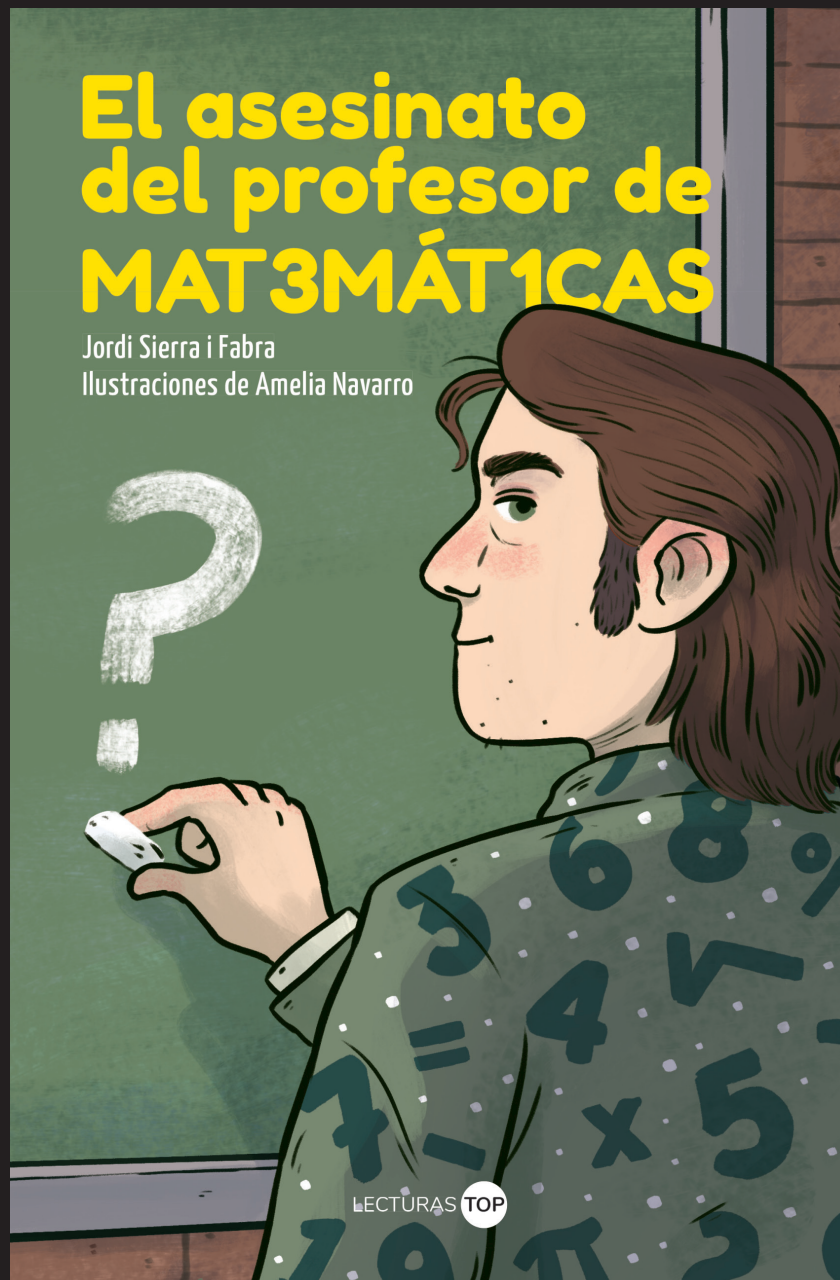


GUÍA DE LECTURA:

El asesinato del profesor de matemáticas





1. DATOS TÉCNICOS DEL LIBRO

TÍTULO: *El asesinato del profesor de matemáticas*

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: 978-84-143-6284-6

AÑO DE PUBLICACIÓN: 2026

NÚMERO DE PÁGINAS: 168

EDAD RECOMENDADA: A partir de 12 años

GÉNERO LITERARIO: Novela juvenil de misterio con elementos educativos y de crecimiento personal



2. COMPETENCIAS Y CURRÍCULO



2.1 COMPETENCIAS CLAVE TRABAJADAS

Competencia en comunicación lingüística (CCL1, CCL2, CCL5). Desarrollo de la comprensión lectora a través de una narrativa compleja que combina misterio y matemáticas, fomentando el análisis crítico y la interpretación de textos con múltiples niveles de significado.

Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM1, STEM2). Integración natural de problemas matemáticos en la narrativa, desarrollando el razonamiento lógico y la resolución de problemas como herramientas narrativas y de crecimiento personal.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5). Reflexión sobre el proceso de aprendizaje, superación de bloqueos académicos y desarrollo de estrategias colaborativas para resolver desafíos complejos.

Competencia ciudadana (CC1, CC3). Análisis de relaciones interpersonales, trabajo en equipo y reflexión sobre métodos educativos innovadores frente a sistemas tradicionales.

