

La casa maldita

Ricardo Mariño

Editorial: Alfaguara
Lugar y fecha de edición:
Buenos Aires, 1ª edición, 1991,
2ª reimpresión, 1995
Ilustrador: Jorge Sanzol
Cantidad de páginas: 78



1 El autor

Ricardo Mariño nació en Chivilcoy, provincia de Buenos Aires, en 1954; es escritor y periodista. En 1988 obtuvo el Premio Casa de las Américas por Cuentos ridículos y en 1990 el 2º Premio Municipal por Silbidos en el cielo. Otras obras suyas son: El mar preferido de los piratas (1988), Recuerdo de Locosmos (1989), Cinthia Scoch y la guerra al malón (1991).

2 Síntesis del libro

Personajes: Principales: Irene René Levene y Matías Elías Díaz.

Otros: El escritor, los padres, la maestra, los tres ancianos, Liborio Riolobos (hijo del escritor).

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

Argumento: Dos chicos entran a la casa maldita y se esconden en un viejo baúl sin saber que viajarán en el tiempo: desde 1990 retroceden 50 años y verán a sus familiares (padres, abuelos) cuando eran niños. En un bar de su pueblo, pero totalmente desconocido para ellos, oyen una conversación sobre el caserón abandonado: tres ancianos cuentan falsas historias para asustar a la gente y así evitar que se acerquen a ese lugar para que ellos puedan llevar adelante su plan.

Irene y Matías se enteran de esto 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: 1989 les hace volver a cursar 6º grado con la Cocodrilo.

Análisis: Esta misteriosa novela está narrada en tercera persona y consta de nueve capítulos. Destaca dos aspectos fundamentales para trabajar esta escritura: un interesante juego con el tiempo y un creativo planteo de la tarea del escritor. Justamente es en el primer capítulo donde se observan las dudas, correcciones y cambios que el autor trabaja en su historia.

En el estilo del autor 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.

3 Temas transversales y conexiones curriculares

Temas transversales



Educación
para la convivencia

- ▮ Dialogar sobre la importancia de repartir las obligaciones, compartir las tareas y disfrutar de los momentos de descanso.

Conexiones curriculares

Con Ciencias Sociales

- ▮ Investigar sobre las características del Imperio Romano y de Egipto en la época de los faraones. Ver por qué en la novela se dice que es mejor no ir a esos lugares. Investigar 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 antes y ahora. Situar en un mapa de la provincia de Buenos Aires el lugar donde nació el autor de esta novela: Chivilcoy.

Con Matemática

- ▮ Averiguar cuántas cuadras son 100 kilómetros.
- ▮ Releer la página 52 y establecer de acuerdo con la regla del baúl cuánto tiempo hay que permanecer encerrado para viajar de 1997 a 1977, a 1927 y al 2010.

4 Contenidos

Conceptuales

- ▮ Trabajar con vocabulario desconocido: acecho, cripta, maderamen, inescrupuloso.
- ▮ Ver la novedad de que el autor sea un personaje más del texto: trabajar con la observación de la escritura como re-escritura, corrección, cambio de nombres, actividades de los personajes, características del espacio.
- ▮ Ejercitación con sustantivos abstractos, es decir, los derivados de adjetivos o verbos: debilidad (que deriva del adjetivo débil, p. 19), confianza (que deriva del verbo confiar, p. 21), quebradura (p. 22), negrura (p. 25), extrañeza (p. 48).

- ▮ Ejercitación del uso de la tilde en verbos con pronombre enclítico, por ejemplo: tratábase (p. 17), entreteniábase (p. 17), decíle (p. 24), calláte (p. 52), contestóle (p. 47), acordáte (p. 47), esperános (p. 76).

Procedimentales

- ▮ Trabajar a partir de hipótesis para formular anticipaciones e interpretaciones del texto. Generar discusiones grupales y fundamentar las posiciones adoptadas.
- ▮ Diferenciar en la lectura distintas textualidades: cartas, instructivos, diálogos.

Actitudinales

- ▮ Destacar el valor de la amistad.
- ▮ Valorar el paso del tiempo como posibilidad de progreso.
- ▮ Dar importancia a la capacidad de la palabra para expresar sentimientos, dar órdenes, comunicar ideas.

5 Propuestas de actividades

Antes de la lectura

■ Experiencias y conocimientos previos:

• Preguntar a los chicos:

1. ¿Te gustan las historias de miedo?
2. ¿Cuáles conocés?

• Pedirles que respondan:

1. ¿Hay en tu barrio alguna casa que cuando la ves o pasás cerca te produce miedo?
2. ¿Cómo es?
3. ¿Quién vive ahí?
4. ¿Te animarías a entrar?
5. ¿Iirías solo o con un amigo?

