



Lupe y los caramelos **para adivinar**



wemathS
SOMOS MATEMÁTICAS



© Santillana Global,
S. L. 2020. **Narrativas matemáticas 5. Lupe y los caramelos para adivinar** es una obra colectiva creada por Santillana Global, S. L.

ISBN: 978-958-777-823-6

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 5. Lupe y los caramelos para adivinar

para adivinar 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
Antonio González

Edición ejecutiva
Marvin Monzón

Asesoría matemática
Adriana Pachón

Revisión técnica
Christian Blanco,
Pedro Cabrera,
José Luis Casillas,
Enrique Guadalupe Martínez,
Leticia Martínez,
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
Julián David Jiménez

Corrección de estilo y de pruebas
Estefanía Ferrero
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

Los grandes inventos no siempre tienen un buen comienzo. De hecho, muchos pasan por gran cantidad de fracasos antes de conseguir el éxito. Los hay que nunca lo logran: la mayoría explotan, otros terminan hechos trizas en el suelo, algunos se rebelan contra sus creadores. Ocurre de todo.

El padre de Lupe conocía el arte de los caramelos, puesto que durante más de treinta años trabajó en la fábrica de dulces Menta Sensación, que pertenecía a la decimosexta generación de la familia Le'Carie.

Su trabajo consistía en envolver los caramelos, lo que no era una tarea excesivamente complicada, pues los había únicamente de un sabor: menta. Durante todo este tiempo, llegó a conocer todo el proceso de fabricación, ya que a menudo tuvo que reemplazar a algún operario ausente.

Cuando la fábrica cerró, pues su dueño, el señor Víctor Le'Carie, llegó a la conclusión de que como no había dentista en el pueblo y los dientes cariados iban en aumento, el negocio de los caramelos tomaría la dirección contraria.

El padre de Lupe conocía muy bien el arte de hacer caramelos, pero no deseaba seguir haciendo caramelos de menta. Pensó en algo revolucionario, algo que además trascendiera las fronteras, al menos las del pueblo...

Así nacieron los caramelos para adivinar, una mezcla de jabones, especias, sales minerales, piedras trituradas, productos de limpieza (particularmente uno llamado Limpiolex, que afirmaba contener extractos de las esencias florales más sublimes) y casi cualquier cosa imaginable.

Con las primeras pruebas, obtuvo una mezcla amarillenta que expelía un olor fortísimo, cuyo sabor le recordaba vagamente a la menta (o algo parecido). Fue durante los siguientes meses de prueba cuando, finalmente, consiguió la fórmula que lo llevaría a él, a Lupe y a su sobrino a la aventura que estás a punto de comenzar a leer.





Aventura 1
De viaje con
Mente





Episodio 1

Pizza para llevar

Me llamo Guadalupe. Hubo una época en la que creí saberlo todo, incluso llegué a saber cosas que a los demás les resultaban inútiles o sin importancia. Por ejemplo, que si multiplicas 111 111 111 por 111 111 111 el resultado es algo extraño para ser cierto, o que estornudar con los ojos abiertos es prácticamente imposible.

Esto lo aprendí durante los continuos viajes que hice en compañía de papá, cuando la demanda de caramelos para adivinar era... ¡enorme!

—¡Guadalupe, debes probar esto! —dijo papá, eufórico, el día que tuvo el golpe de suerte al dar con los caramelos después de muchos años e intentos infructuosos por conseguirlos.