Competencia emprendedora (CE1, CE3). Desarrollo de la creatividad, pensamiento lateral y capacidad de encontrar soluciones innovadoras ante problemas aparentemente imposibles.



2.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterio 3.1. Leer de manera autónoma textos seleccionados en función de los propios gustos, intereses y necesidades, y dejar constancia del progreso del propio itinerario lector y cultural explicando los criterios de selección de las lecturas. *Justificación: la novela combina entretenimiento y aprendizaje, permitiendo al alumnado desarrollar autonomía lectora mientras reflexiona sobre sus propias dificultades académicas.*

Criterio 3.2. Compartir la experiencia de lectura en soportes diversos relacionando el sentido de la obra con la propia experiencia biográfica, lectora y cultural. *Justificación: los protagonistas reflejan experiencias académicas comunes, facilitando la conexión personal y el intercambio de experiencias sobre el aprendizaje.*

Criterio 4.1. Comprender e interpretar el sentido global, la estructura, la información más relevante y la intención del emisor de textos escritos y multimodales sencillos de diferentes ámbitos. *Justificación: la estructura de misterio con problemas matemáticos integrados requiere comprensión global y análisis de múltiples niveles narrativos.*



Criterio 6.1. Localizar, seleccionar y contrastar información de manera guiada procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura. *Justificación: los personajes deben analizar pistas y resolver problemas, desarrollando habilidades de análisis crítico y evaluación de información.*

Criterio 8.1. Explicar y argumentar la interpretación de las obras leídas a partir del análisis de las relaciones internas de sus elementos constitutivos con el sentido de la obra y de las relaciones externas del texto con su contexto sociohistórico. *Justificación: la obra permite analizar métodos educativos, relaciones profesor-alumno y sistemas de evaluación en el contexto educativo actual.*



2.3 SABERES BÁSICOS

Área de Lengua Castellana y Literatura

- Lectura autónoma: selección de obras variadas y reflexión sobre el itinerario lector.
- Comprensión lectora: estrategias de comprensión antes, durante y después de la lectura.
- Análisis literario: identificación de elementos narrativos, personajes y temas.
- Expresión oral: debates y puestas en común sobre valores y situaciones de la obra.
- Escritura creativa: producción de textos inspirados en la estructura de misterio.
- Reflexión sobre la lengua: análisis del registro y estilo del autor.

Conexiones interdisciplinares

- **Matemáticas:** resolución de problemas integrados en la narrativa, desarrollo del pensamiento lógico.
- **Educación en Valores Cívicos y Éticos:** reflexión sobre métodos educativos, relaciones interpersonales y superación personal.
- **Tecnología:** análisis de métodos de enseñanza y aprendizaje colaborativo.



2.4 CONEXIÓN CON ODS

ODS 4: Educación de calidad. La obra cuestiona métodos educativos tradicionales y propone enfoques innovadores que respetan diferentes estilos de aprendizaje, promoviendo una educación inclusiva y de calidad que desarrolle el potencial de cada estudiante.

ODS 10: Reducción de las desigualdades. Los protagonistas representan estudiantes con dificultades académicas que encuentran nuevas oportunidades de desarrollo, evidenciando la importancia de no etiquetar ni excluir a quienes tienen diferentes formas de aprender.

ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas. La estructura de misterio permite reflexionar sobre la justicia, la búsqueda de la verdad y la importancia de instituciones educativas que promuevan el desarrollo integral de las personas.



3. SINOPSIS Y ANÁLISIS LITERARIO



3.1 ARGUMENTO

Adela, Luc y Nico son los únicos tres estudiantes que van a suspender matemáticas en la clase de Felipe Romero, un profesor joven y poco convencional. Cuando Felipe les propone una yincana matemática como última oportunidad para aprobar, los estudiantes aceptan desesperados. Sin embargo, la situación se complica dramáticamente cuando encuentran a su profesor aparentemente asesinado por tres disparos. Con sus últimas fuerzas, Felipe les encomienda resolver su propio asesinato mediante una serie de ocho problemas matemáticos y siete acertijos de lógica, advirtiéndoles que tienen hasta las seis de la tarde y que el asesino podría estar observándolos. Los tres estudiantes, que odiaban las matemáticas, deben usar precisamente esa disciplina para desentrañar el misterio. A través de problemas complejos que incluyen cálculos, acertijos de lógica y pistas codificadas, descubren no solo sus propias capacidades intelectuales, sino también la verdad sobre su profesor: todo ha sido una elaborada representación diseñada para motivarlos y demostrarles su potencial. Felipe, con ayuda de su novia experta en efectos especiales, fingió su muerte para crear la situación límite que los obligara a superar sus bloqueos académicos. Al final, los estudiantes no solo aprueban la asignatura, sino que descubren una nueva forma de enfrentar los desafíos académicos y personales.



