensamiento lógico-matemático en la resolución de enigmas numéricos, pangramas, palíndromos y crucigramas presentes en la narrativa.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC1, CCEC2). Valoración del patrimonio literario a través de referencias a autores clásicos y contemporáneos integradas en los desafíos propuestos por la profesora.

Competencia ciudadana (CC1, CC3). Reflexión sobre la importancia de la educación, el respeto hacia los docentes y la responsabilidad individual en el proceso de aprendizaje.



2.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE.LCL.1.3. Leer de manera autónoma textos de diversos autores y géneros ajustados a sus gustos e intereses, mostrando iniciativa en la elección de las lecturas, compartiendo las experiencias de lectura y utilizando de manera progresivamente autónoma la biblioteca escolar como espacio de encuentro con el libro. *Justificación: la novela transforma la lectura obligatoria en una aventura emocionante, motivando la lectura autónoma y el descubrimiento del placer lector.*

CE.LCL.1.4. Comprender el sentido global, la estructura, la información más relevante en función de las necesidades comunicativas y la intención del emisor en textos escritos y multimodales sencillos de diferentes ámbitos. *Justificación: los enigmas y acertijos requieren comprensión detallada y análisis de múltiples niveles textuales para su resolución.*

CE.LCL.1.8. Leer, interpretar y valorar obras o fragmentos literarios del patrimonio andaluz, nacional y universal, utilizando un metalenguaje específico y movilizándolo la experiencia biográfica y los conocimientos literarios y culturales para establecer vínculos entre la obra leída y aspectos de la actualidad y otras manifestaciones literarias o artísticas. *Justificación: la obra incluye referencias constantes a autores clásicos y contemporáneos, estableciendo conexiones culturales significativas.*



CE.LCL.1.9. Movilizar el conocimiento sobre la estructura de la lengua y sus usos y reflexionar de manera progresivamente autónoma sobre las elecciones lingüísticas y discursivas, con la terminología adecuada, para desarrollar la conciencia lingüística, para aumentar el repertorio comunicativo y para mejorar las destrezas tanto de producción oral y escrita como de comprensión e interpretación crítica. *Justificación: los juegos lingüísticos (palíndromos, anagramas, calambures) desarrollan la conciencia metalingüística de forma lúdica.*

CE.LCL.1.10. Poner las prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la construcción de vínculos personales y sociales basados en el respeto y la igualdad de derechos, utilizando un lenguaje no discriminatorio y desterrando los abusos de poder a través de la palabra. *Justificación: la transformación de los estudiantes refleja valores de respeto, colaboración y crecimiento personal a través del diálogo.*



2.3 SABERES BÁSICOS

Lectura y literatura

- Lectura autónoma de obras relevantes del patrimonio literario juvenil contemporáneo.
- Estrategias de construcción compartida de la interpretación de las obras.
- Relación entre los elementos constitutivos del género literario y la construcción del sentido de la obra.

Comunicación

- Comprensión lectora: sentido global del texto y relación entre sus partes.
- Producción escrita: planificación, textualización, revisión y edición en diferentes soportes.
- Interacción oral y escrita de carácter informal y formal.

Reflexión sobre la lengua

- Aproximación a la lengua como sistema y a sus unidades básicas teniendo en cuenta los diferentes niveles: el sonido y sistema de escritura, las palabras, su formación y significado, las oraciones, su formación y significado.
- Procedimientos de adquisición y formación de palabras y reflexión sobre los cambios en su significado.

Educación literaria

- Lectura con perspectiva de género.
- Lectura expresiva, dramatización y recitación de los textos atendiendo a los procesos de comprensión, apropiación y oralización implicados.



Conexiones interdisciplinarias

- **Matemáticas:** resolución de problemas lógicos y numéricos.
- **Historia:** contexto de autores literarios mencionados.
- **Filosofía:** reflexión sobre el valor del conocimiento y la educación.
- **Tecnología:** uso de recursos digitales para la investigación.



2.4 CONEXIÓN CON ODS

ODS 4: Educación de calidad. La novela aborda directamente la crisis educativa y propone metodologías innovadoras que transforman el aprendizaje en una experiencia significativa. La profesora Soledad representa la lucha por una educación que despierte la curiosidad y el pensamiento crítico, no solo la memorización.