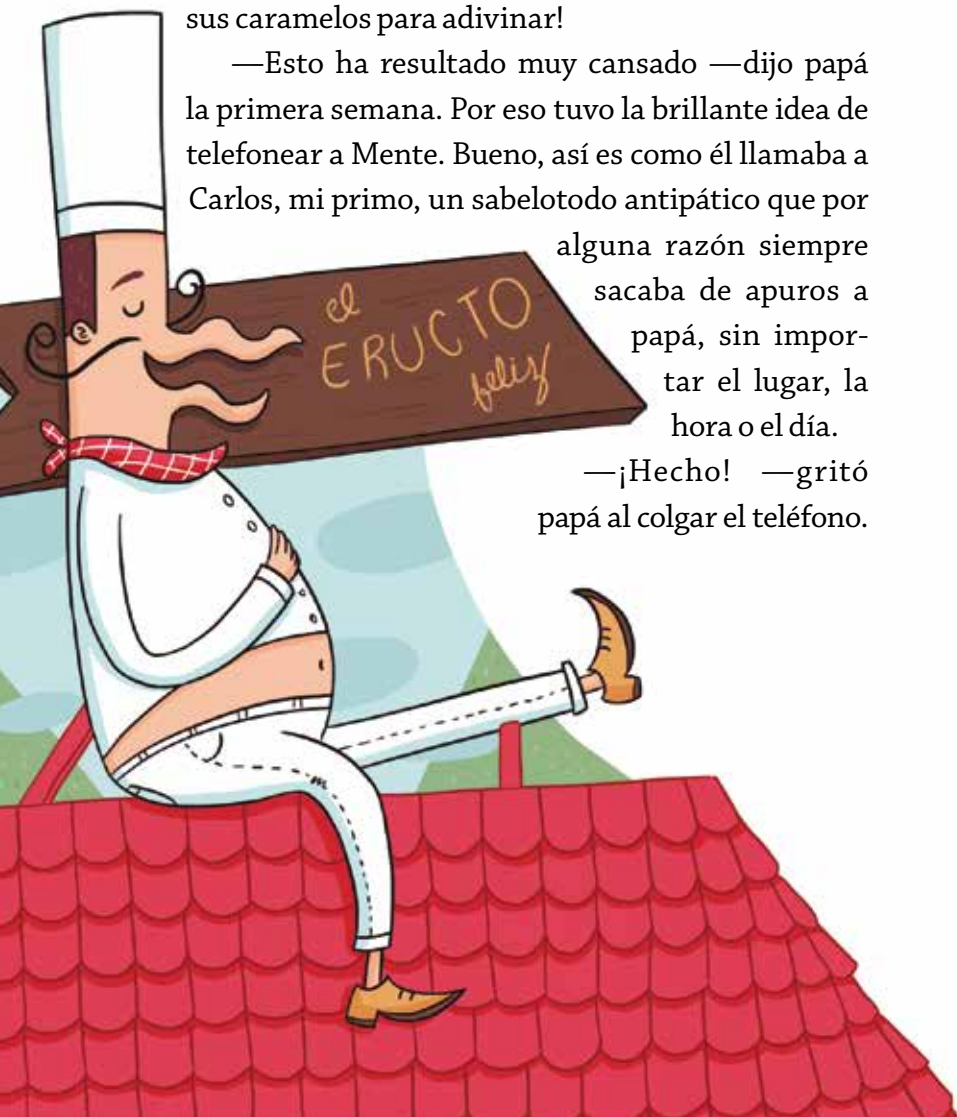
—¿Fresa? —dije relamiéndome y con la ceja arqueada.

—Pero ¿qué les pasa a los chicos de ahora? —dijo papá sacándome el dulce de la boca—. ¡Esto es algo que nos volverá inmensamente ricos! ¿No te das cuenta? Fresa, ¡bah! —agregó antes de zamparse en la boca la golosina cuyo sabor no fui capaz de adivinar. Y en eso, precisamente, residía el truco.

Antes de darnos cuenta, para distribuir los caramelos, papá había comprado un jeep al que llamó Don Genaro. En ese cacharro ruidoso fuimos de pueblo en pueblo pregonando con el parlante que papá le instaló: ¡Caramelos para adivinar, caramelos para adivinar, lleve sus caramelos para adivinar!