3.2 PERSONAJES

Adela. Estudiante meticulosa y reflexiva que devora novelas policiales. Físicamente no se describe en detalle, pero se caracteriza por su capacidad analítica y su tendencia a liderar la resolución de problemas complejos. A lo largo de la historia evoluciona desde la frustración académica hacia el reconocimiento de sus habilidades deductivas, aplicando su pasión por los misterios literarios a la resolución de problemas matemáticos reales. Su crecimiento personal la lleva a desarrollar confianza en sus capacidades intelectuales.

Luc. Aficionado a la ciencia ficción, se caracteriza por su entusiasmo y capacidad de motivar al grupo en los momentos más difíciles. Su personalidad optimista contrasta con sus dificultades académicas iniciales. Durante la aventura matemática, demuestra una notable capacidad de observación y pensamiento lateral, especialmente en la resolución de acertijos complejos. Su evolución lo lleva desde el desánimo académico hacia el descubrimiento de que su imaginación puede ser una herramienta valiosa para el aprendizaje.

Nico. Inicialmente el más inseguro del grupo, es aficionado a los cómics y videojuegos. Su timidez inicial contrasta con la determinación que desarrolla durante la resolución de los problemas matemáticos. A medida que avanza la historia, Nico descubre que su agilidad mental para los videojuegos se traduce en capacidad para re-



solver ecuaciones y problemas lógicos. Su transformación es la más notable, pasando de ser el más reticente a convertirse en un elemento clave para el éxito del grupo.

Felipe Romero. Profesor joven, poco convencional, con pelo largo e ideas progresistas que generan rechazo entre algunos colegas conservadores. Se caracteriza por su pasión educativa y su búsqueda de métodos innovadores para conectar con estudiantes desmotivados. Su personalidad carismática y su capacidad para ver el potencial oculto en sus alumnos lo convierten en un educador excepcional. Su método extremo de fingir su propia muerte revela su compromiso absoluto con el crecimiento personal de sus estudiantes, arriesgando incluso su carrera profesional.



3.3 TEMAS Y VALORES

Superación de bloqueos académicos. La obra aborda cómo los prejuicios y miedos pueden crear barreras artificiales en el aprendizaje. Los protagonistas descubren que sus dificultades con las matemáticas no reflejan incapacidad real, sino bloqueos mentales superables. Este tema permite debatir en el aula sobre diferentes estilos de aprendizaje, la importancia de la motivación y cómo los métodos educativos pueden influir en el rendimiento académico, promoviendo una reflexión sobre la diversidad cognitiva.

Trabajo en equipo y colaboración. La resolución de los problemas matemáticos requiere que los tres protagonistas combinen sus fortalezas individuales: la capacidad deductiva de Adela, el optimismo de Luc y la determinación creciente de Nico. El tema evidencia cómo la colaboración potencia las capacidades individuales y permite abordar desafíos complejos. En el aula, este tema facilita debates sobre la importancia del aprendizaje colaborativo y el valor de la diversidad de perspectivas.

Métodos educativos innovadores vs. tradicionales. Felipe Romero representa una pedagogía que desafía los métodos convencionales, utilizando estrategias extremas para motivar a estudiantes desmotivados. Su enfoque contrasta con el sistema educativo tradicional representado por el director y otros profesores. Este tema permite reflexionar sobre la efectividad de diferentes enfoques pedagógicos, la importancia de la personalización educativa y el papel de la creatividad en la enseñanza, generando debates sobre innovación educativa.

Autodescubrimiento y crecimiento personal. Cada protagonista descubre capacidades que desconocía poseer, transformando su autoconcepto académico y personal. La obra muestra cómo las situaciones desafiantes pueden revelar potenciales ocultos y promover el crecimiento personal. En el aula, este tema facilita reflexiones sobre la importancia de la autoestima académica, el valor de salir de la zona de confort y cómo las experiencias desafiantes pueden ser oportunidades de crecimiento.



La pasión por el conocimiento. Felipe Romero demuestra que las matemáticas pueden ser apasionantes cuando se presentan como juegos y desafíos significativos. La obra transforma una disciplina percibida como árida en una herramienta de aventura y descubrimiento. Este tema permite debatir sobre cómo despertar la curiosidad intelectual, la importancia de encontrar sentido al aprendizaje y el papel de la motivación intrínseca en el proceso educativo.



3.4 ASPECTOS FORMALES

Estructura narrativa. La obra presenta una estructura lineal con elementos de *thriller* que mantiene el suspense constante. Los capítulos se organizan alrededor de la resolución progresiva de problemas matemáticos, creando un ritmo dinámico que combina acción, reflexión y crecimiento personal. La numeración de capítulos con operaciones matemáticas refuerza temáticamente la integración de contenidos académicos en la narrativa.

Tipo de narrador. Narrador omnisciente en tercera persona que permite acceder a los pensamientos y emociones de los tres protagonistas. Esta perspectiva facilita la comprensión de los procesos internos de superación de cada personaje y permite al lector identificarse con diferentes aspectos de la experiencia académica y personal de los estudiantes.

