



El Club de los  
**Octópodos  
Azules**



**wemaths**

SOMOS MATEMÁTICAS



© Santillana Global, S. L. 2020. **Narrativas matemáticas 2. El Club de los Octópodos Azules** es una obra colectiva creada por Santillana Global, S. L.

ISBN: 978-958-777-820-5

Impreso en Ecuador /  
Printed in Ecuador por  
Imprenta Mariscal.

La presentación y disposición en conjunto y de cada página de la presente obra son propiedad del editor. Queda estrictamente prohibida su reproducción parcial o total por cualquier sistema o método electrónico, incluso el fotocopiado, sin autorización escrita del editor.

**WeMaths** es una experiencia de aprendizaje de las matemáticas que ha sido concebida, diseñada y desarrollada por un amplio equipo de expertos en educación matemática de varios países de Iberoamérica (Colombia, México, Brasil, España, Guatemala, Argentina y Perú, entre otros), bajo la Dirección Global de Contenidos del Grupo Santillana.

WeMaths se articula en un método didáctico en el que los distintos componentes del sistema desempeñan un rol pedagógico al servicio de los tres grandes pilares que lo definen: **Emoción, Comprensión** y **Resultados**.

### **Narrativas matemáticas 2. El Club de los Octópodos**

**Azules** es uno de los componentes del sistema WeMaths, concebido, diseñado y desarrollado como obra colectiva por Santillana Global, S. L., en el marco de la dinámica de trabajo de La factoría de historias, un espacio de creación colectiva que convoca a un grupo diverso de escritores que comparten las discusiones previas al encargo individual de dar forma al anhelo y las búsquedas del grupo.

En su elaboración han participado:

*Coordinación de  
La factoría de historias*  
Eduardo Villalobos

*Redacción del texto*  
Alejandra Osorio

*Edición ejecutiva*  
Marvin Monzón

*Asesoría matemática*  
Evelyn Perozo

*Revisión técnica*  
Juan Daniel Castellanos,  
Laura Martínez,  
Leticia Martínez,  
Juana Laura Vega,  
Ma. del Pilar Vergara

*Coordinación de arte*  
Wilson Ardila

*Diseño de cubierta*  
Rosana Naveira,  
Paco Ramírez

*Diseño de interiores  
y diagramación*  
Alan Felipe Rodríguez

*Coordinación gráfica  
y documentación*  
Yeins Díaz

*Ilustración de cubierta*  
Paco Ramírez

*Ilustración de interiores*  
Heidy Vannesa Rodríguez

*Corrección de estilo y de pruebas*  
Angélica María Cantor,  
Julio Santizo Coronado

*Coordinación de producción*  
Miriam Escobar,  
Raúl González,  
Edgar Rivas

*Dirección editorial*  
Jeannette Benavides

*Dirección global del Proyecto*  
Carlos Rodríguez

*Dirección global de  
Contenidos del  
Grupo Santillana*  
Luis Guillermo Bernal





