

Te presentamos la saga Oráculo Matemágico.

Formada por seis cuentos que buscan involucrar a nuestros lectores en el mágico mundo de la aplicación Oráculo Matemágico.

Cada historia se centra en uno de los duelistas matemáticos. A lo largo de la saga, conoceremos personajes como Amunet Sira, heredera de Hipatia de Alejandría; Mao An Xi, heredero de Liu Hui; al misterioso Hayden Crane; entre otros.

Si la aplicación te pareció divertida, es tiempo que conozcas a sus protagonistas y el largo y fantástico camino en su búsqueda por ser matemáticos.



Descarga la aplicación desde Google Play.

UN PROGRAMA DE:

Telefónica
FUNDACIÓN

movistar

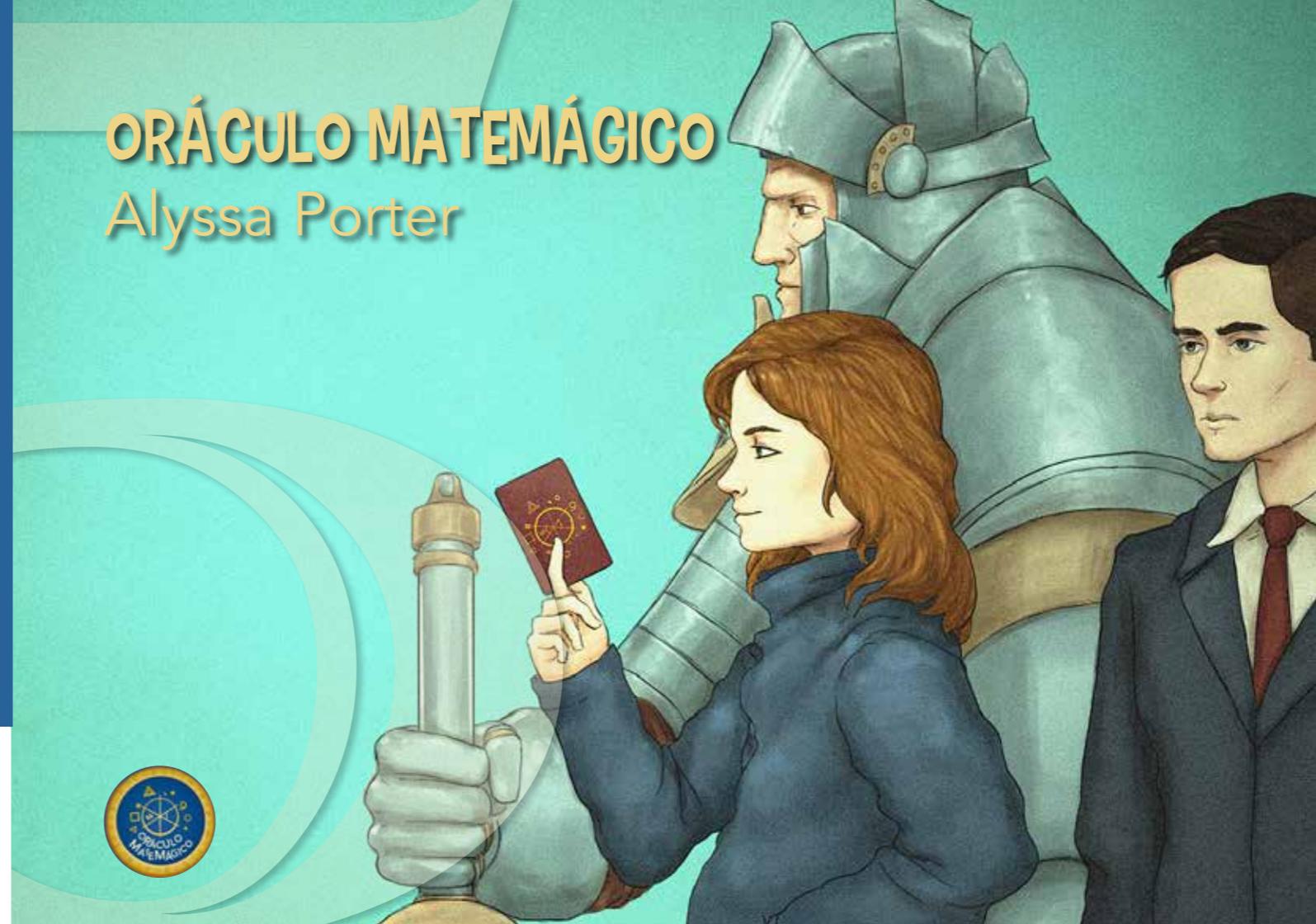
la Caixa
"la Caixa" Foundation



PUCP

ORÁCULO MATEMÁGICO

Alyssa Porter



¿Qué es Oráculo Matemático?

Aplicación educativa gratuita que complementa el aprendizaje de matemáticas para estudiantes de primaria. Esta app les permite jugar y aprender sobre magnitudes numéricas, cálculo mental, geometría y contenidos de comprensión matemática. La app incluye ejercicios y un juego de cartas con personajes legendarios en un universo medieval.

El Oráculo Matemático ofrece a los docentes una propuesta metodológica que se imparte en un curso online. Esta aplicación de la Fundación Telefónica ha sido desarrollada en alianza con la Pontificia Universidad Católica del Perú.

ORÁCULO MATEMÁTICO

5° Alyssa Porter

Fundación Telefónica del Perú

Av. Arequipa 1155, Lima
Telf.: 210 1020
www.fundaciontelefonica.com.pe
Todos los derechos reservados

Elizabeth Galdo Marín
Directora ejecutiva

Lillian Moore de Pardo
Gerente de proyectos sociales
