

1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Autor: Jordi Sierra i Fabra.
Título: *El asesinato del profesor de matemáticas*.
Editorial: Anaya.
Lugar de edición: Salamanca.
Fecha de edición: febrero 2005, 7ª edición.
Número de páginas: 176.

2. EL AUTOR

Datos biográficos

Jordi Sierra i Fabra (Barcelona, 26 de julio de 1947) es un escritor español, conocido sobre todo por sus obras de literatura infantil y juvenil, aunque es también un notable estudioso de la música rock (estuvo, por ejemplo, entre los fundadores del programa "El gran musical", y ha publicado numerosos estudios al respecto).

Sus primeras incursiones literarias comenzaron a los ocho años, y a los doce ya tenía su primera novela larga, de 500 páginas. En 1970 abandonó los estudios y el trabajo para profesionalizarse plenamente como comentarista musical. Es el creador de varias revistas, como *Popular 1* y *Super Pop*, y del *Trivial Pursuit* de rock. En 2004 superó los 7 millones de libros vendidos en España. Hoy es un experto en música rock. Tiene una extensa obra y ha obtenido multitud de premios (más de 30), ya sea en castellano o en catalán (*Vaixell de Vapor*, *Gran Angular*, *Edebé*, *Columna Jove*, *Joaquim Ruyra*, *CCEI*, *A la orilla del viento*, entre otros muchos).

Recientemente ha creado una fundación con su nombre, destinada a promover la creación literaria entre los jóvenes de lengua española. Para un estudio más detallado del autor, podemos visitar su página electrónica: <http://www.jordisierraifabra.com/>

Obras

La literatura de Sierra i Fabra se caracteriza por un uso hábil de los procedimientos narrativos, y, en particular del suspense, bastante por encima de la preocupación por el estilo; eso lo ha convertido en un autor favorito de los lectores jóvenes. Demuestra en los últimos años un interés expreso por temas

que, según él, son habitualmente "censurados" en la literatura juvenil, como la homosexualidad o las drogas.

Podemos ver una lista detallada de sus más de 200 obras en: <http://www.sierraifabra.com/ant/secciones/Obras/>

3. ANÁLISIS

Género

Novela juvenil de índole detectivesca.

Temas

El más importante de ellos es, sin duda, hacer ver a los lectores que las matemáticas son mucho más divertidas de lo que parecen, "no son sólo para amargados, ni son sólo un castigo, de alguien que odia a los niños, para fastidiarlos" [p. 24]. Son, de alguna forma, similares a las novelas policíacas, a las de ciencia-ficción, a los videojuegos; se llega a la solución a través del estudio de pistas, superando numerosas pruebas a la velocidad necesaria. Otro tema que se apunta es el valor de la cooperación y de la amistad, bien entre el profesor de matemáticas y sus alumnos, bien entre estos últimos, a la hora de superar las distintas pruebas que se les presentan en la vida. También podemos apuntar la autorrealización personal, mediante el descubrimiento de habilidades propias, hasta entonces desconocidas para los protagonistas, en el momento de la obtención del tan ansiado aprobado en matemáticas.

Argumento

La novela nos presenta a Adela, Luc y Nico, tres jóvenes alumnos de un colegio, a los que se les atragantan las matemáticas, siendo ésta la única asignatura que no consiguen superar nunca, obteniendo en el resto de materias, buenas calificaciones. El profesor de estos, Felipe Romero, no está dispuesto a dejar pasar esta situación; aun hallándose en una difícil situación, al ser discutido de forma abierta por el director del centro, les propone un juego con la finalidad de aprobar la asignatura, a la vez que les hace darse cuenta de sus propias habilidades en la materia. De esta forma, logrará desbloquearles, consiguiendo evitarles futuros problemas con la materia.

El juego consiste en hallar, a través de la resolución de acertijos matemáticos y de ingenio, a modo de gymkhana, al hipotético asesino del profesor. No obstante, el día de la prueba, hallan al profesor realmente herido de muerte. Expirando éste, ante sus ojos, con el último deseo de que descubran a su asesino, que resulta ser el mismo que el del juego.

Los tres amigos irán superando las diversas pruebas, descubriendo destrezas propias que desconocían y afianzando su amistad mediante el trabajo cooperativo en busca del bien común. Finalmente hallarán al "asesino", que resulta ser el "malvado" director del centro. Pero es que el supuesto crimen no ha sido tal, ya que junto a él se encuentra el "fallecido" Profesor. Todo ha resultado ser una treta argüida por éste, con la finalidad de motivarlos a la resolución de los enigmas propuestos, al tiempo que el director estaba informado en todo momento de la argucia. Al final, los amigos han conseguido su ansiado aprobado y lo más importante, ha despertado en ellos el amor por las matemáticas, desapareciendo su bloqueo mental ante éstas al unisono.

Personajes

Los principales son los tres alumnos Adela, Luc y Nico, así como el profesor de matemáticas Felipe Romero.

