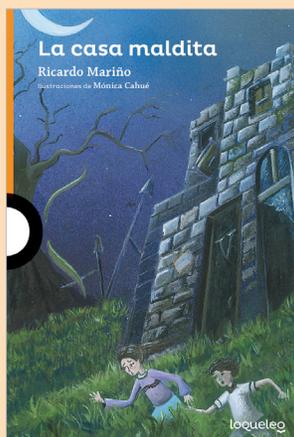


La casa maldita

Ricardo Mariño



ILUSTRACIONES:

Mónica Cahúé

CANTIDAD DE PÁGINAS: 80

FORMATO: 20 x 13,5 cm

SERIE: Naranja

Guía de lectura

El autor

Biografía:

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



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 cincuenta 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 6° 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 de lugar y características de los personajes.

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. 15), confianza (que deriva del verbo confiar, p. 18), quebradura (p. 19), negrura (p. 21), extrañeza (p. 46).

- 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.
- 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.

Propuestas de actividades

Antes de la lectura

- 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. ¿Irías 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.

- ¿Quién es el ilustrador del libro?
- 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. 10)
 2. ¿Por qué los chicos se asustan y se meten dentro del baúl? (p. 24)
 3. Luego de retroceder en el tiempo, ¿dónde ve Matías a su abuelo? (p. 35)
 4. ¿De qué manera se produce la raya blanca en el baúl? (pp. 45-46)
 5. ¿Quién le manda la carta a los tres ancianos? (p. 55)
 6. ¿Cómo llaman a la maestra los chicos? (p. 71)
- 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 14.

- 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 la página 75?

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 varios días. Luego partir al medio el globo y decorar la máscara.
- Trabajar con el humor de los nombres (pp. 15, 43, 55, 56, 65).
 - ¿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 22 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.

Taller de producción

- 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 maleta. 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. 35). Por ejemplo:

abuelo: abrueglo
 sodero:
 canasto:
 botellas:
 sótano:

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

Articulaciones interdisciplinarias

■ Educación para la convivencia

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

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.