ODS 5: Igualdad de género. Ana emerge como líder natural del grupo, demostrando capacidades de liderazgo, análisis y resolución de problemas. Su protagonismo desafía estereotipos de género y presenta un modelo de empoderamiento femenino a través del conocimiento.

ODS 10: Reducción de las desigualdades. La transformación de estudiantes inicialmente desmotivados demuestra que todos los jóvenes tienen potencial intelectual, independientemente de su rendimiento académico previo. La educación se presenta como herramienta de equidad social.

ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas. La resolución pacífica del conflicto educativo y la transformación de la amenaza en oportunidad de crecimiento reflejan valores de diálogo, comprensión mutua y construcción de relaciones basadas en el respeto.



3. SINOPSIS Y ANÁLISIS LITERARIO



3.1 ARGUMENTO

La profesora Soledad Olmedo Sánchez, conocida como SOS, experimenta una crisis emocional tras comprobar el desinterés sistemático de sus estudiantes hacia la literatura. Después de una explosiva confrontación en clase por los pésimos resultados en un examen de redacción, desaparece del instituto. Al día siguiente, la dirección recibe una carta amenazante donde la profesora anuncia su intención de asesinar a uno de sus alumnos entre las ocho de la tarde y medianoche.

Ana, Tasio y Gaspar, tres estudiantes que jamás habían mostrado interés por la lectura, se ven obligados a embarcarse en una carrera contra el tiempo para salvar sus vidas. La profesora ha diseñado una serie de ocho pruebas lingüísticas complejas: enigmas, acertijos, juegos de palabras, palíndromos, anagramas y referencias literarias que deben resolver siguiendo pistas publicadas en el periódico local.

Cada prueba resuelta les proporciona una letra que, al final, formará una palabra clave. Durante su aventura, los estudiantes descubren la magia del lenguaje, trabajan en equipo y experimentan una transformación personal. La búsqueda los lleva por diversos lugares de la ciudad, desde quioscos hasta bares, enfrentándose a desafíos que ponen a prueba no solo su inteligencia, sino su capacidad de colaboración.

El desenlace revela que todo ha sido una elaborada estrategia pedagógica. La profesora, con la complicidad de la dirección y su primo actor, ha orquestado esta experiencia para demostrar a sus estudiantes más difíciles que poseen inteligencia y que la literatura puede ser fascinante. La amenaza era ficticia, pero la transformación de los jóvenes es real: han descubierto el placer de leer y el poder de las palabras.



3.2 PERSONAJES

Profesora Soledad Olmedo Sánchez (SOS). Docente apasionada de mediana edad que vive una profunda crisis profesional ante la apatía de sus estudiantes. Físicamente menuda pero de carácter fuerte, combina frustración educativa con amor genuino por sus alumnos. Su evolución la lleva de la desesperación a la creatividad pedagógica, diseñando una experiencia transformadora que revela su ingenio y dedicación. Representa la figura del educador comprometido que busca métodos innovadores para conectar con las nuevas generaciones, dispuesta a arriesgar su reputación por el crecimiento intelectual de sus estudiantes.

Ana Álvarez Aroca (Triple A). Estudiante de personalidad fuerte y capacidades de liderazgo natural que emerge como estrategia del grupo. Físicamente descrita como decidida y valiente, psicológicamente muestra mayor madurez emocional que sus compañeros. Su evolución la transforma de alumna cumplidora a líder intelectual,



coordinando la resolución de enigmas y manteniendo la cohesión grupal. Representa el potencial femenino en el liderazgo y la importancia de la determinación para superar desafíos académicos y personales.

Tasio (TNT). Joven individualista y rebelde que inicialmente rechaza todo lo académico por principio. De carácter impulsivo pero inteligente, su resistencia inicial a la lectura se transforma en curiosidad genuina. Su evolución personal es la más dramática: pasa de ser el más reacio a convertirse en un colaborador entusiasta que aporta intuición creativa al grupo. Simboliza la capacidad de transformación adolescente cuando se encuentran los estímulos adecuados, demostrando que la rebeldía puede canalizarse hacia el crecimiento intelectual.

Gaspar (GOL). Estudiante inicialmente escéptico que representa la actitud de muchos jóvenes hacia el aprendizaje formal. Su personalidad práctica y directa contrasta con su progresiva integración en los desafíos intelectuales. Durante la aventura evoluciona de espectador reticente a participante activo, aportando perspectivas únicas para la resolución de problemas. Su transformación ilustra cómo el aprendizaje colaborativo puede motivar incluso a los estudiantes más desinteresados, demostrando que todos poseen capacidades que esperan ser descubiertas.



