

Regreso a la casa maldita

Ricardo Mariño

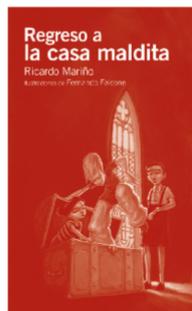
Ilustraciones: Fernando Falcone

País: Argentina

Género: novela

Temas: aventuras, viaje en el tiempo

Valores: fantasía, amistad, valentía



Liborio Riobobos viaja al futuro, pero cuando se mete al misterioso baúl que sirve de máquina del tiempo para buscar a sus amigos Irene René Levene y Matías Elías Díaz, ellos vuelven por fin al presente. Sin embargo, un pequeño desajuste en la máquina del tiempo ocasiona que lleguen un año y medio antes del momento original de la partida. Liborio encuentra en el futuro un mundo distinto: la gente viste de un modo extraño y observa aparatos que no conoce. Un oscuro destino los espera, a menos que sean capaces de volver a su tiempo, pero pronto descubrirán que no son los únicos que conocen el baúl y un misterioso personaje se atraviesa en su camino. Para lograrlo deben regresar a la casa maldita. Este libro es la esperada continuación de la exitosa novela *La casa maldita*.

TEMAS TRANSVERSALES

- Educación para la convivencia.
- Educación para la igualdad de oportunidades.

APRENDIZAJES PARA EL SIGLO XXI (UNESCO)

- Aprender a hacer.
- Aprender a aprender.
- Aprender a vivir juntos.
- Aprender a ser.

CONEXIONES CURRICULARES

Español

- Comprende los aspectos centrales de un texto (tema, even-

tos, trama, personajes involucrados).

- Identifica el orden y establece relaciones de causa y efecto en la trama de una variedad de tipos textuales.
- Escribe una variedad de textos con diferentes propósitos comunicativos para una audiencia específica.
- Realiza correcciones a sus producciones con el fin de garantizar el propósito comunicativo y que lo comprendan otros lectores.
- Usa convencionalmente signos de interrogación y admiración,

guiones para introducir diálogos, así como puntos y comas en sus escritos.

- Emplea mayúsculas al inicio de párrafo y después de punto.

Formación cívica y ética

- Valora los cambios en su desarrollo y respeta las diferencias físicas y emocionales.
- Define acciones que contribuyan a un proyecto de vida sano y seguro.

EL AUTOR

Ricardo Mariño. Nació en Argentina, en 1956. Es escritor, periodista y guionista. Tiene un interés especial por la promoción de la lectura y la literatura infantil, y ha recorrido su país dictando talleres en bibliotecas y escuelas. Tiene más de 60 títulos publicados. Sus historias suceden en escenarios cotidianos; sin embargo, el autor transporta las situaciones a una lógica distinta, por tanto, crea un mundo de ficción en donde los moldes convencionales se rompen a través del humor, la ironía, lo absurdo y la exageración. Entre los premios que ha recibido destacan el Casa de las Américas 1988, por *Cuentos ridículos* y el Kónex 2004, como reconocimiento a su trabajo en literatura juvenil.

PARA EMPEZAR

Reseña. Este libro es la continuación de *La casa maldita*. Si los alumnos conocen el libro, es conveniente hacer una reseña a partir de lo que recuerden de la primera parte de la narración. Organice al grupo en pequeños equipos para compartir sus recuerdos y hacer anotaciones. Finalmente, pida que en equipo escriban una reseña. En caso de que sus alumnos no conozcan la novela anterior, le sugerimos leer la cuarta de forros para deducir algunos aspectos, por ejemplo, ¿quiénes son los personajes principales?, ¿de qué trató la aventura anterior?, ¿cómo sería la década de 1950?, ¿cómo sería posible viajar en el tiempo en la casa maldita?, ¿para qué querían viajar en el tiempo los chicos?, ¿el viaje fue intencional o accidental?, ¿de cuál época es Liborio Riobos?, si es su amigo ¿lo conocieron en el pasado?, ¿por qué viajó con ellos? A partir de las respuestas que reúnan, tienen material para escribir una reseña imaginaria. Al comenzar la lectura, en las primeras páginas podrán comparar su reseña con la primera novela.

PARA HABLAR Y ESCUCHAR

Desde la mirada de un personaje. Lea en voz alta el primer párrafo del inicio la historia: Liborio llega al presente y mira muchas cosas desconocidas como los modelos de automóviles, la vestimenta de la gente, los cambios en los edificios y las calles, las radios, los televisores y otros aparatos. Elabore una lista de cosas que serían desconocidas para Liborio, como las computadoras, los televisores de pantalla plana, los celulares, los discos compactos, el horno de microondas, los videojuegos y otras cosas más. Después, solicite a los chicos que se pongan en el lugar del personaje y escriban una carta a un amigo de su época que describa la sorpresa y las emociones que siente ante tantas cosas extrañas. Invite a los chicos a leer sus cartas y después de escuchar algunas, reflexionen acerca de las cosas que han transformado la vida de la gente.

Viaje imaginario en el tiempo. Parte de la historia tiene que ver con el viaje en el tiempo, uno de los grandes sueños de la humanidad. Pregunte a los alumnos que si pudieran hacer este viaje, ¿a cuál época y lugar irían?, ¿cuál parte de la historia les gustaría conocer?, ¿cómo la imaginan? Después de escuchar su participación, pregunte que si solamente se pudiera hacer a una parte de su vida, ¿viajarían?, ¿al pasado o al futuro? Si fuera al pasado, ¿cambiarían algo?, ¿qué?, ¿cómo les gustaría su futuro?, ¿qué asuntos sobre su persona tienen que ver con su futuro y sobre cuáles deben responsabilizarse?, ¿cómo repercuten en su futuro sus decisiones actuales?