Lenguaje y estilo. Registro coloquial juvenil que facilita la identificación del lector adolescente con los protagonistas. El vocabulario es accesible pero preciso, especialmente en las explicaciones matemáticas. Sierra i Fabra utiliza un estilo ágil con diálogos naturales y descripciones concisas que mantienen el ritmo narrativo. Los recursos literarios incluyen metáforas relacionadas con juegos y aventuras.

Características de las ilustraciones. Las ilustraciones de Amelia Navarro complementan la narrativa con un estilo realista que representa situaciones clave de la historia. Las imágenes apoyan la comprensión de los problemas matemáticos y añaden dinamismo visual a la lectura, facilitando la conexión emocional con los personajes y situaciones.

Elementos paratextuales relevantes. La dedicatoria del autor dirigida a lectores que «suspenden las mates» establece inmediatamente la conexión con el público objetivo. El prólogo personal de Sierra i Fabra, donde confiesa sus propias dificultades con las matemáticas, crea empatía y credibilidad. La numeración matemática de los capítulos refuerza temáticamente la integración curricular.



4. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS



4.1 METODOLOGÍAS RECOMENDADAS:

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). La estructura narrativa de la obra se presta perfectamente para implementar ABP, donde los estudiantes pueden resolver los mismos problemas matemáticos que enfrentan los protagonistas. Esta metodología permite que el alumnado experimente el proceso de descubrimiento y superación que viven Adela, Luc y Nico, conectando directamente con sus propias experiencias académicas y desarrollando competencias de resolución de problemas de forma significativa.

Aprendizaje cooperativo. La dinámica de trabajo en equipo de los protagonistas ofrece un modelo perfecto para implementar estructuras cooperativas en el aula. Los estudiantes pueden formar grupos heterogéneos que reflejen las diferentes fortalezas de los personajes, promoviendo la interdependencia positiva y el desarrollo de habilidades sociales mientras abordan tanto el análisis literario como la resolución de problemas matemáticos integrados en la narrativa.

Gamificación educativa. La yincana matemática que propone Felipe Romero es un ejemplo perfecto de gamificación que puede replicarse en el aula. La estructura de desafíos progresivos, pistas codificadas y trabajo colaborativo para alcanzar un objetivo común transforma el aprendizaje en una experiencia lúdica y motivadora que mantiene el interés del alumnado mientras desarrolla competencias académicas y personales.

Justificación pedagógica

Estas metodologías funcionan especialmente bien con esta obra porque reflejan exactamente los procesos que viven los protagonistas: enfrentarse a problemas aparentemente imposibles, trabajar colaborativamente para encontrar soluciones y descubrir que el aprendizaje puede ser una aventura emocionante. La novela actúa como un espejo de lo que puede suceder en el aula cuando se implementan enfoques pedagógicos innovadores que respetan los diferentes estilos de aprendizaje y promueven la motivación intrínseca.



4.2 CONSEJOS PARA LA DINAMIZACIÓN:

- Crear un ambiente de misterio y expectación similar al de la novela, presentando la lectura como una aventura de descubrimiento.
- Implementar pausas estratégicas en la lectura para que el alumnado resuelva los problemas matemáticos antes de conocer las soluciones de los protagonistas.
- Fomentar la identificación personal con los personajes mediante debates sobre experiencias académicas similares.
- Utilizar la estructura de la yincana como modelo para crear actividades interdisciplinarias que conecten literatura y matemáticas.
- Promover la reflexión metacognitiva sobre los propios procesos de aprendizaje y superación de dificultades académicas.



FICHA 1. ANTES DE LA LECTURA: PREDICCIONES

1. Lee el título del libro y responde: ¿Quién crees que será el culpable del asesinato del profesor de matemáticas? Escribe 3 posibles sospechosos:

- _____
- _____
- _____

2. Marca con una X tu relación con las matemáticas:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Las amo. | <input type="checkbox"/> No me gustan. |
| <input type="checkbox"/> Me gustan. | <input type="checkbox"/> Me gustaban antes, ya no. |
| <input type="checkbox"/> Me dan igual. | <input type="checkbox"/> Las odio. |

3. Completa: *Si mi profesor de matemáticas desapareciera, yo me sentiría...*

4. Resuelve este acertijo matemático: En una clase hay 18 estudiantes. Si 3 van a suspender matemáticas, ¿qué porcentaje representa?

- Resultado: _____



Objetivo: activar conocimientos previos, generar expectativas y conectar con experiencias personales relacionadas con las matemáticas.

Pistas para el docente:

- Fomenta que compartan sus dibujos y predicciones en pequeños grupos.
- No corrijas las predicciones, úsalas después para comparar con la realidad.
- El problema matemático puede resolverse en parejas para reducir ansiedad.

Posible dificultad: algunos estudiantes pueden mostrar rechazo inicial a las matemáticas.

Adaptaciones DUA:

- Opción visual: permitir respuestas mediante dibujos o esquemas en lugar de texto escrito.
- Opción de apoyo: proporcionar calculadora para el problema matemático.