3.3 TEMAS Y VALORES

La transformación del aprendizaje. El tema central explora cómo metodologías innovadoras pueden convertir la educación tradicional en una experiencia fascinante. Los valores asociados incluyen la creatividad pedagógica, la motivación intrínseca y la importancia de adaptar la enseñanza a las características de cada generación. En el aula, este tema permite debatir sobre diferentes estilos de aprendizaje, la gamificación educativa y la responsabilidad compartida entre docentes y estudiantes en el proceso educativo.

El trabajo colaborativo y la amistad. La necesidad de colaborar para resolver los enigmas fortalece los vínculos entre los protagonistas y demuestra el valor del trabajo en equipo. Los valores educativos incluyen la solidaridad, el respeto mutuo y la complementariedad de habilidades diferentes. Este tema genera debates sobre la importancia de la colaboración frente al individualismo, las dinámicas de grupo positivas y cómo las crisis pueden fortalecer las relaciones interpersonales.

La crisis y la transformación personal. Los personajes experimentan un crecimiento significativo a través de la adversidad, descubriendo capacidades que desconocían. Los valores asociados son la resiliencia, la autoconfianza y la capacidad de adaptación. En el aula, permite reflexionar sobre cómo los desafíos pueden ser oportunidades de crecimiento, la importancia de salir de la zona de confort y el papel de la adversidad en el desarrollo personal y académico.



El poder transformador de la literatura. La novela demuestra cómo la lectura puede cambiar perspectivas y enriquecer la experiencia vital. Los valores incluyen la curiosidad intelectual, el amor por el conocimiento y la apertura mental. Este tema facilita debates sobre la relevancia de la literatura en la era digital, la diferencia entre información y conocimiento, y cómo la lectura desarrolla la empatía y el pensamiento crítico.

La vocación docente y la innovación educativa. La profesora Soledad representa la pasión educativa y la búsqueda constante de métodos efectivos para conectar con los estudiantes. Los valores asociados son la dedicación profesional, la creatividad pedagógica y el compromiso social. Permite debatir sobre las cualidades de un buen docente, la importancia de la vocación en la enseñanza y cómo la educación puede ser un instrumento de transformación social.



3.4 ASPECTOS FORMALES

Estructura narrativa. Narrativa lineal con estructura de *thriller* que mantiene el suspense mediante capítulos cortos y dinámicos. La progresión temporal es cronológica, concentrada en aproximadamente 24 horas, creando intensidad dramática. Los capítulos alternan entre la perspectiva grupal y momentos individuales de reflexión, manteniendo el ritmo narrativo ágil y la tensión constante.

Tipo de narrador. Narrador omnisciente en tercera persona que accede a los pensamientos y emociones de múltiples personajes. Esta perspectiva permite al lector comprender las motivaciones de todos los protagonistas, especialmente la transformación psicológica de los estudiantes y la estrategia pedagógica de la profesora, creando empatía y comprensión hacia todas las partes del conflicto.

Lenguaje y estilo. Registro coloquial adaptado al público juvenil, con diálogos naturales que reflejan el habla adolescente contemporánea. El vocabulario combina términos cotidianos con tecnicismos lingüísticos explicados contextualmente. Los recursos literarios destacados incluyen la ironía, el suspense y los juegos metalingüísticos que se integran orgánicamente en la trama.

Características de las ilustraciones. Las ilustraciones de Amelia Navarro complementan la narrativa con un estilo realista que captura la tensión y emoción de los personajes. Utilizan una paleta cromática que refuerza el ambiente de misterio y aventura, con especial atención a las expresiones faciales que transmiten la evolución emocional de los protagonistas.

Elementos paratextuales relevantes. El prólogo del autor establece conexiones con su obra anterior y explicita sus intenciones pedagógicas. La estructura de capítulos con títulos literarios clásicos refuerza el tema central. Los enigmas y acertijos se presentan visualmente integrados en el texto, funcionando como elementos interactivos que involucran activamente al lector en la resolución de los desafíos.



4. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS



4.1 METODOLOGÍAS RECOMENDADAS

Gamificación educativa. La estructura de la novela se presta perfectamente para implementar metodologías de gamificación en el aula. Los estudiantes pueden formar equipos para resolver los mismos enigmas que los protagonistas, creando una experiencia inmersiva que replica la aventura literaria. Esta metodología funciona especialmente bien con este libro porque los desafíos están diseñados pedagógicamente y aumentan de forma progresiva en dificultad, permitiendo que todos los estudiantes experimenten éxito y motivación.