y educativos

José Carlos Vásquez Silva
Asesor educativo

Queda permitida su reproducción,
traducción y comunicación
pública total o parcial, siempre
que se cite la fuente.

Oráculo Matemágico

1° edición, abril de 2017
Hecho el Depósito Legal en la
Biblioteca Nacional del Perú
N° 2017-04322

Impresión

COMPUTEXTOS S.A.C.
Av. Arequipa 1583, Lima 14

Tiraje

1 000 ejemplares

Coordinación editorial

Erick Benites

Diseño y diagramación

Adriana Z. Angulo

Ilustraciones

Rodrigo Balmaceda Tejeda

Idea original

Axel Muñoz Delmas

Redacción de textos

María José Caro



{2008}

Alyssa ama los juegos de cartas. «Son como la vida, piensa, requieren de un plan. A la par dejan elementos al azar. Aunque se trate de algo anacrónico.» Alyssa disfruta jugando Solitario frente a la computadora cada mañana. Hoy, el sol brilla como nunca en Londres. Tal vez sea algo premonitorio.

Al otro lado de la ciudad, su padre visita una tienda de juguetes antiguos. Sabe que su hija participa en torneos de cartas. Un mazo de apariencia antigua que se despliega en el escaparate de la tienda llama su atención. Ni bien ingresa a la tienda, se acerca al hombrecillo que repara un juguete del otro lado del mostrador.

—Disculpe, me gustaría ver el mazo de cartas que está en la vitrina.



—¿Cuál? —suelta el hombrecillo sin despegar los ojos del juguete.

—El de apariencia antigua. Me pareció ver un caballero templario. Es para mi hija. Aficionada a los juegos de cartas.

—Perfecto. Son cien libras esterlinas.

—Es un precio bastante alto —musita el padre de Alyssa.

—Al parecer son especiales. No sé por qué —vocifera el hombrecillo.