Competencias trabajadas: CCL1, CCL5, STEM1, CPSAA1, CE1.



FICHA 2. ANTES DE LA LECTURA: PERFIL DE PERSONAJES

1. Lee estas descripciones sobre los personajes principales y completa:

ADELA: le encantan las novelas policiales y es muy observadora.

LUC: es fan de la ciencia ficción y siempre mantiene el optimismo.

NICO: adora los videojuegos y los cómics, pero es tímido.

- ¿Con cuál de los tres te identificas más? ¿Por qué?

2. Crea tu propio perfil de estudiante:

- Mi nombre: _____
- Mi afición favorita: _____
- Mi mayor miedo en el colegio: _____
- Mi superpoder sería: _____

3. Predice: ¿Cómo crees que estos tres personajes resolverán el misterio?

- Adela usará: _____
- Luc aportará: _____
- Nico contribuirá con: _____

4. Inventa un cuarto personaje para el grupo:

- Nombre: _____
- Afición: _____
- Personalidad: _____
- ¿Qué aportaría al grupo? _____

5. ¿Qué tipo de profesor crees que es Felipe Romero? Rodea las palabras que imaginas que lo describen:

ESTRICTO	DIVERTIDO	ABURRIDO	CREATIVO
TRADICIONAL	INNOVADOR	COMPENSIVO	EXIGENTE



Objetivo: facilitar la identificación con los personajes y desarrollar la capacidad de predicción narrativa.

Pistas para el docente:

- Anima a que justifiquen sus elecciones con experiencias personales.
- Usa sus perfiles creados para formar grupos de trabajo heterogéneos.
- Guarda las predicciones para contrastar después con la lectura.

Posible dificultad: algunos estudiantes pueden ser reacios a compartir miedos personales.

Adaptaciones DUA:

- Opción de expresión múltiple: permitir presentaciones orales en lugar de escritas.
- Opción de apoyo: proporcionar banco de palabras adicionales para describir personalidades.

Competencias trabajadas: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA4, CC1.



FICHA 3. ANTES DE LA LECTURA: YINCANA PREPARATORIA

1. Resuelve este acertijo matemático: Piensa un número, multiplícalo por 2, suma 10, divide entre 2 y resta el número que pensaste. ¿Qué resultado obtienes siempre?

• El resultado que obtengo siempre es: _____

2. Problema de lógica: Tres estudiantes (Ana, Bruno y Carlos) tienen diferentes notas en matemáticas: 4, 7 y 9.

- Ana no tiene la nota más alta ni la más baja.
- Bruno no tiene un 4.
- Carlos no tiene un 7.

¿Qué nota tiene cada uno?

- Ana: _____
- Bruno: _____
- Carlos: _____

3. Descifra este mensaje secreto. Cada número corresponde a una letra del abecedario (A=1, B=2, C=3...)

12-1-19 13-1-20-5-13-1-20-9-3-1-19 19-15-14 4-9-22-5-18-20-9-4-1-19

Mensaje descifrado: _____

4. ¿Qué estrategias usas cuando algo te parece muy difícil?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Me rindo inmediatamente. | <input type="checkbox"/> Busco otra forma de hacerlo. |
| <input type="checkbox"/> Pido ayuda a un compañero. | <input type="checkbox"/> Me enfado y protesto. |
| <input type="checkbox"/> Lo intento varias veces. | |



Objetivo: desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento lateral que serán necesarias durante la lectura.

Pistas para el docente:

- Permite trabajo en parejas para los problemas más complejos.
- El resultado de la pregunta 1 es 5.
- Solución del problema de lógica: Ana 7, Bruno 9, Carlos 4.
- El mensaje secreto dice «LAS MATEMÁTICAS SON DIVERTIDAS».
- Usa las estrategias que marcan para reflexionar sobre metacognición.

Posible dificultad: la codificación puede resultar laboriosa para algunos.

Adaptaciones DUA:

- Opción de apoyo: proporcionar tabla de equivalencias número-letra para el código.
- Opción de tiempo: permitir más tiempo o reducir el número de ejercicios.

Competencias trabajadas: STEM1, STEM2, CPSAA5, CE1, CE3.



FICHA 4. DURANTE LA LECTURA: SEGUIMIENTO DE PISTAS

1. Los tres protagonistas al principio (capítulos 1-5)

Personaje	¿Cómo se siente con las matemáticas?	Una frase que lo demuestre
Adela		
Luc		
Nico		

2. Felipe Romero es diferente. Anota 3 cosas que lo demuestran:

- _____
- _____
- _____

3. ¿Qué les propone Felipe a los tres estudiantes?

4. Describe con tus palabras qué pasa cuando encuentran al profesor:

5. Si fueras uno de los tres protagonistas, ¿qué harías en ese momento?

- Llamar inmediatamente a la policía. Huir corriendo.
 Seguir las instrucciones del profesor. Buscar ayuda de otros adultos.

Justifica tu respuesta:



Objetivo: mantener la atención durante la lectura y desarrollar habilidades de análisis y síntesis de información.