Aprendizaje basado en problemas (ABP). Cada enigma de la novela constituye un problema auténtico que requiere investigación, análisis y síntesis de conocimientos lingüísticos y literarios. Los estudiantes deben movilizar saberes previos, buscar información adicional y aplicar estrategias de resolución colaborativa. Esta metodología es ideal para esta obra porque los problemas están contextualizados en una narrativa emocionante que proporciona motivación intrínseca para su resolución.

Aprendizaje cooperativo. La dinámica grupal de Ana, Tasio y Gaspar ofrece un modelo perfecto para implementar estructuras de aprendizaje cooperativo. Los estudiantes pueden asumir roles específicos (coordinador, investigador, portavoz) rotando responsabilidades mientras resuelven los desafíos. La interdependencia positiva se genera naturalmente porque cada enigma requiere diferentes habilidades y perspectivas para su resolución completa.

Justificación pedagógica

Estas metodologías funcionan excepcionalmente con este libro porque Sierra i Fabra ha diseñado una narrativa que es, en sí misma, una experiencia de aprendizaje activo. La estructura de enigmas progresivos, la necesidad de colaboración y la transformación personal de los protagonistas proporcionan un marco perfecto para que los estudiantes vivan una experiencia similar, convirtiendo la lectura en una aventura de descubrimiento personal y académico.



4.2 CONSEJOS PARA LA DINAMIZACIÓN

Crear el ambiente de misterio. Presenta la lectura como una investigación real, utilizando sobres cerrados para las actividades y creando un «caso» que resolver.

Formar equipos heterogéneos. Combina estudiantes con diferentes fortalezas (comprensión lectora, lógica matemática, creatividad) para replicar la complementariedad de los protagonistas.



Establecer tiempo límite. Utiliza cronómetros para crear la tensión temporal que viven los personajes, aumentando la motivación y el compromiso.

Celebrar los descubrimientos. Reconoce públicamente cada enigma resuelto, creando un ambiente de logro y progreso similar al que experimentan Ana, Tasio y Gaspar.

Conectar con la realidad. Relaciona los juegos lingüísticos con aplicaciones reales (crucigramas, sopas de letras, aplicaciones móviles) para mostrar la relevancia del aprendizaje.

Fomentar la metacognición. Después de cada desafío, dedica tiempo a reflexionar sobre las estrategias utilizadas y los aprendizajes adquiridos, replicando la transformación consciente de los protagonistas.



FICHA 1. ANTES DE LA LECTURA: PREDICCIONES

1. Observa la portada y responde. ¿Qué elementos ves que te sugieren misterio? ¿Crees que realmente van a asesinar a alguien? ¿Por qué?

2. ¿Qué opinas sobre estas afirmaciones? Marca tu posición:

Afirmación	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Leer es aburrido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los profesores no entienden a los jóvenes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los juegos de palabras son divertidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Escribe en tres líneas qué crees que va a pasar en esta historia:

4. Escribe un palíndromo de cinco letras que significa 'nivel' en inglés.



Objetivo: activar conocimientos previos, generar expectativas y establecer una actitud investigadora hacia la lectura.

Pistas para el docente: enfatiza que no hay respuestas correctas o incorrectas en las predicciones. Utiliza las respuestas del punto 2 para generar debate posterior. Guarda las predicciones para compararlas al final. El palíndromo es LEVEL.

Adaptaciones DUA: para estudiantes con dificultades de escritura, permite respuestas orales grabadas. Para alumnado con altas capacidades, añade la creación de un palíndromo original.

Competencias trabajadas: CCL1, CCL2, CPSAA1, CCEC1.



FICHA 2. ANTES DE LA LECTURA: EL PODER DE LAS PALABRAS

1. Completa estos juegos de palabras:

- Cambia las letras de AMOR para formar otra palabra (anagrama):

- Escribe una palabra que se lea igual del derecho y del revés (palíndromo):

2. La profesora del libro se llama SOS. ¿Por qué crees que eligió el autor este nombre?

3. Imagina que eres profesor/a de lengua. ¿Cómo conseguirías que tus alumnos se interesaran por la lectura? Escribe tres ideas creativas:

- a) _____
b) _____
c) _____

4. Dibuja cómo crees que es el colegio donde estudian los protagonistas.



Objetivo: introducir conceptos lingüísticos clave del libro y desarrollar empatía hacia la figura docente.