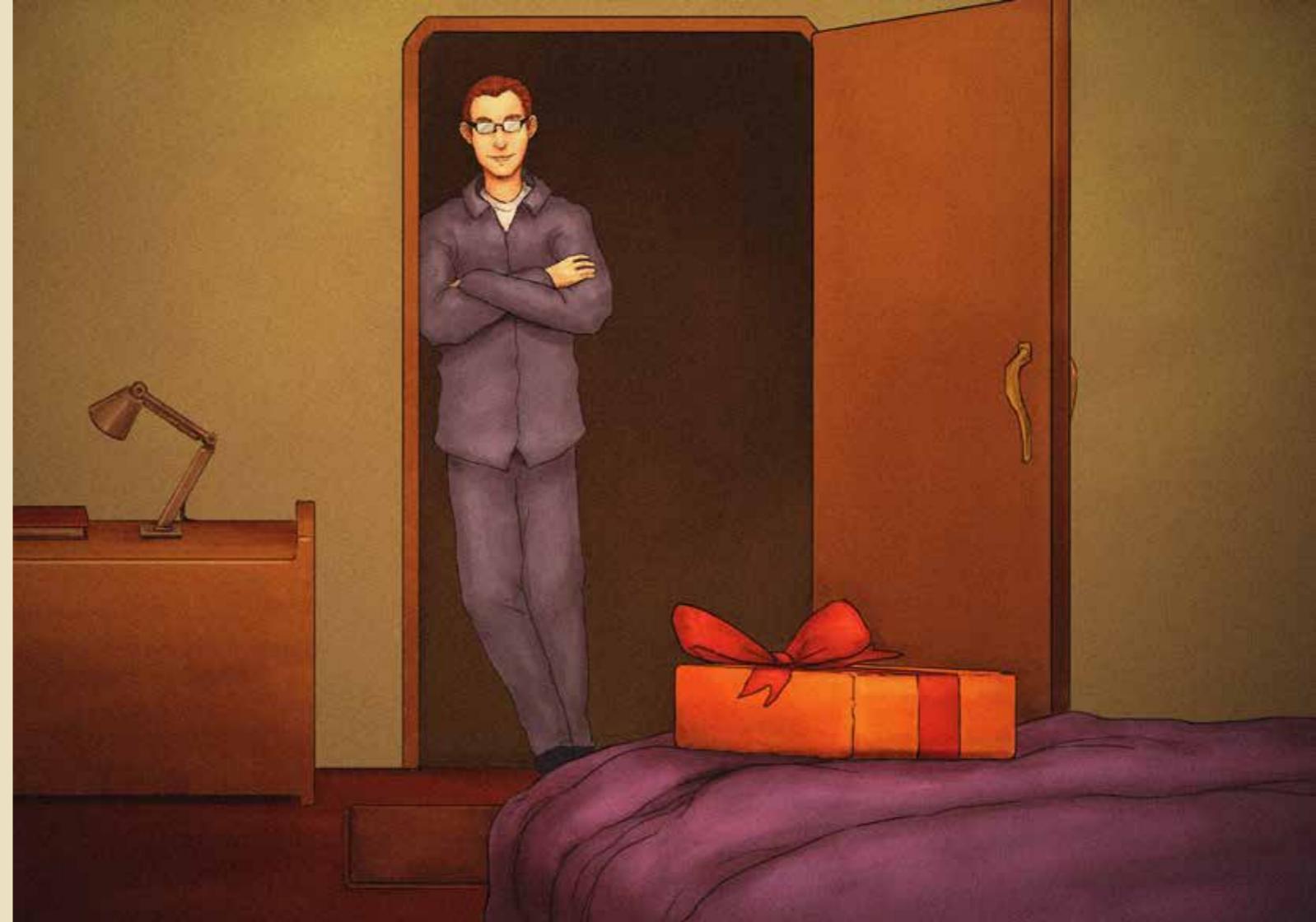
Al volver a casa, su hija se le acerca.

