

La casa maldita

Ricardo Mariño



ILUSTRACIONES:

Fernando Falcone

CANTIDAD DE PÁGINAS: 80

FORMATO: 13,5 x 20 cm

SERIE: Naranja

Guía de lectura

El autor

Biografía:

<https://www.loqueleo.com/ar/autores/ricardo-marino>



Síntesis del libro

Personajes principales: Matías Elías Díaz e Irene René Levene.

Personajes secundarios: el escritor, los padres de los chicos, los tres ancianos, Liborio Riolobos, el hijo del escritor, la maestra.

Lugar y tiempo: un pueblo de la provincia de Buenos Aires en el año 1990, el mismo pueblo en 1940, la casa maldita, el almacén, la escuela.

Argumento: dos chicos de 12 años entran a la casa maldita y se esconden en un viejo baúl sin saber que viajarán en el tiempo. Retroceden cincuenta años desde 1990 y ven a sus familiares (padres, abuelos) cuando eran niños. En un almacén de su pueblo, que para ellos es totalmente distinto, oyen una conversación sobre el caserón abandonado: tres ancianos cuentan historias falsas para asustar a la gente y evitar que se acerquen a ese lugar; así ellos podrán llevar adelante su plan. Irene y Matías lo confirman cuando siguen a los tres hombres y ven que alguien les entrega un baúl y una carta. Los chicos reconocen

el baúl en el que ellos se habían escondido. Ya en la casa maldita, los tres hombres deciden viajar en el tiempo a partir de las instrucciones de la carta. Esas mismas instrucciones, más la colaboración de Liborio, ayudarán a los chicos a regresar a casa, aunque con un año de diferencia: llegan a 1989, lo que los obligará a volver a cursar 6° grado con la maestra Cocodrilo.

Análisis: esta misteriosa novela está narrada en tercera persona y consta de nueve capítulos. Se destacan dos aspectos fundamentales para trabajar la escritura: un interesante juego con el tiempo de la trama, y un creativo planteo del proceso de invención literaria y de la tarea del escritor. Al inicio del relato se observan las dudas, correcciones y cambios que el autor trabaja en su historia. La labor propia del creador literario: la reescritura.

En el estilo de Mariño sobresale el uso del humor (por ejemplo, en la elección de los nombres), las imágenes sensoriales y la abundante adjetivación para plantear escenas de miedo, descripciones del lugar y características de los personajes.

Contenidos conceptuales

- Ficcionalización de la figura del escritor: el autor como un personaje más del relato, posibilidad de presenciar el proceso de escritura literaria.
- Mezcla de géneros literarios: terror, ciencia ficción, policial.

- Recursos humorísticos: juegos de palabras, cambios temporales en el relato, vocabulario.
- Distintas textualidades: narrativa, diálogos, leyendas, cartas, instrucciones.
- Viajes en el tiempo: posibilidad de pensar el avance y el retroceso del tiempo en personas, lugares y objetos.
- Inventos tecnológicos del hombre.

Propuestas de actividades

Antes de la lectura

- Para conversar: ¿Les gustan las historias de miedo? ¿Cuáles conocen? ¿Hay en sus barrios alguna casa que les produce miedo? ¿Cómo es? ¿Vive alguien ahí o está abandonada? ¿Se animarían a entrar? ¿Irían solos, o con un amigo o amiga?
- Comentar el posible sentido del título del libro y leer la contratapa: ¿qué información agrega? ¿Por qué dirá que el libro ya es un *clásico*? ¿Quién es el autor? ¿Conocen otros libros suyos? ¿Quién es el ilustrador?
- Revisar el índice: ¿los capítulos tienen título o número? ¿Es un libro de cuentos o es una novela? ¿Cómo se dan cuenta? ¿A quién le dedica el autor el libro?

Comprensión de la lectura

- Responder:
 - ¿Cómo se llamaba la familia que habitaba la vieja casona?
 - ¿Por qué los chicos se asustan y se meten dentro del baúl?
 - Luego de retroceder en el tiempo, ¿dónde ve Matías a su abuelo?
 - ¿De qué manera se produce la raya blanca en el baúl?
 - ¿Quién les manda la carta a los tres ancianos?
 - ¿Cuál es el apodo de la maestra de los chicos? ¿Por qué le dicen así?