Pistas para el docente: el anagrama de AMOR es ROMA. Conecta SOS con *Save Our Souls* y la idea de salvación a través de la educación. Las respuestas del punto 3 pueden usarse para comparar con las estrategias de la profesora Soledad.

Adaptaciones DUA: proporciona ejemplos visuales de anagramas y palíndromos. Para estudiantes con dificultades motoras, permite el uso de letras móviles para formar palabras.

Competencias trabajadas: CCL1, CCL5, CPSAA3, CC1, CCEC2.



FICHA 3. ANTES DE LA LECTURA: MAPA DE AVENTURAS

1. Los protagonistas son tres estudiantes. Basándote en sus nombres, imagina cómo son:

Ana (Triple A):

- Personalidad: _____
- Afición favorita: _____

Tasio (TNT):

- Personalidad: _____
- Afición favorita: _____

Gaspar (GOL):

- Personalidad: _____
- Afición favorita: _____

2. Si tuvieras que resolver enigmas con dos compañeros, ¿a quiénes elegirías y por qué?

- Compañero 1: _____
- Razón: _____

- Compañero 2: _____
- Razón: _____

3. Crea tu propio equipo de detectives:

- Nombre del grupo: _____
- Lema del equipo: _____

4. Marca las habilidades que crees que necesita un buen detective de palabras.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Paciencia. | <input type="checkbox"/> Conocimientos. |
| <input type="checkbox"/> Creatividad. | <input type="checkbox"/> Intuición. |
| <input type="checkbox"/> Memoria. | <input type="checkbox"/> Valentía. |
| <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo. | <input type="checkbox"/> Imaginación. |
| <input type="checkbox"/> Rapidez. | <input type="checkbox"/> Perseverancia. |
| <input type="checkbox"/> Lógica. | <input type="checkbox"/> Curiosidad. |



Objetivo: preparar la identificación con los protagonistas y fomentar el trabajo colaborativo.

Pistas para el docente: los apodos sugieren características: Ana es metódica (Triple A), Tasio explosivo (TNT), Gaspar deportista (GOL). Utiliza la actividad del equipo para formar grupos de trabajo durante la lectura.

Adaptaciones DUA: permite la presentación oral de los equipos. Para estudiantes introvertidos, ofrece la opción de trabajar en parejas en lugar de tríos.

Competencias trabajadas: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC3.



FICHA 4. DURANTE LA LECTURA: DIARIO DE UN DETECTIVE

1. ¿Qué provoca la explosión emocional de la profesora SOS?

2. Cita una frase del libro que muestre su frustración:

3. ¿Te has sentido alguna vez como la profesora? ¿Cuándo?

4. ¿Crees que la amenaza de la profesora es real? Justifica tu respuesta:

5. ¿Cómo reaccionarías tú en el lugar de Ana, Tasio y Gaspar?

6. Intenta resolver este enigma del libro: «Es extraño mojar queso en una cerveza o probar whisky de garrafa». ¿Qué letra falta?

7. Evolución de los personajes. Completa:

Personaje	Al principio era...	Ahora es...
Ana		
Tasio		
Gaspar		



Objetivo: mantener la atención durante la lectura y desarrollar la comprensión progresiva de la trama.

Pistas para el docente: la letra que falta en el pangrama es la L. Enfatiza la evolución psicológica de los personajes. Utiliza las citas para analizar el lenguaje emotivo.

Adaptaciones DUA: permite respuestas en formato de esquema o mapa mental. Para estudiantes con dificultades de comprensión, proporciona preguntas más específicas.

Competencias trabajadas: CCL2, CCL4, CPSAA1, CCEC1.