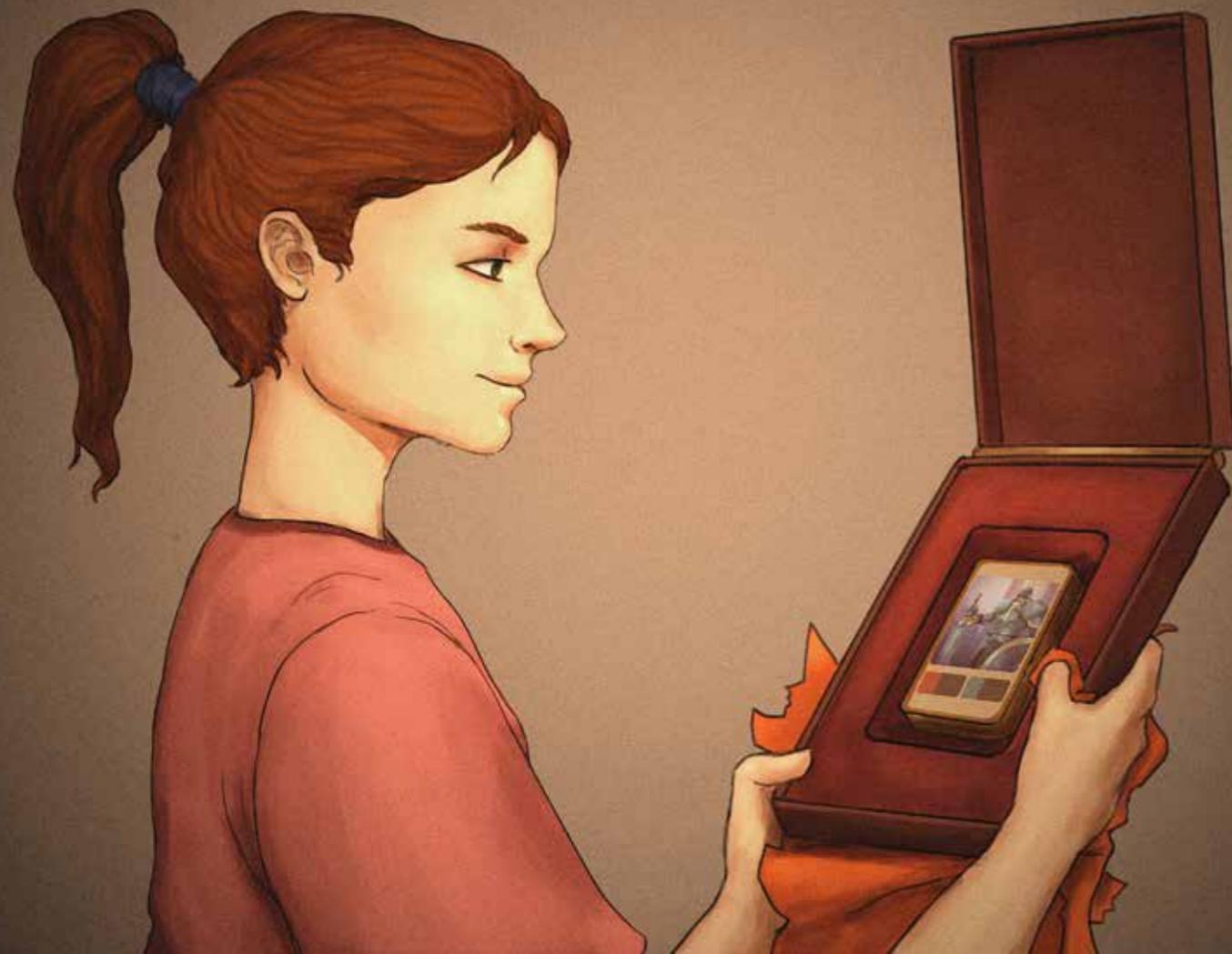
—¿Qué traes en esa bolsa, papá?

—Mañana es tu cumpleaños dieciocho. No seas impaciente.

Cuando Alyssa despierta a la mañana siguiente, descubre una pequeña caja envuelta al pie de la cama y su padre contemplándola desde el umbral de la puerta.