► Adela es “una chica alta y espigada, de ojos vivos, cabello largo hasta la mitad de la espalda, ropa informal como la de la mayoría de los chicos y chicas” [p.8]. Es, además, una devoradora de novela policíaca, lecturas en las cuales siempre descubre al asesino antes del final.

► Luc es “el más alto de los tres, rostro lleno de pecas, sonrisa muy expresiva, delgado como un sarmiento” (p. 8). Su verdadero nombre es Lucas, pero, al ser un gran fan de la ciencia-ficción y la fantasía, se le conoce como Luc o como *skywalker*, en recuerdo del protagonista de Star Wars.

► El tercero de los alumnos es Nico: “bajo y un poco redondo, cabello bastante largo, mirada penetrante” [p.8]. A su vez es un gran lector de cómics, así como aficionado a los videojuegos.

► Felipe Romero, Fepe para los amigos, es el profesor de los tres: “es joven, guaperas, lleva el pelo largo, tiene ideas progres... [p. 13]. Se halla en una difícil situación, ya que su relación con el director del centro, Mariano Fernández, es bastante complicada, como él mismo afirma: “estoy en la cuerda floja. El director dice que mis métodos no son... ortodoxos. Con tres suspensos de dieciocho alumnos me la cargo. Es una sexta parte” [p. 13]. No obstante, no se rinde e intenta por todos los medios hacer ver a Adela, Luc y Nico, el valor oculto, para todos ellos, de las matemáticas.

► Por último, tenemos a Mariano Fernández, el director del colegio, *el asesino*, la antítesis de Fepe. Es un personaje de gran importancia por oposición, como reverso del protagonista, su *némesis*. No es descrito físicamente en ningún momento, dando con ello al lector ocasión de recrearlo mentalmente a partir de su propia experiencia personal.

Tiempo

El tiempo narrativo de la novela se corresponde con el tiempo real, ya que el autor no realiza elipsis en ningún momento, facilitando una lectura lineal de la misma. La historia comienza un miércoles y concluye el sábado de esa misma semana. Es en este último día en el que tiene lugar el grueso de la historia, ya que en él transcurren las pruebas a superar por los chiquillos. La semana podría ser una cualquiera del año lectivo, situándose en un año contemporáneo a la publicación de la historia.

Espacio

En un primer término, el lugar en que se sitúa la acción es el mismo centro en que estudian los tres amigos. Posteriormente, durante la realización de las pruebas, se nos presentan otros lugares como: el lugar donde se reúnen, la calle donde vive Felipe Romero, el parque y la casita verde, sita en la parte trasera del colegio y donde vive José, el celador del mismo.

Perspectiva y estructura

La historia nos es presentada mediante un narrador externo, sin duda el autor, que nos va relatando la aventura. De esta forma se unen los distintos capítulos, transcurriendo éstos de forma ágil y directa, gracias a la utilización de muchos diálogos entre los personajes. De esta forma se da lugar a una trepidante aventura en la que se van resolviendo las distintas pruebas por parte de los amigos. En todo momento percibimos un apremio *in crescendo* al agilizarse cada vez más la narración hasta desembocar en la resolución del misterio. Ésta se trata de una forma narrada en la que se nos explican las posibles dudas que pueden haber quedado.

En cuanto a la estructura externa, la obra presenta 21 capítulos; 11 de los cuales se dedican a la presentación y resolución de las distintas pruebas. Quedando los tres últimos para el desenlace de la historia. La acción se halla bien estructurada, aumentando la dificultad de las pruebas a la vez que crece el apremio en los tres protagonistas.

Lengua y estilo

La historia es narrada de forma ágil, predominando la parte dialogada de los distintos personajes. Éstos son rápidos y directos; se emplea en todo momento un lenguaje adecuado perfectamente a la edad del lector al que va dirigida la novela. A su vez el narrador también apela al lector de forma diáfana, sin cargas estilísticas, dando preferencia al entendimiento claro por parte del lector joven al que se dirige, por encima del lucimiento estético.

4. CUESTIONES DE COMPRENSIÓN LECTORA

1. ¿Cuáles son las distintas aficiones de los tres amigos?
2. ¿Qué opinión tienen Adela, Luc y Nico de su profesor de matemáticas?
3. ¿Con qué nombre se conoce al coche de Fepe?
4. ¿Quién es José y que papel tiene en la historia?
5. ¿Qué profesión tiene la novia del profesor?
6. ¿Cómo reaccionan los policías ante la historia que les cuentan los chiquillos? ¿Vuelven a aparecer? Si es así, ¿de qué forma lo hacen?
7. ¿En que día de la semana transcurren las pruebas?
8. Recuerda una de las pruebas y explica su resolución.
9. Cuando han de ir al parque durante la resolución de las pruebas, uno de los chicos se adelanta porque es más rápido. ¿Te acuerdas de quién lo hace?
10. ¿Qué nota les pone al final el profesor y por qué?

11. ¿Qué método usan los tres amigos al final para descifrar el código con el nombre oculto del asesino?