FICHA 5. DURANTE LA LECTURA: LABORATORIO LINGÜÍSTICO

1. Completa estos palíndromos (se leen igual del derecho y del revés) escondidos en estas frases:

- Anita lava la _____
- Dábale arroz a la zorra el _____

2. Forma nuevas palabras con las letras de (anagramas):

- FRASE: _____
- LECTURA: _____

3. Crea tus propios juegos:

- Tu palíndromo: _____
- Tu anagrama: _____

4. Encuentra cinco autores mencionados en el libro:

C	E	R	V	A	N	T	E	S	P	O	G	V
H	Q	U	E	V	E	D	A	L	O	S	P	A
E	W	A	C	R	O	L	T	O	I	E	B	E
J	R	T	Y	U	I	O	P	R	W	U	R	F
O	T	S	H	A	K	E	S	P	E	A	R	E
V	Y	U	I	O	P	L	K	A	L	R	S	E
C	M	R	Q	U	E	V	E	D	O	A	E	S
I	A	S	S	H	S	T	W	L	R	V	R	I
Q	B	O	V	E	N	O	S	D	C	H	M	C
P	M	U	O	Y	Z		E	L	A	J	D	A



Objetivo: practicar los juegos lingüísticos presentes en la novela y desarrollar la creatividad verbal.

Pistas para el docente:

- Palíndromos: *Anita lava la tina, Dábale arroz a la zorra el abad.*
- Anagramas posibles: FRASE → FRESA, LECTURA → CULTURAL.
- Autores en la sopa: CERVANTES, QUEVEDO, LORCA, SHAKESPEARE, CHEJOV.

Adaptaciones DUA: proporciona letras móviles para formar anagramas. Para estudiantes con altas capacidades, pide que creen una sopa de letras original.

Competencias trabajadas: CCL1, CCL5, STEM1, CCEC2.



FICHA 6. DURANTE LA LECTURA: MAPA DE EMOCIONES

1. Marca en la escala (1-10) cómo se sienten los personajes en diferentes momentos:

Profesora SOS:

Frustración al inicio:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Satisfacción al final:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ana, Tasio y Gaspar:

Miedo al recibir la amenaza:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Satisfacción al resolver enigmas:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Alivio al descubrir la verdad:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

2. Encuentra en el texto 3 palabras que expresen:

- Miedo: _____
- Emoción: _____
- Alivio: _____

3. Anota en qué momento de la lectura has sentido más:

- **Tensión:** capítulo _____ porque: _____

- **Curiosidad:** capítulo _____ porque: _____

- **Sorpresa:** capítulo _____ porque: _____

4. ¿Has cambiado tu opinión sobre algún personaje durante la lectura?
Explicalo:



Objetivo: desarrollar la inteligencia emocional y la capacidad de análisis psicológico de los personajes.

Pistas para el docente: ayuda a identificar el lenguaje emotivo en el texto. Conecta las emociones de los personajes con las del lector. Utiliza esta ficha para trabajar la empatía.

Adaptaciones DUA: permite el uso de emoticonos para expresar sentimientos. Para estudiantes con dificultades emocionales, ofrece apoyo individualizado.

Competencias trabajadas: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC3.



FICHA 7. DESPUÉS DE LA LECTURA: EL GRAN DESENLACE

1. Marca V (verdadero) o F (falso):

- La profesora realmente quería asesinar a un alumno.
- Todo fue una estrategia pedagógica.
- Los estudiantes aprendieron a valorar la lectura.
- El inspector era un policía real.
- Ana, Tasio y Gaspar habían leído el libro obligatorio.

2. Vuelve a tu Ficha 1. ¿Qué acertaste y qué no?

• Acerté: _____

• No acerté: _____

3. Completa el antes y después de los protagonistas:

	Antes	Después
Actitud hacia la lectura		
Relación entre compañeros		
Opinión sobre la profesora		

4. ¿Cuál crees que es el mensaje principal que el autor quiere transmitir?

5. Valora el libro.

Puntuación del libro (1-5 estrellas): ★★★★★

• Lo que más me ha gustado: _____

• Lo que menos me ha gustado: _____

• Se lo recomendaría a: _____



Objetivo: consolidar la comprensión global y desarrollar el juicio crítico sobre la obra.

Pistas para el docente: todas las afirmaciones son falsas, excepto la segunda y la tercera. Utiliza las comparaciones para reflexionar sobre el proceso de lectura. Conecta el mensaje con la realidad educativa actual.

Adaptaciones DUA: permite la expresión oral de las valoraciones. Para estudiantes con dificultades de síntesis, proporciona opciones múltiples.

Competencias trabajadas: CCL2, CCL4, CPSAA1, CCEC1, CCEC3.



Objetivo: aplicar creativamente los conocimientos adquiridos y desarrollar habilidades de creación lingüística.