—Feliz cumpleaños, hija.





Alyssa toma la caja y la abre con cuidado para no destruir el lazo rojo. Al final del proceso descubre un mazo de cartas. Piensa que tal vez se trata de una versión medieval de los juegos en los que siempre compite.

—En la tienda me dijeron que es especial. Descúbrelo tú misma.

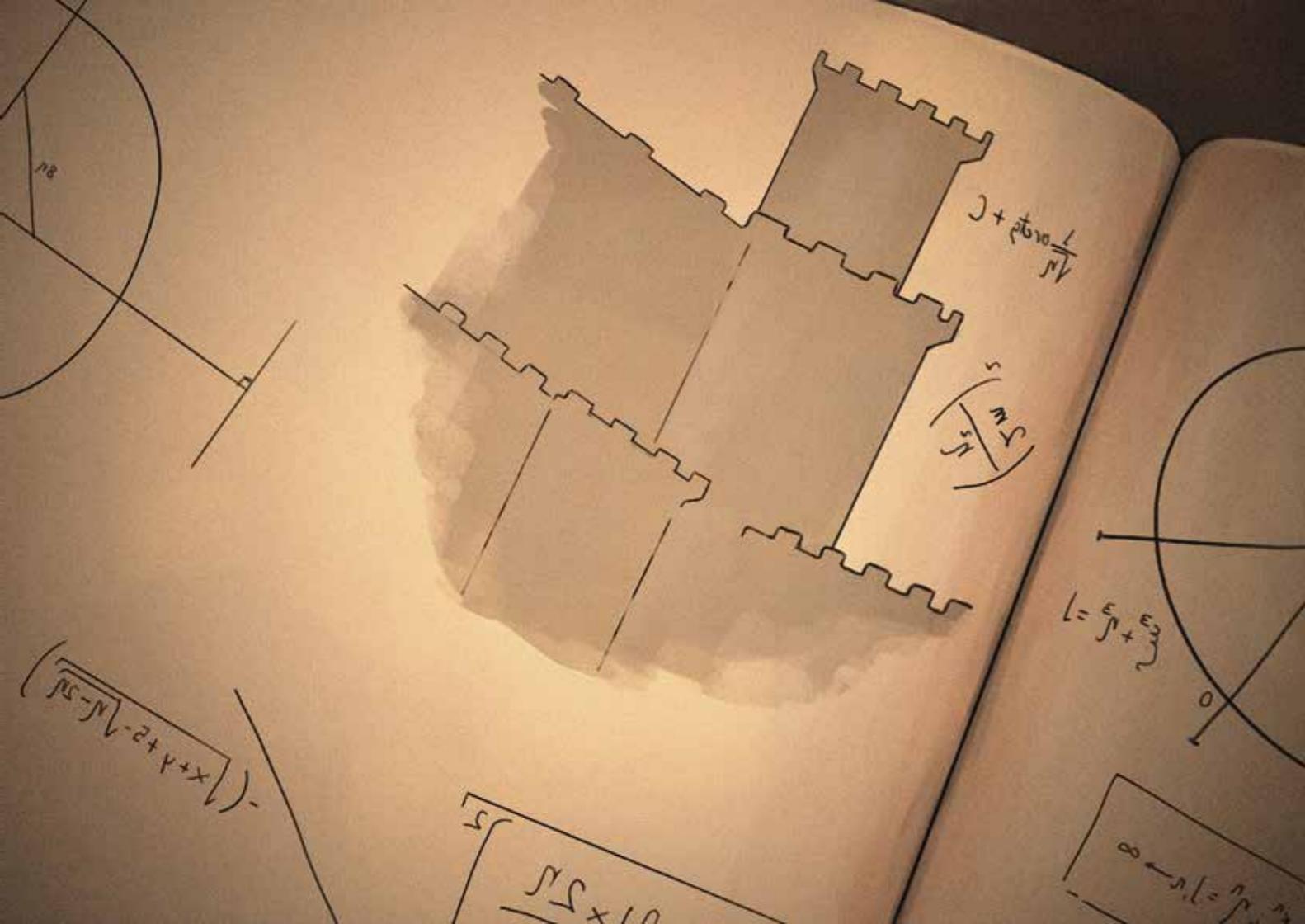
—Gracias, papá.