- Rastrear en la novela las descripciones físicas de los tres ancianos y los perfiles de sus personalidades. ¿Todos los personajes los ven de la misma manera? ¿Los niños los ven de la misma forma que los parroquianos del almacén? ¿Cómo se perciben entre ellos mismos?
- Señalar en los distintos capítulos elementos literarios que correspondan al género terror, y que sirvan para crear un clima de misterio y suspenso en la trama.
- Averiguar qué es un pueblo mediterráneo y luego explicar el absurdo de la página 11.
- En la novela podemos ver dos figuras de escritor: el escritor personaje (el que escribe, corrige, reescribe, dialoga con su hijo) y el escritor real. ¿En qué se diferencian? ¿Cómo interactúan con el narrador? ¿Por qué este parece conocer con tanta exactitud las ocurrencias y los pensamientos del escritor personaje? ¿Cuál creen que es la función de hacer del escritor un personaje más?

Después de la lectura

- Comentar entre todos: ¿qué les pareció la novela? ¿Por qué? ¿Habrían actuado de la misma forma que Matías e Irene o hubiesen hecho otra cosa? ¿Cuál es la escena que más los impactó? ¿Recomendarían el libro? ¿Qué personaje les hubiera gustado interpretar? Justificar las respuestas.
- En la mayoría de las historias de terror o misterio hay algún personaje que niega el peligro. ¿Por qué creen que eso pasa? ¿Cuál es el contrapunto de esa reacción? ¿Ustedes cómo reaccionarían?
- ¿Por qué creen que Liberio se quedó fascinado ante la vidriera de un negocio de televisores? ¿Qué otros inventos del hombre pueden compararse con la aparición de la televisión?
- Trabajar con el humor de los nombres. ¿En qué reside su gracia? Inventar un segundo nombre y un apellido para estos nombres, siguiendo el estilo del autor:

Jimena		
Aurelia		
Germán		

- Transformar la novela en una historieta: en una carulina, dibujar cada viñeta y agregarles los globos con los textos. Es muy importante recurrir a la síntesis y entender que estamos usando otro lenguaje, uno que combina las palabras con las imágenes.
- Imaginar que esta historia puede convertirse en una película. Diseñar un buen afiche publicitario para colocar en la puerta del cine.

Integración con TIC



Taller de producción

- Escribir un relato en el que viajen en el tiempo con el baúl de la casa maldita. Formular preguntas-guía: ¿cómo y por qué llegaron a esa casa abandonada? ¿Cómo descubrieron para qué sirve el baúl? ¿A qué lugar y a qué época viajarían? ¿Por qué? ¿Con qué se encontrarían al llegar?
- En grupos, intervenir un diario digital real agregándole noticias falsas de hechos sobrenaturales ocurridos en una casa abandonada y maldita. Pueden utilizar imágenes, videos, entrevistas. Es importante respetar las distintas textualidades que forman una noticia y recurrir al uso de un lenguaje claro que cause sensación en el lector.
- En las páginas 10 y 11, vemos el proceso de creación literaria de un personaje: el escritor escribe, se arrepiente, borra y reescribe. Inventar cuatro presentaciones distintas (pueden ser verosímiles o disparatadas) para ese mismo personaje, como si ustedes fueran el escritor de la historia.
- Preparar acrósticos que describan los nombres de los personajes o de algún amigo. Por ejemplo:

Más valiente y
Audaz que
Todos. Es
Inigualable, gran
Amigo y compañero de
Sueños.

- Escribir varias historias falsas sobre la casa de los Vanderruil, que podrían haber inventado los tres ancianos para que todos en el pueblo tuviesen miedo de acercarse.

Articulaciones interdisciplinarias

■ Educación para la convivencia

- Dialogar sobre la importancia de la amistad y las distintas formas que puede adoptar. ¿Qué gestos esperamos de nuestros amigos y de nuestras amigas? ¿Qué sentimos por ellos? ¿Creen que los lazos de la amistad se modifican con el paso del tiempo?

Con Ciencias Sociales

- Investigar sobre las características del Imperio Romano y de Egipto en la época de los faraones. ¿Por qué en la novela se dice que es mejor no ir a esos lugares? Leer también sobre los viajes de Colón, la época y las características del Nuevo Mundo a los ojos de los españoles.
- Buscar información sobre la vida en los pueblos de Buenos Aires antes y ahora. Situar en Google Maps el lugar donde nació el autor de esta novela: Chivilcoy.

Con Matemática

- Averiguar cuántas cuadras son 100 kilómetros.
- Establecer de acuerdo con la regla del baúl cuánto tiempo hay que permanecer encerrado para viajar desde 1997 a 1979, a 1927 y a 2010.

Con Plástica

- Realizar con papel maché máscaras de algún personaje de la novela. Para eso, inflar un globo, pegarle encima tiritas de papel de diario e ir agregando engrudo hasta formar varias capas de cada elemento. Dejar secar varios días. Luego, partir al medio el globo y decorar la máscara.

¡Actividades para los alumnos descargables en nuestra web!