5. CITA(S) Y REFLEXIONA

Dada la temática de la obra, es importante reflexionar sobre el valor de las matemáticas, para ello podemos partir de la siguiente cita:

Las matemáticas son esenciales. Después de la lengua, lo más importante...Os ayuda a pensar, a razonar las cosas, a tener disciplina mental. ¿Vosotros leéis? [p.10]. También podemos usar este otro fragmento: "¡Lo que pasa es que os dejáis llevar por el pánico, invadir por el miedo, abrumar por el odio hacia las matemáticas y perdéis la perspectiva!

-¿Qué perspectiva? - comenzó a protestar Luc.

-¡Que las matemáticas son un juego!

-¡Ande ya, Prof.! - se enfadó el mismo Luc.

-¡Oh, sí, un juego encantador! - dijo Adela.

-Si fallo en un videojuego, nadie me suspende ni me amarga la vida - apostilló Nico.

-¡Pero vosotros no le dais ninguna oportunidad, os cerráis y punto! - siguió medio gritando enfático el maestro-. Os formulan un problema y como no lo veáis al momento..., se acabó. ¿Qué pasa? ¿Tan difícil es pensar un poco? Si lo vierais como el juego que es, os acabaría gustando. ¿Qué os digo siempre?

-Que entender la pregunta ya es tener el cincuenta y uno por ciento de la resolución del problema - exhaló Adela.

-¡Exacto! Hay preguntas con trampa y preguntas sencillas, preguntas que ya te dan la respuesta y preguntas que parecen tan complicadas que con sólo eliminar lo que sobra ya te dejan el problema igualmente resuelto. ¡Pero hay que esforzarse un mínimo, leer el enunciado despacio y luego ir a lo sencillo, lo práctico! (pp. 26-27).

6. VOCABULARIO

El vocabulario de la novela es bastante sencillo, adecuándose a la edad de sus lectores. No obstante se presenta una importante cantidad de léxico matemático de sumo interés: *tercio, mitad, par, impar, diagonal, decimales, aritmética, duplicar, triplicar, raíz cuadrada, ecuación, hipotenusa, catetos*. Es importante hacer ver a los alumnos la importancia de la clara comprensión de todos estos términos.

7. TALLER DE CREATIVIDAD Y ANIMACIÓN A LA LECTURA

► Propón algún juego de adivinanzas similar a los que aparecen en las páginas 31- 33.

► Aquí tienes un problema similar al de la página 66.Resuélvelo tú.

Un caballero tenía sus mejores botellas de vino dispuestas en la cava de la manera indicada en la figura:

6	9	6
9		9
6	9	6

Desconfiaba de su criado y todas las noches antes de acostarse bajaba a la cava y las contaba sumando el número de botellas que había en los tres compartimientos de cada uno de los cuatro lados, si la suma era 21 descansaba feliz. El criado por su parte decidió robarle botellas y lo consiguió, le robaba una cuantas y redistribuía las demás para no perturbar los sueños de su jefe ¿cuántas botellas como máximo pudo robar?

► Este acertijo es parecido al de la página 114. Resuélvelo.

El acertijo de Einstein

Einstein, antes de su exilio a Estados Unidos, propuso este acertijo y afirmó que el 98% de la población mundial no sería capaz de resolverlo:

Existen cinco casas de diferentes colores. En cada una de las casas vive una persona de diferente nacionalidad. Los cinco dueños beben un tipo de bebida, fuman una determinada marca de cigarrillos y tienen una determinada mascota. Ningún dueño tiene la misma mascota. Ningún dueño fuma la misma marca de cigarrillos, ni bebe la misma bebida ¿eres capaz, con las siguientes pistas de adivinar quién tiene un pez como mascota?

- El británico vive en la casa roja.
- El sueco tiene como mascota un perro.
- El danés toma té.
- La casa verde está a la izquierda de la blanca.
- El dueño de la casa verde toma café.
- La persona que fuma Pall Mall tiene un pájaro.
- El dueño de la casa amarilla fuma Dunhill.
- El que vive en la casa del centro toma leche.
- El noruego vive en la primera casa.
- La persona que fuma Blend vive junto a la que tiene el gato.
- La persona que tiene el caballo vive junto a la que fuma Dunhill.
- El que fuma Bluemaster bebe cerveza.
- El alemán fuma Prince.
- El noruego vive junto a la casa azul.
- El vecino del que fuma Blends bebe agua.

8. OTRAS CUESTIONES

Opinión

La obra es amena y divertida, dando lugar al descubrimiento, por parte del lector profano de una cara de las matemáticas mucho más entretenida que la meramente académica. Logra hacer ver a los alumnos duros de entendederas que las matemáticas también pueden ser un juego.

El lenguaje empleado, así como la dificultad de los enigmas expuestos permite ser disfrutada por lectores tanto de secundaria, a los que se dirige

principalmente, como por adultos que desconocían este carácter de las matemáticas.

[Guía realizada por Fidel Hernandis Micó]