{2016}

Una sensación extraña embarga a Alyssa después de abandonar la sala de cine. Piensa que aquella película debió ganar el Oscar. La historia de Alan Turing la ha conmovido casi como a una niña. Quizá, de no ser por Turing, Hitler hubiese ganado la Segunda Guerra Mundial. Creó una máquina que logró descifrar los códigos encriptados en los mensajes nazi. Sin ella, no existirían las computadoras tal y como las conocemos.

—Alyssa, ¿estás bien? Te noto especialmente callada. Como si hubiera un muro —dice su amigo John.





Algo en las palabras de su amigo activan su memoria. Recuerda la imagen de un castillo fortificado en el mazo de cartas que le entregó su padre. Asocia la imagen a la película. A una escena donde el mismo castillo es un dibujo tenue en el cuaderno de cálculos de Turing.

—Debo ir a casa, John. Te lo explicaré luego —dice enfática.

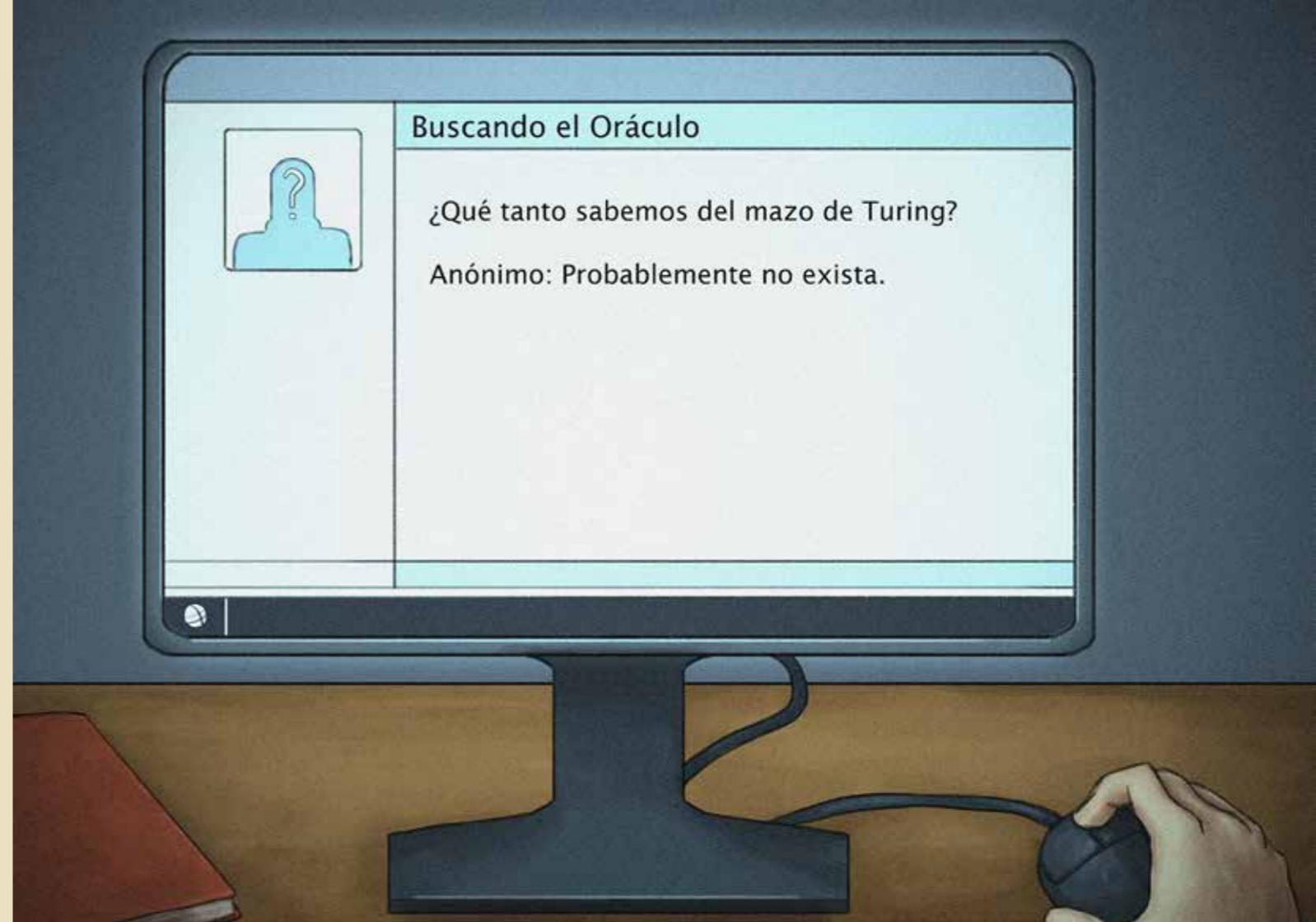
Alyssa retira las cartas de su cajón y enciende la computadora. Ingresa a internet y escribe en el buscador «Alan Turing/castillo fortificado». La búsqueda arroja resultados de lo más diversos, hasta que se topa con un foro de discusión que la hace hacer click de inmediato.