CG EI RC

PARA ESCRIBIR

Taller de escritor. Una característica de esta novela es que incluye la voz del escritor y de su hijo en distintos momentos; la mirada del pequeño orienta a su padre y cuestiona algunos pasajes que le son de utilidad al escritor. Converse con los alumnos sobre el proceso de escritura, donde el escritor puede borrar, cambiar o eliminar pasajes completos para construir mejor su historia. Por eso, la mayoría de las veces es necesaria la opinión de otra persona para mejorar el escrito. Proponga a los chicos un ejercicio: reunidos en equipos deben escribir un diálogo entre Liborio y sus padres cuando regresa de su aventura. Una vez terminado, pida que intercambien los escritos para que los lean con mirada crítica y sugieran cambios si lo creen conveniente. Los textos deben regresarse a sus autores para hacer, o no, las sugerencias. Al finalizar, motive a los chicos a opinar sobre los escritos finales.

¿Cómo es tu personaje? Escriba en varios papeles el nombre de los personajes del libro y repártalos al azar a los chicos. Cada alumno debe describir cómo imagina a su personaje, por ejemplo, físicamente (color de cabello, edad, cómo viste, complexión), y después desde su interior (temperamento, carácter, qué le gusta, emociones, actitud frente a los problemas). Pueden realizar la descripción en forma de tabla y después, si no hay grandes diferencias en la apreciación de las características internas y externas, los alumnos pueden escribir la página de un diario de su personaje, pero con respeto a su personalidad.

RC

RF

PARA LEER EN FAMILIA

A los niños de esta edad les encantan las historias de miedo y aventuras que los motive a explorar sus límites, de saber de qué son capaces y adquirir confianza para construir su autonomía. Pida a los padres de familia que en casa conversen con sus hijos sobre si les gusta este género, y también que procuren contar historias de ese tipo. Otros libros que le recomendamos con la misma temática publicados en Alfaguara Infantil son:

La casa maldita, de Ricardo Mariño. Irene René Levene y Matías Elías Díaz entran en una casa cubierta de polvo y llena de telarañas. Los niños caminan en la oscuridad hasta encontrar una fotografía con caras diabólicas; al intentar escapar se topan con un objeto mágico que los transporta a través del tiempo. *La casa maldita* retoma la tradición de las leyendas y el autor le imprime una dosis de suspenso que mantiene al lector interesado e inmerso en la trama.

Carlos y los objetos perdidos, de Roberto Ransom. Carlos es el miembro más pequeño de la familia, tiene 8 años y es muy observador; le intriga mucho saber por qué su padre siempre pierde sus cosas. El papá, como experto en la materia, le explica todos los procedimientos para buscar los objetos perdidos, pero con muy poca suerte, porque casi nunca los encuentra. ¿Y si hubiera una realidad paralela donde los objetos perdidos habitan? Un cuento que interioriza en las dinámicas familiares, en los cuestionamientos que se hacen los niños y explora de manera muy sutil el sentimiento de pérdida.

RC

RF

CONEXIONES CON EL MUNDO

Museo de recuerdos. Invite a los alumnos a conversar con sus padres y sus abuelos acerca de cuáles y cuántas cosas eran distintas hace 50 años, cómo se divertían los niños sin videojuegos ni televisión. Pida que pregunten si tienen objetos viejos como relojes, máquinas de escribir, discos de acetato, fotografías y otros que puedan prestarles para montar una exhibición. Solicite a los chicos que para cada pieza prestada escriban una breve ficha descriptiva, y también que elaboren invitaciones para sus papás. También puede pedirle a algún abuelo dar una conferencia.

Comerciales antiguos de los años 70. Seguramente a los chicos les parecerá interesante saber cómo se anunciaban productos que hace 40 o 50 años eran novedosos y ahora son comunes. Visite con los alumnos la página en *YouTube* <http://www.youtube.com/watch?v=RLZFoyX3uEk>; después converse con ellos sobre su apreciación. El video dura 5 min 40 s.

CG

RF

PROYECTO ¡Tercera llamada!

Escribir una obra de teatro.

Bloque: IV

Ámbito: literatura.

Propósito del proyecto: conocer la estructura de una obra de teatro.

Recursos: libros de teatro, cuaderno y bolígrafo.

Producto: lectura dramatizada de la obra de teatro.

Presente a los alumnos algunas obras de teatro para comparar sus características con las de la narrativa, por ejemplo, descripción de personajes y escenarios, diálogos entre personajes y acotaciones del autor, así como la división de la obra en escenas o actos. Posteriormente, recupere las descripciones de los personajes de la sección “Para escribir”. Con la participación de los chicos, divida la novela en tres momentos centrales. Organice al grupo en tres equipos para adaptar el texto a obra teatro, cuidando la predominancia de diálogos, acotaciones y signos de puntuación para marcar la intensidad de los personajes. Cuando terminen las obras, pida que cada equipo asigne los personajes a algunos compañeros, quienes ensayarán sus intervenciones con lectura en voz alta. Al final, cada equipo debe leer escenificando solamente con la voz el acto correspondiente.

Desarrollo: Miguel Ángel Sánchez Rico