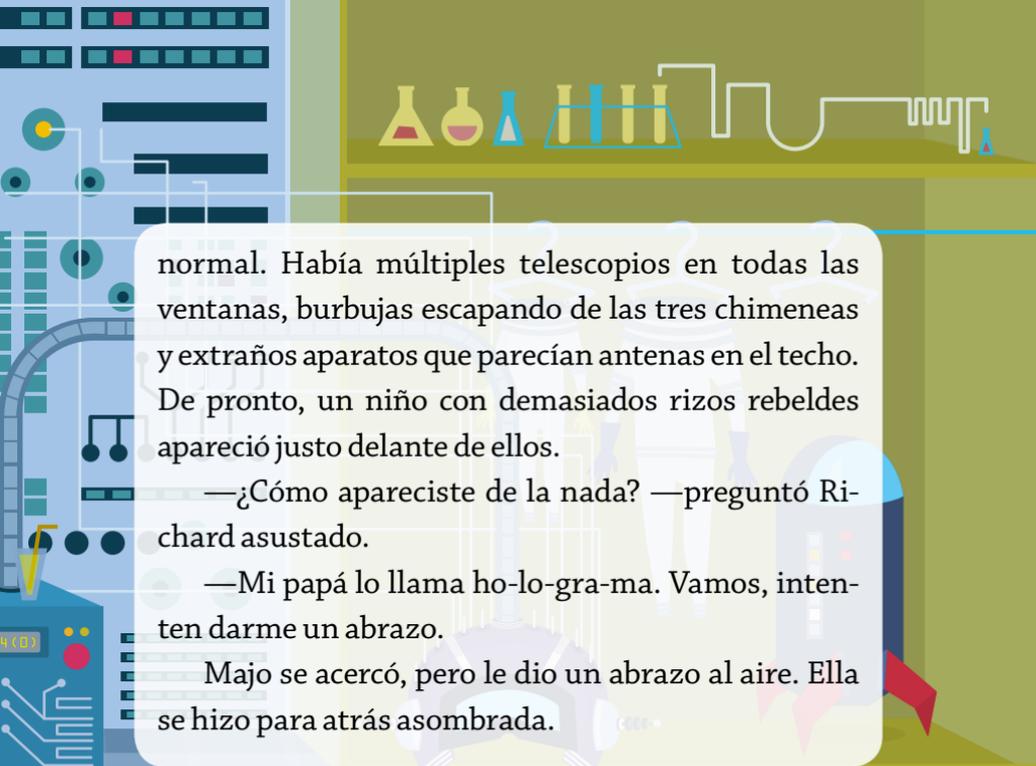
## Prólogo

**T**odos tienen algo que hacer, un lugar en donde estar, algo para trabajar. Pero ¿quién los podría culpar? Después de todo, hay hombres volando al espacio, empresas y fábricas en todo el sistema solar y millones de mundos virtuales. Es normal que las amistades se distancien si no se les da la atención necesaria, especialmente si no los ves a diario, ¿no?

Sin embargo, este no es el caso de ocho amigos o, mejor dicho, del Club de los Octópodos Azules. Ellos se conocieron a los cuatro años en un campamento durante las vacaciones de verano. Al final de aquellas dos semanas, hicieron una promesa especial: siempre se reunirían antes de que todos tuvieran que regresar a sus respectivas escuelas.

Este año sería diferente, ya que se llevaría a cabo la primera premiación a la mejor aventura en vacaciones. La idea era sencilla: cada uno contaría su mejor experiencia durante las vacaciones de verano y luego todos votarían para elegir la más genial. Sin embargo, Juan Diego y su padre les tenían preparada una enorme sorpresa.

En el día y a la hora pactada, siete niños y niñas se encontraron ante una enorme casa que no era para nada



normal. Había múltiples telescopios en todas las ventanas, burbujas escapando de las tres chimeneas y extraños aparatos que parecían antenas en el techo. De pronto, un niño con demasiados rizos rebeldes apareció justo delante de ellos.

—¿Cómo apareciste de la nada? —preguntó Richard asustado.

—Mi papá lo llama ho-lo-gra-ma. Vamos, intenten darme un abrazo.

Majo se acercó, pero le dio un abrazo al aire. Ella se hizo para atrás asombrada.



—Genial, ¿no? Yo estoy en el sótano terminando de arreglar todo para la reunión.

—¿No vienes a abrirnos la puerta? —preguntó Esteban.

—Hay una mejor manera —dijo Juan Diego—. ¿Ven esa equis que está cerca del telescopio?

—¿Telescopio? ¡Hay veinte! ¿Cuál de todos es? —refunfuñó Natalia.

—El rosado con puntos de color naranja. Deben pararse justo en la equis frente a él.

Majo fue la primera en encontrar el telescopio y la equis de la que hablaba Juan Diego. Una vez la hallaron, todos los integrantes del Club de los Octópodos Azules caminaron y se pararon justo en ella. Sintieron la tierra temblar justo debajo de ellos y, en menos de un abrir y cerrar de ojos, se encontraron cayendo sobre una enorme cama que parecía tan suave como una nube de algodón de azúcar. Delante de ellos estaba Juan Diego, el verdadero, haciéndoles una reverencia que alborotó aún más su cabello.