Pistas para el docente:

- Revisa las fichas periódicamente para detectar dificultades de comprensión.
- Fomenta que comparen sus predicciones con lo que realmente sucede.
- Usa sus respuestas para generar debates sobre toma de decisiones.

Posible dificultad: algunos pueden adelantarse en la lectura por curiosidad.

Adaptaciones DUA:

- Opción de formato: permitir respuestas orales grabadas en lugar de escritas.
- Opción visual: incluir organizadores gráficos o mapas mentales.

Competencias trabajadas: CCL2, CCL5, CPSAA1, CE1, CC3



FICHA 5. DURANTE LA LECTURA: RESOLVIENDO PROBLEMAS

1. Elige 3 problemas matemáticos del libro y resuélvelos:

PROBLEMA 1

Enunciado:

Resultado: _____

PROBLEMA 2

Enunciado:

Resultado: _____

PROBLEMA 3

Enunciado:

Resultado: _____



Objetivo: integrar contenidos matemáticos con la narrativa y desarrollar competencias de resolución de problemas.

Pistas para el docente:

- Permite la consulta entre compañeros para fomentar el aprendizaje colaborativo.
- No todos deben elegir los mismos problemas, enriquece la puesta en común.
- Enfatiza el proceso más que el resultado correcto.

Posible dificultad: algunos problemas pueden requerir conceptos no vistos aún.

Adaptaciones DUA:

- Opción de apoyo: permitir el uso de calculadora o material manipulativo.
- Opción de nivel: ofrecer problemas alternativos de menor complejidad.

Competencias trabajadas: STEM1, STEM2, CPSAA5, CE3.



FICHA 6. DURANTE LA LECTURA: EVOLUCIÓN DE PERSONAJES

1. Completa esta tabla mientras avanzas en la lectura:

ADELA	Al principio era...	Ahora es...	¿Qué la cambió?
LUC	Al principio era...	Ahora es...	¿Qué lo cambió?
NICO	Al principio era...	Ahora es...	¿Qué lo cambió?

2. ¿Has cambiado tu opinión sobre las matemáticas mientras lees? ¿Cómo?

3. ¿Qué has aprendido sobre el trabajo en equipo?

4. Escribe una frase que dirías a alguien que odia las matemáticas:

5. Elige una escena del libro donde uno de los personajes demuestra que ha cambiado:

- Personaje: _____
- Capítulo: _____
- ¿Qué hace diferente? _____



Objetivo: analizar la evolución de personajes y reflexionar sobre el crecimiento personal y académico.

Pistas para el docente:

- Conecta la evolución de los personajes con experiencias reales del alumnado.
- Usa sus reflexiones para hablar sobre mentalidad de crecimiento.
- Fomenta que identifiquen sus propios cambios durante la lectura.

Posible dificultad: algunos pueden no percibir cambios sutiles en los personajes.

Adaptaciones DUA:

- Opción visual: permitir uso de diagramas o líneas de tiempo para mostrar evolución.
- Opción de expresión: permitir presentaciones orales o dramatizaciones.

Competencias trabajadas: CCL2, CCL5, CPSAA1, CPSAA4, CC1.



FICHA 7. DESPUÉS DE LA LECTURA: LA GRAN REVELACIÓN

1. ¿Te esperabas el final? Marca tu nivel de sorpresa:

- Nada sorprendido.
- Muy sorprendido.
- Algo sorprendido.
- ¡Totalmente impactado!

2. ¿Qué opinas del método de Felipe Romero?

Aspectos positivos:

- _____
- _____
- _____

Aspectos negativos:

- _____
- _____
- _____

3. Compara tus predicciones iniciales con la realidad:

Mi predicción inicial	Lo que realmente pasó	¿Acerté?

4. Califica la historia del 1 al 10 y justificalo.

Mi nota: _____ / 10

Porque: _____



Objetivo: evaluar la comprensión global de la obra y desarrollar capacidades de análisis crítico y valoración personal.

Pistas para el docente:

- Usa las valoraciones para reflexionar sobre diferentes perspectivas.
- Conecta con experiencias reales sobre métodos de enseñanza.

Posible dificultad: algunos pueden tener dificultades para argumentar sus opiniones.

Adaptaciones DUA: proporcionar conectores textuales para estructurar argumentos.

Competencias trabajadas: CCL1, CCL5, CPSAA1, CC1, CE1.



FICHA 8. DESPUÉS DE LA LECTURA: CREATIVIDAD MATEMÁTICA

1. Diseña un problemas matemático para una yincana:

Enunciado:

Resultado: _____

2. Inventa un lenguaje codificado:

Código: _____

Mensaje oculto: _____

Solución: _____

3. Crea un personaje profesor innovador:

Nombre: _____

Asignatura que enseña: _____

Su método especial es: _____

Su frase favorita: _____



Objetivo: fomentar la creatividad y aplicar los conocimientos adquiridos en producciones originales.