Pistas para el docente: supervisa que los juegos sean resolubles. Utiliza las creaciones para intercambios entre grupos. Fomenta la creatividad sin perder rigor lingüístico. Las definiciones del crucigrama corresponden a: anagrama, palíndromo, calambur, pangrama y lipograma.

Adaptaciones DUA: permite el trabajo en parejas para la creación.

Competencias trabajadas: CCL1, CCL5, CPSAA3, CCEC2, CCEC4.



FICHA 9. DURANTE LA LECTURA: REFLEXIÓN FINAL

1. Marca tu nivel después de leer el libro:

Habilidad	Nada	Poco	Bastante	Mucho
Resolver enigmas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trabajar en equipo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Disfrutar leyendo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprender a los profesores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. ¿Qué actividad propondrías para hacer la educación más divertida en tu instituto?

3. Después de leer este libro, me comprometo a:

- Leer al menos un libro más este trimestre.
- Ayudar a mis compañeros cuando tengan dificultades.
- Participar más activamente en clase de lengua.
- Crear mis propios juegos de palabras.
- Otro: _____

4. Escribe una recomendación de 3 líneas para convencer a otros estudiantes de que lean este libro:



Objetivo: promover la metacognición y el compromiso personal con la lectura y el aprendizaje.

Pistas para el docente: Los compromisos pueden convertirse en objetivos trimestrales. Las recomendaciones sirven para promocionar el libro.

Adaptaciones DUA: permite la grabación de audio para las reflexiones. Para estudiantes con dificultades de expresión escrita, ofrece plantillas con frases iniciadas.

Competencias trabajadas: CCL1, CPSAA1, CPSAA5, CC1, CCEC1.



> **MATEMÁTICAS: Los números tienen secretos**

Los estudiantes trabajarán con los enigmas matemáticos presentes en el libro, especialmente la prueba donde deben encontrar:

- El único número que no contiene las letras E y O (mil).
- El primer número en orden alfabético (dos).
- El número que tiene tantas letras como su valor (cinco).

Desarrollo:

1. Resolver los enigmas originales del libro paso a paso.
2. Crear nuevos enigmas similares con otros criterios.
3. Investigar propiedades curiosas de los números escritos con letras.
4. Diseñar un *escape room* matemático-lingüístico para otros cursos.

Competencias: los estudiantes comprenden cómo las matemáticas y el lenguaje se entrelazan, desarrollando pensamiento lógico y creatividad simultáneamente.



> **CIENCIAS NATURALES: El cerebro lector**

Inspirados en la transformación neurológica de los protagonistas al descubrir el placer de leer, los estudiantes investigan cómo funciona el cerebro durante la lectura.

Desarrollo:

1. Investigar qué áreas cerebrales se activan durante la lectura.
2. Experimentar con ilusiones ópticas relacionadas con la percepción de palabras.
3. Analizar cómo los juegos de palabras (palíndromos, anagramas) estimulan diferentes zonas cerebrales.
4. Crear infografías sobre «El cerebro de un detective de palabras».

Competencias: comprender científicamente por qué la lectura transforma a las personas, como sucede con Ana, Tasio y Gaspar en la novela.



> **CIENCIAS SOCIALES: Educación a través de la historia**

Los estudiantes analizan la evolución de los métodos pedagógicos, comparando la educación tradicional con las estrategias innovadoras de la profesora SOS.

Desarrollo:

1. Investigar sistemas educativos en diferentes épocas históricas.
2. Comparar métodos tradicionales vs. metodologías activas.
3. Entrevistar a familiares sobre sus experiencias escolares.
4. Crear una línea temporal de la evolución educativa.
5. Proponer mejoras para el sistema educativo actual.

Competencias: contextualizar históricamente el conflicto educativo planteado en la novela y valorar la importancia de la innovación pedagógica.



> EDUCACIÓN ARTÍSTICA: Visualizando enigmas

Inspirados en los juegos visuales de palabras del libro, los estudiantes crean obras artísticas con elementos tipográficos.

Desarrollo:

1. Diseñar palíndromos con tipografía creativa que refleje su significado.
2. Crear caligramas (poemas visuales) sobre los personajes del libro.
3. Diseñar la portada alternativa del libro usando solo letras y palabras.
4. Construir esculturas con palabras tridimensionales.
5. Organizar una exposición «El arte de las palabras».

Competencias: demostrar que las palabras no solo tienen significado, sino también potencial estético, reforzando el mensaje del libro sobre la belleza del lenguaje.