—Bienvenidos a mi guarida secreta. Vamos, vengan conmigo.

Los siete amigos siguieron a Juan Diego por pasillos llenos de los aparatos más extraños, desde piezas de robots hasta cosas que ni siquiera un experto en tecnología podría nombrar. Finalmente, llegaron a una habitación

que tenía en el suelo ocho cojines formando un círculo. A un lado se encontraba un hombre con el cabello tan alborotado como el de Juan Diego y un bigote grande y retorcido.

—¡Qué bueno verlos a todos juntos de nuevo! —dijo el padre de Juan Diego.

Uno a uno, los integrantes del club fueron tomando su lugar; todos, a excepción de Juan Diego, quien desapareció por un instante para luego regresar con una enorme caja. La dejó frente a su cojín y sacó un enorme casco con cientos de cables y luces.

—Yo puedo solo. No te preocupes, papá. Memoriqué cómo se debe usar.

—De acuerdo, pero no dudes en llamarme si algo sale mal... Espero que se diviertan.

Dicho esto, el extraño y extraordinario inventor sacó un libro de una estantería cercana y activó una puerta secreta. Se despidió de los integrantes del club y desapareció. Todas las miradas se dirigieron a Juan Diego y aquel aparato que sostenía en sus manos.

—¿Qué es eso? —preguntó Samanta.

—Es un casco proyector de memorias. Mi papá y yo lo creamos. Solo debes encenderlo y ¡bum! Todos podremos ver el recuerdo como si estuviéramos dentro una película.



—¿Y es seguro? —preguntó Richard con un poco de miedo.

—¡Sí! Mi papá y yo lo probamos muchas veces. A ver, ¿quién quiere ir de primero?

Todos los niños y las niñas se observaron en silencio por un momento, hasta que Esteban, un chico con pecas y de cabello alborotado y rojizo, levantó la mano con valor.

—Ahora, solo necesitas pensar en un recuerdo y nosotros lo veremos.

Esteban frunció el ceño concentrándose tanto que terminó encogiéndose todo el cuerpo.

—De acuerdo, entonces damos inicio a la tradicional reunión del Club de los Octópodos Azules y a nuestro primer concurso de las mejores aventuras en vacaciones.

Todos aplaudieron y Juan Diego apretó de inmediato un enorme botón verde. El casco comenzó a vibrar y las luces parpadearon como si tuvieran demasiada electricidad. En un segundo, fueron transportados al lugar que Esteban recordaba.







**Aventura 1**  
**De cómo me  
perdí y me  
volví a perder**



## Episodio 1

### Todo estaba bien

**B**ueno, yo había planeado todo para que fuera un día perfecto. Quería pasarla bien con Sam y disfrutar del parque y del Imperio de los Juguetes, sobre todo porque necesitaba su ayuda para encontrar el regalo perfecto para el cumpleaños de mi primo. Sin olvidar que Nueva Roch es mi ciudad favorita y no podía desperdiciar una oportunidad para explorarla y observar sus increíbles edificios.

No les voy a mentir, al principio estábamos algo aburridos; después de todo, Nueva Roch es la ciudad de la aventura. ¡No deberías pasártela sentado en el parque central!

Sam y yo estábamos tirados sobre la grama como papas que se escaparon de un costal. No parecía haber nada que hacer. Por un lado, mis papás conversaban sobre cosas que tenían que preparar para la llegada de mi hermanita y, por el otro, los columpios con cohetes propulsores del parque estaban ocupados por varios niños.

—Oye, tengo una idea —dijo Samanta—. ¿Por qué no sacas tu tableta y tu lápiz 3D?

Yo refunfuñé un poco porque de verdad quería jugar en los columpios y volar tan alto como los cohetes de la estación espacial. Aun así, decidí hacerle caso. Saqué la tableta y la encendí. Ella me la quitó de las manos y abrió una aplicación de dibujo con rapidez.

—De acuerdo, ¿qué te parece si jugamos veo, veo?

—Pero siempre jugamos eso, Sam... ¿y por qué me hiciste sacar la tableta y el lápiz?