—Esto ha resultado muy cansado —dijo papá la primera semana. Por eso tuvo la brillante idea de telefonear a Mente. Bueno, así es como él llamaba a Carlos, mi primo, un sabelotodo antipático que por alguna razón siempre sacaba de apuros a papá, sin importar el lugar, la hora o el día.

—¡Hecho! —gritó papá al colgar el teléfono.



Nos espera en El Eructo, que está a veinte minutos de aquí.

Lo difícil de cambiar tantas veces de pueblo es que hay que acostumbrarse a los restaurantes de moda, y El Eructo Feliz era uno de ellos, siempre atestado de paseantes de carretera.

Llegamos al restaurante justo en el mismo instante en que lo hizo Mente.

—¿Cómo estás, querida prima? —preguntó arqueando una ceja.

—Podría estar mejor —agregué entre dientes y esbozando una falsa sonrisa.

Papá y Mente charlaron largo y tendido sobre cómo el negocio de los caramelos para adivinar había despegado.

—¡Tengo hambre! —dije, para luego desparramarme sobre la silla.

—¿Te parece bien que pidamos una pizza? —preguntó papá, al notar mi exagerado recurso.

—¿Tardará mucho? —le pregunté al mesero cuando llegó a tomar la orden.

—Haremos lo posible por que no tarde —dijo el empleado con una sonrisa de oreja a oreja.

—Podríamos pedirla incluso cuadrada, si te apetece —dijo Mente, solo para poner a prueba al cocinero.

—Ja, ja, ja —reí sardónica. No importaba que la pizza tuviera la forma de un pentágono. Nunca llegaría a tiempo.

Pero ocurrió algo maravilloso, ya que en cuestión de segundos el mesero volvía con una bandeja humeante.

—¿Es posible? —dije abriendo los ojos sin poder creer. Sin embargo, la ilusión se disolvió de inmediato cuando el hombre depositó sobre la mesa el contenido de la bandeja—. ¿Un solo pedazo? ¿Qué tipo de broma es esta?

—Esto no es una broma, querida niña, el chef envía una muestra de su mejor pizza para aplacar el hambre de tan distinguida comensal. En menos de lo que pienses, vendrá tu orden completa.

Estaba a punto de hincarle el diente, cuando el tenedor de Mente se clavó en el pedazo de pizza.

—Antes de que puedas devorarla, déjame contarte algo que me parece de lo más divertido. ¿Qué es un círculo? —inquirió Mente con un movimiento de manos, como si se tratase de un mago.

—¿Un círculo? —vaya pregunta torpe—. ¡Un círculo es algo redondo! Y ahora, si me lo permites...

—¡Un momento! —interrumpió Mente sin la menor intención de retirar el tenedor que apresaba la porción





de pizza—. Estás equivocada, Lupe. Un círculo puede considerarse un polígono con infinitos lados. Voy a demostrarlo de una manera muy sencilla. Para ello, vamos a tomar este pedazo de pizza y lo primero que haremos será dividirlo en tres para conseguir porciones idénticas.

—A mí me parece todo esto muy interesante y maravilloso —interrumpí, pero Mente continuó.

—Imaginemos que la pizza que van a traernos es cuadrada. Esto es: de cuatro lados iguales. Si a ese cuadrado le agregamos un lado más, digamos que esa pizza se convierte en un pentágono; y si le agregamos otro lado será un hexágono; y luego otro, un heptágono; y más aún, con otro sería un octágono y así hasta que al final lo que obtenemos es una pizza redonda, por la cantidad de lados que se le han ido sumando. Es decir, parece un polígono de infinitos lados.

—¿Podrías decirme de qué me sirve saberlo? ¡Tengo hambre!

—Te sirvió, querida prima, para dos cosas fundamentales: la primera, para entretenerte de forma divertida

y, la segunda, para que matáramos el tiempo porque ¡mira lo que viene allí!

Alcé la vista hacia donde señalaba Mente, y con la mayor alegría del mundo y una sonrisa aún más amplia que la del mesero pude ver que llegaba una deliciosa, humeante y poligonal pizza.