> LENGUA EXTRANJERA (AICLE): *Word Games Around the World*

Los estudiantes exploran juegos de palabras en inglés, conectando con la aventura lingüística de los protagonistas.

Desarrollo:

1. Palíndromos en inglés: descubre palíndromos en inglés (*level, radar, civic*).
2. Reto de anagramas: crea anagramas con palabras en inglés relacionadas con la educación.
3. Búsqueda internacional de libros: encuentra los títulos en inglés de los libros mencionados en la novela.
4. Crea un rompecabezas bilingüe: diseña juegos de palabras que funcionen tanto en español como en inglés.
5. Comparación cultural: compara las tradiciones de juegos de palabras en diferentes países.

Conexión: ampliar la perspectiva lingüística más allá del español, demostrando que el amor por las palabras es universal, como pretende enseñar la profesora SOS.



> DILEMA MORAL: ¿Justifica el fin los medios?

Planteamiento del dilema: la profesora Soledad utiliza una amenaza falsa de asesinato para motivar a sus estudiantes más difíciles. Su estrategia funciona: Ana, Tasio y Gaspar no solo leen el libro obligatorio, sino que descubren el placer de la lectura y desarrollan habilidades de trabajo en equipo. Sin embargo, durante horas experimentan miedo real, estrés y ansiedad.

Preguntas para el debate:

1. ¿Era ético el método de la profesora SOS?
 - a) ¿Tiene derecho un docente a generar miedo para conseguir objetivos educativos?
 - b) ¿Qué diferencia hay entre motivar y manipular?
2. ¿Los resultados positivos justifican el proceso?
 - a) Los estudiantes aprendieron y crecieron, ¿eso compensa el sufrimiento temporal?
 - b) ¿Habrá otras formas de conseguir el mismo resultado?
3. ¿Qué límites debe tener la innovación educativa?
 - a) ¿Dónde está la línea entre creatividad pedagógica y abuso de autoridad?
 - b) ¿Qué papel juegan los padres y la dirección del centro?

Posiciones del debate:

- **Equipo A.** La profesora hizo lo correcto (enfoque consecuencialista).
- **Equipo B.** El método fue inaceptable (enfoque deontológico).

Mediadores: Buscan puntos de encuentro y soluciones alternativas.



> TEMA POLÉMICO: La lectura obligatoria mata el amor por los libros

Contextualización: en la novela, los estudiantes inicialmente rechazan la lectura precisamente porque es una imposición escolar. Solo cuando se convierte en una necesidad para salvar sus vidas, descubren su valor. Esto plantea un debate fundamental sobre los métodos de fomento lector.

Preparación:

- División en dos equipos aleatorios.
- Asignación de posiciones (a favor/en contra de la lectura obligatoria).
- Tiempo para preparar argumentos y buscar evidencias del libro.



Posiciones:

- **Equipo A.** La lectura obligatoria es necesaria.
 - Argumentos: exposición cultural, igualdad de oportunidades, formación del criterio.
 - Evidencias del libro: la transformación final de los protagonistas.
 - Contraargumentos anticipados: motivación intrínseca vs. extrínseca.
- **Equipo B.** La lectura obligatoria es contraproducente.
 - Argumentos: desmotivación, asociación negativa, imposición autoritaria.
 - Evidencias del libro: rechazo inicial de Tasio, Gaspar y Ana.
 - Contraargumentos anticipados: necesidad de guía educativa.

Desarrollo del debate:

1. Presentación inicial (3 min/equipo): exposición de la tesis principal.
2. Argumentación (5 min/equipo): desarrollo de argumentos con evidencias.
3. Refutación (4 min/equipo): respuesta a los argumentos contrarios.
4. Contrarefutación (3 min/equipo): defensa ante las refutaciones.
5. Conclusión (2 min/equipo): síntesis final de la posición.

Síntesis colaborativa:

- Identificación de puntos de acuerdo.
- Propuesta de soluciones integradoras.
- Reflexión sobre métodos alternativos inspirados en la novela.

Evaluación:

- Calidad de los argumentos y evidencias utilizadas.
- Capacidad de escucha y respuesta a argumentos contrarios.
- Uso de ejemplos específicos del libro.
- Propuestas constructivas en la síntesis final.

Objetivo pedagógico: desarrollar pensamiento crítico sobre metodologías educativas, utilizando la novela como caso de estudio para reflexionar sobre la motivación lectora y las estrategias pedagógicas más efectivas.