■ Trabajar con los paratextos:

1. ¿Por qué se llamará así esta novela?
2. ¿Qué te sugiere el título?
3. ¿Quién es el autor?
4. ¿Conocés otros libros suyos?

- La casa de la tapa parece maldita. Pedir a los chicos que escriban una lista con aquello que les daría miedo si fueran a visitarla.

- Observar la contratapa del libro: ¿Quién es el ilustrador?

- Pedir a los chicos que hojeen el libro y respondan:

1. ¿Tiene ilustraciones internas?
2. ¿Qué te parecen?
3. ¿Qué entendés en las imágenes que siempre muestran a un señor escribiendo a máquina y desde el papel sale, como en las historietas, un globo con otra imagen?

- Revisar el índice:

1. ¿Hay nombre o número de capítulo?
2. ¿Es un libro de cuentos o es una novela?
3. ¿Cómo se dan cuenta?
4. ¿A quién le dedica el autor el libro?
5. ¿Quién será?

Comprensión de la lectura

■ Trabajar con cuestionarios:

1. ¿Cómo se llamaba la familia que habitaba la vieja casona? (p. 14).
2. ¿Por qué los chicos se asustan y se meten dentro del baúl? (p. 27).
3. Luego de retroceder en el tiempo, ¿dónde ve Matias a su abuelo? (p. 38).
4. ¿De qué manera se produce la raya blanca en el baúl? (p. 47).
5. ¿Quién le manda la carta a los tres ancianos? (p. 56).
6. ¿Cómo llaman a la maestra los chicos? (p. 73).

■ Completar con verdadero/falso según corresponda:

- Los chicos van a la casa maldita en bicicleta. (V)
Los tres ancianos realizan un viaje al futuro. (F)
Los chicos pagan en el bar con plata de 1950. (F)
Un hombre trae el baúl en un carro. (V)
Una mujer les da un reloj a los chicos. (F)
Liborio se equivoca en el tiempo que controla a los chicos. (V)
Los chicos vuelven a cursar 6° grado. (V)

- Averiguar qué es un pueblo mediterráneo y luego explicar el absurdo de la página 17.



▀ Observar el cambio de tipografía en la escritura de la carta y preguntar a los chicos:

1. ¿Por qué les parece que se hace ese cambio?
2. ¿Es más parecida a la escritura a mano?

▀ ¿Qué objeto provoca el asombro de Liborio en las páginas 76-77?

Después de la lectura

▀ Preguntar a los chicos:

1. ¿Les gustó esta historia?
2. ¿Por qué?
3. ¿Les gustaría participar de una historia así?

▀ Realizar máscaras con papel maché de algún personaje de la novela: inflar un globo, pegarle encima tiritas de papel de diario y engrudo; formar varias capas y dejar secar por varios días. Luego partir al medio el globo y decorar la máscara.

▀ Trabajar con el humor de los nombres (pp. 16, 46, 56, 57, 67).

- ¿En qué reside la gracia de esos nombres? Inventar un segundo nombre y su apellido siguiendo el estilo del autor:

Jimena	_____	_____
Aurelia	_____	_____
Germán	_____	_____

▀ Imaginar que esta historia puede transformarse en una película. Inventar un buen afiche publicitario para colocar en la puerta del cine.

▀ Preguntar a los chicos: Si pudieras visitar una casa maldita con un amigo, ¿qué instrucciones le darías?

▀ Releer la página 26 y luego dibujar el cuadro con los antiguos habitantes de la casa maldita.

▀ Transformar esta historia en una historieta. Sobre cartulina, preparar las viñetas y realizar tanto los dibujos como los textos.

6 Taller de escritura

▀ Proponer a los chicos las siguientes actividades:

- Escribir acrósticos con los nombres de los personajes o de algún amigo. Por ejemplo:

M	ás valiente y
A	udaz que
T	odos. Sos
I	nigualable
A	migo y compañero de
S	ueños.

- Inventar un código posible para viajar en el tiempo adentro de una maceta. Escribir una carta a algún amigo contándole lo que inventaron y explicarle cuáles son las instrucciones a seguir.

- Recortar imágenes y palabras de diarios y revistas y armar la primera página de un diario contando noticias referidas a la novela.

- Inventar palabras como "con la boca llena" (p. 38). Por ejemplo:

abuelo	:	abrueglo
sodero	:	_____
canasto	:	_____
botellas	:	_____
sótano	:	_____

- Luego incorporar esas palabras en un breve texto descriptivo de un sótano en una vieja casona.