—Se me ocurría que podíamos jugar una versión diferente —dijo mientras se quitaba un listón de su pelo—. Uno de nosotros se cubre los ojos y luego dibuja lo que el otro le describa. Luego de quitarse el listón, el que dibujó deberá tratar de adivinar qué es.

Me ofrecí de voluntario y Samanta me vendó los ojos. Luego revisó que no viera absolutamente nada, hasta el punto de que casi me mete los dedos en la nariz. Estaba listo, pero Sam no me decía nada. Así que intenté levantar el listón para ver qué sucedía.

—¡Oye! Sin hacer trampas.

—No hago trampa, pero no decías nada.

—Estaba eligiendo lo que estaba viendo... Un mentito...

—¿Ya? —dije después de varios minutos.





—¡Mo-men-ti-to!

Los ojos de Sam recorrieron todo el parque y se detuvieron en el área de juegos antiguos, una especie de museo con columpios, resbaladeros y sube y baja viejos. Algunos funcionaban y otros, no; unos tenían líneas rectas, mientras otros, curvas como las ruedas de viejas llantas que hacían las veces de sillas. Aunque ninguno de estos le llamó mucho su atención, así que siguió buscando y observando todo a su alrededor...

—¡Listo! Veo, veo algo alto, algo más alto que yo.

—Hay muchas cosas más altas que tú en la ciudad, Sam...

—Pero esta es especial, tiene cuatro líneas verticales.

Con esa pista, comencé a dibujar. Apreté el botoncito de la tapadera del lápiz y de su punta comenzó a salir una especie de plástico. Sin embargo, no podía hacer mucho, porque en una ciudad hay demasiadas cosas con líneas verticales y de gran tamaño.

—Tiene cinco líneas horizontales y un triángulo a cada lado. Esa es mi última pista.

Dibujé lo mejor que pude, aunque no es para nada sencillo dibujar cuando tienes los ojos vendados. Para cuando me quité el listón de los ojos, descubrí que mi dibujo en 3D parecía más una araña aplastada que lo que tenía en mente.

—¿Qué se supone que es eso? —murmuró Sam.

—Dímelo, tú fuiste quien eligió lo que debía dibujar.

—¡Es aquel columpio! Creo que solo te ganaste medio punto —dijo riendo Samanta.

—¡Verás lo difícil que es cuando trates!

Le vendé los ojos a Sam y me aseguré de que no pudiera ver. Le entregué la tableta y comencé a buscar algo para describir. Mis ojos recorrieron todos los edificios y cosas que había en el parque, desde un robot que corría como cangrejo detrás de un perro hasta los carros que volaban entre los edificios. Seguí buscando hasta que di con el objeto perfecto.

—Veo, veo un rectángulo pequeño. Dentro del rectángulo hay dos líneas oblicuas.

—¿Oblicuas? ¿De qué estás hablando?

—Si te lo dijera estarías haciendo trampa.

—O por lo menos dame una pista. ¿Las líneas oblicuas son como las verticales?

—¡No! —respondí riendo.

—Entonces son las inclinadas, ¿no?

¿Esas que no son ni horizontales ni verticales?



—¡Exacto! Así son. En el mismo rectángulo hay un cono de helado.

Samanta dibujó rápidamente y se quitó el listón de los ojos al momento de terminar.

Decir que su dibujo parecía lo que le había descrito sería mentir. Era más como mi araña aplastada con un poco de sopa derramada y más desinflado que casi no parecía 3D.

—Ok, tú ganas. No tengo la menor idea de qué es esto.

—Es el cartel publicitario de la heladería de don Xavier —respondí señalándolo.

Sam frunció el ceño hasta que se dio cuenta de lo que decía el cartel: «¡Helados en oferta! ¡Compra un cono gigante y llévate otro gratis!». Samanta sonrió de oreja a oreja.

—¡Tenemos que ir! —gritó como una ardilla.

Yo solo reí y asentí. No podría ser tan difícil llegar a la heladería, ¿verdad? Sin embargo, ninguno de los dos podría haber adivinado lo que se venía.