Pistas para el docente:

- Anima a que compartan sus creaciones con la clase.
- Pueden crear una yincana real con los problemas inventados.
- Usa sus personajes para reflexionar sobre diferentes estilos de enseñanza.

Posible dificultad: algunos pueden bloquearse ante la página en blanco.

Adaptaciones DUA:

- Opción de colaboración: permitir trabajo en parejas para la creación.
- Opción de formato: permitir presentaciones multimedia en lugar de texto.

Competencias trabajadas: CCL1, STEM1, CPSAA5, CE1, CE3.



FICHA 9. DESPUÉS DE LA LECTURA: REFLEXIÓN FINAL

1. Completa estas frases:

Antes de leer este libro, pensaba que las matemáticas...

Ahora pienso que las matemáticas...

Lo que más me ha gustado del libro ha sido...

Lo que menos me ha gustado ha sido...

2. ¿Qué has aprendido sobre ti mismo/a?

3. ¿Te has sentido identificado con algún personaje? ¿Con cuál y por qué?

4. ¿Recomendarías este libro? ¿A quién?

- Sí, a todo el mundo.
- Sí, pero solo a quien le gusten las matemáticas.
- Sí, pero solo a quien no le gusten las matemáticas.
- No lo recomendaría.

Explica tu elección:

5. Puntúa del 1 al 5 estos aspectos:

- Historia/argumento: ★★★★★
- Personajes: ★★★★★
- Mensaje del libro: ★★★★★
- Facilidad de lectura: ★★★★★



Objetivo: consolidar aprendizajes, fomentar la metacognición y establecer conexiones con experiencias futuras.

Pistas para el docente:

- Usa las reflexiones para evaluar el impacto de la lectura.
- Las recomendaciones pueden convertirse en reseñas para otros cursos.
- Los propósitos personales pueden seguirse a lo largo del curso.

Posible dificultad: algunos pueden ser reacios a comprometerse con propósitos.

Adaptaciones DUA:

- Opción de expresión: permitir reflexiones orales o en formato pódcast.
- Opción de apoyo: proporcionar ejemplos de propósitos realistas

Competencias trabajadas: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA4, CE1.



> MATEMÁTICAS: La yincana real

Objetivo: recrear la experiencia de los protagonistas resolviendo problemas matemáticos reales.

Preparación: los estudiantes, organizados en grupos de 3 (como Adela, Luc y Nico), reciben una serie de 8 problemas matemáticos inspirados en los del libro pero adaptados al currículo de la ESO.

Problemas incluidos:

- a. Cálculo de porcentajes (suspensos en clase).
- b. Ecuaciones de primer grado sencillas.
- c. Problemas de proporcionalidad.
- d. Geometría básica (perímetros y áreas).
- e. Problemas de lógica matemática.

Mecánica de juego:

1. Cada problema resuelto correctamente da acceso a una pista.
2. Las pistas llevan a ubicaciones del centro donde encontrar el siguiente problema.
3. El grupo que complete todos los problemas primero gana, pero todos deben terminar.

Evaluación: se valora tanto la corrección matemática como la colaboración grupal y las estrategias de resolución empleadas.

Materiales: problemas impresos, pistas codificadas, calculadoras, material de medición.



> CIENCIAS NATURALES: Efectos especiales y ciencia

Objetivo: investigar la ciencia detrás de los efectos especiales utilizados por Felipe Romero.

Investigación: los estudiantes investigan cómo se crean efectos de sangre falsa, maquillaje de heridas y otros efectos especiales cinematográficos.

Experimentación práctica:

- a. Crear sangre artificial con ingredientes seguros (jarabe de maíz, colorante alimentario).
- b. Experimentar con maquillaje teatral básico.
- c. Estudiar las reacciones químicas involucradas en estos procesos

Conexión con el libro: analizar cómo la novia de Felipe, experta en efectos especiales, pudo crear la ilusión del asesinato.

Presentación: cada grupo presenta un efecto especial creado por ellos, explicando la ciencia detrás del mismo.

Competencias: método científico, experimentación, comunicación científica.



> CIENCIAS SOCIALES: Sistemas educativos innovadores

Objetivo: comparar diferentes métodos educativos a lo largo de la historia y en diferentes culturas.

Investigación histórica (2 sesiones): los estudiantes investigan métodos educativos innovadores:

- a. La escuela de Summerhill (A.S. Neill).
- b. El método Montessori.
- c. Las escuelas Waldorf.
- d. Sistemas educativos en Finlandia, Singapur, etc.

Análisis comparativo: crear un cuadro comparativo entre métodos tradicionales y alternativos, incluyendo el método de Felipe Romero.

Debate estructurado: ¿son efectivos los métodos educativos no convencionales? Argumentar con evidencias históricas.

Propuesta final: diseñar su sistema educativo ideal para el siglo XXI.

Evaluación: calidad de la investigación, capacidad argumentativa y creatividad en las propuestas.