¿Qué tanto sabemos del mazo de Turing?

Anónimo: Probablemente no exista.

Fabri: Existe. Lo último que leí es que se encuentra en Inglaterra.

Mao An Xi: Existe. Sabemos que tarde o temprano llegarás aquí. Contáctanos, por favor. Seas quien seas.



Alyssa, entusiasmada, busca información sobre Mao An Xi. Lo primero que encuentra es una web donde habla de sus hallazgos y teoremas matemáticos. La página tiene más de un millón de visitas. Enseguida cae en la cuenta de que es un

matemático muy reputado. Sin embargo, la asalta el miedo, ¿será un impostor aquel hombre del *chat*? Así que elige llamar a la universidad donde trabaja el matemático chino.



–¿Sí? ¿Quién habla? –pregunta el hombre del otro lado de la línea.

–Castillo fortificado, templario... –suelta temerosa.

–¿Cómo sabe esa información?

–¿De qué se trata esto. ¿Es un juego? ¿Usted es el del foro?

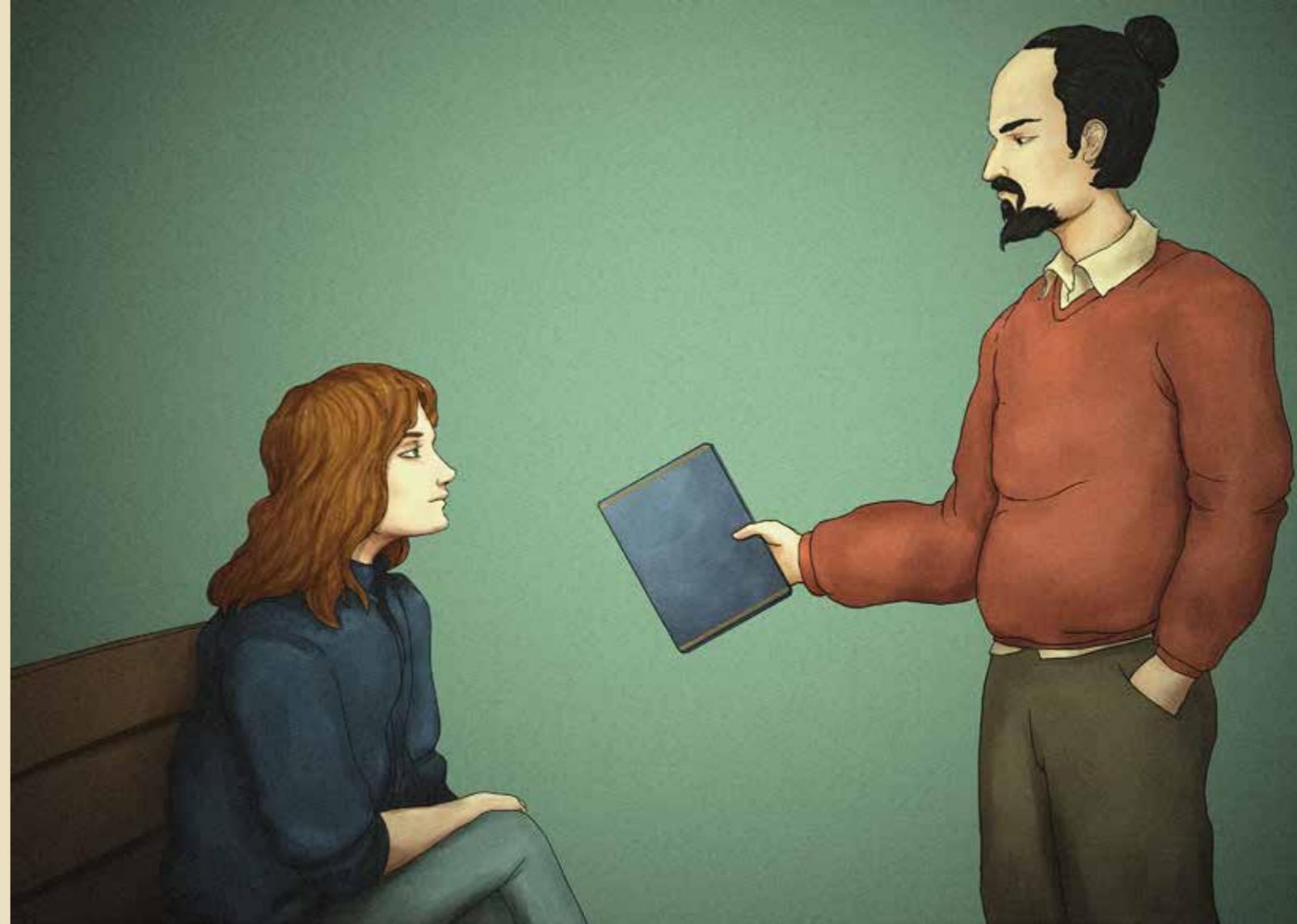
–Sí. Dime en qué país vives. Si estás en Inglaterra, Fabbri se encontraba en lo cierto.

–Así es. En Londres.

–Jardines de Kensington. 7:00 p.m. de mañana. Tomaré el primer vuelo.

Cuando Mao aparece en el parque, Alyssa no lo nota. Está ensimismada. No despega los ojos de las cartas que tiene entre los dedos. ¿Le habrán pertenecido a Alan Turing? ¿Cómo llegaron a su abuela? ¿Cuál es su objetivo?

—Alyssa, soy Mao. Tienes mucho que aprender y contamos con poco tiempo —dice acercándose de a pocos.



Mao le entrega un cuaderno lleno de anotaciones acerca de una orden secreta llamada Oráculo Matemático y menciona a posibles miembros: Hipatía y Fibonacci.

—Tú debes encontrar tu propio camino. Asumir el llamado del Oráculo Matemático desde tu lugar en el mundo. Irás encontrando pistas de a pocos. Así sucedió conmigo. Estudia. En el cuaderno que te he

dado hay ejercicios. El mundo se vuelve más amplio cuando entendemos que las matemáticas sacan lo mejor de nosotros.

—¿Y tú que sacas de todo esto? —pregunta incrédula.

—Después de un tiempo te unirás a nuestra búsqueda. Dame tu celular.

Alyssa le entrega el aparato a Mao.

—Aquí empieza todo.