> EDUCACIÓN ARTÍSTICA: Novela gráfica matemática

Objetivo: transformar escenas clave del libro en formato de cómic/novela gráfica.

Selección de escenas: cada grupo elige 3 escenas clave del libro para adaptar.

Storyboard: crear un guion gráfico detallado con:

- a. Diálogos adaptados.
- b. Descripción de viñetas.
- c. Indicaciones de color y estilo.

Producción artística:

1. Diseño de personajes coherente con las descripciones del libro.
2. Creación de viñetas con diferentes planos y ángulos.
3. Integración de los problemas matemáticos de forma visual.

Exposición: montaje de una exposición con todas las novelas gráficas creadas.

Técnicas: dibujo, diseño de personajes, narrativa visual, uso del color.



> **LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS - AICLE): Math Mystery in English**

Objetivo: trabajar vocabulario matemático y de misterio en inglés mientras se analizan temas del libro.

Vocabulario:

- a. Términos matemáticos: *equation, problem, solution, calculate.*
- b. Vocabulario de misterio: *clue, suspect, evidence, investigation.*
- c. Asignaturas (*English, French, History...*).

Actividades de role-play:

1. Se podrán recrear escenas del libro en inglés.
2. Recrear escenas en las que hablen de las asignaturas del colegio y si les gustan o no.
3. Podrán actuar como alumnos en un colegio anglosajón y se les dictarán enunciados matemáticos en inglés.

Escritura creativa:

- a. Escribir un final alternativo en inglés.
- b. Crear un diálogo entre Felipe Romero y sus estudiantes en inglés.
- c. Idear un problema matemático sencillo en inglés.

Presentación: los grupos presentan sus escenas y escritura creativa a la clase.

Evaluación: uso de vocabulario, pronunciación, creatividad e integración del contenido matemático.



> DILEMA MORAL: ¿El fin justifica los medios?

Situación del libro: Felipe Romero finge su propia muerte, traumatizando a sus estudiantes, para motivarlos a superar sus dificultades con las matemáticas.

Preguntas para el debate:

1. ¿Estuvo bien que Felipe mintiera a sus estudiantes?
 - a. Argumentos a favor: logró motivarlos, descubrieron su potencial, método innovador.
 - b. Argumentos en contra: los traumatizó, abusó de su confianza, métodos extremos.
2. ¿Qué límites debe tener un profesor para ayudar a sus estudiantes?
 - a. ¿Dónde está la línea entre innovación educativa y manipulación?
 - b. ¿Qué responsabilidades tiene un educador?
3. ¿Habrían aprendido igual sin el engaño?
 - a. ¿Era necesario el elemento de «vida o muerte»?
 - b. ¿Existen alternativas menos extremas?

Estructura del debate:

- Grupos de 4 estudiantes.
- Dos defienden la posición de Felipe, dos la critican.
- 10 minutos de preparación con argumentos.
- 15 minutos de debate moderado.
- 5 minutos de conclusiones grupales.

Evaluación. Calidad de argumentos, respeto por opiniones contrarias, uso de evidencias del texto.



> TEMA POLÉMICO: Métodos educativos tradicionales vs. innovadores

Proposición para debatir: los métodos educativos tradicionales son más efectivos que los métodos innovadores para el aprendizaje real.

Posiciones:

Equipo A, a favor de métodos tradicionales.

- Estructura clara y probada a lo largo del tiempo.
- Disciplina y rigor académico.
- Preparación efectiva para exámenes y evaluaciones.
- Igualdad de oportunidades para todos los estudiantes.



Equipo B, a favor de métodos innovadores.

- Adaptación a diferentes estilos de aprendizaje.
- Mayor motivación y *engagement* del alumnado.
- Desarrollo de competencias del siglo XXI.
- Aprendizaje significativo y duradero.

Estructura del debate:

- 1. Preparación (20 minutos):** cada equipo prepara argumentos con evidencias.
- 2. Exposición inicial (5 minutos por equipo):** presentación de postura principal.
- 3. Refutación (3 minutos por equipo):** respuesta a argumentos contrarios.
- 4. Preguntas cruzadas (10 minutos):** los equipos se hacen preguntas mutuamente.
- 5. Conclusiones (3 minutos por equipo):** síntesis final de argumentos.
- 6. Reflexión grupal (10 minutos):** búsqueda de puntos en común y soluciones híbridas.

Rol del moderador (docente):

- Mantener el respeto y los turnos.
- Hacer preguntas provocadoras.
- Señalar falacias argumentativas.
- Guiar hacia conclusiones constructivas.

Criterios de evaluación:

- Solidez de argumentos (25 %).
- Uso de evidencias y ejemplos (25 %).
- Capacidad de refutación respetuosa (25 %).
- Participación activa y constructiva (25 %).

Recursos de apoyo:

- Fragmentos del libro como evidencia.
- Artículos sobre innovación educativa.
- Estadísticas de rendimiento académico.
- Testimonios de estudiantes y profesores.