



La casa maldita

Ricardo Mariño

Ilustraciones: Mónica Cahué

País: Argentina

Género: cuento

Temas: aventuras, suspenso

Valores: solidaridad

Irene, René, Levene y Matías 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, el autor le imprime una dosis de suspenso que mantiene al lector siempre interesado e inmerso en la trama.

Temas transversales

- Educación para la convivencia.

Conexiones curriculares

Español

- Infiere motivaciones de los personajes de textos narrativos literarios.
- Diferencia el punto de vista de los personajes de un texto narrativo.
- Es capaz de escribir variedad de textos y de hacer algunos ajustes para adecuar su texto a la audiencia elegida.
- Es capaz de establecer relaciones de causa-consecuencia a partir de la lectura y de establecer el orden en que suceden los eventos.
- Escucha y aporta sus ideas de manera crítica

Educación artística

- Pone en juego habilidades y destrezas que le permiten diseñar ambientes artísticos.

El autor

Ricardo Mariño. Nació el 4 de agosto de 1956 en la ciudad de Chivilcoy, Buenos Aires, Argentina. Escritor, periodista y guionista. Tiene interés especial por la promoción de la literatura infantil y la lectura, ha recorrido su país dictando talleres en bibliotecas y escuelas. Entre 1985 y 1988 dirigió la revista literaria *Mascaró*. Colaboró para varias revistas y suplementos infantiles como *Billiken*, *La Hojita*, *Cordones Suelos*, *Humi*, *A-Z*, *Diez* y *Genios*. Entre 1996 y 1997 fue parte del Consejo de Dirección de la revista *La Mancha*.

Sus historias suceden en escenarios cotidianos; sin embargo, transporta las situaciones a una lógica diferente y crea un mundo de ficción en donde los moldes convencionales se rompen a través del humor, la ironía, lo absurdo y la exageración. Es autor de más de 70 libros

para niños y jóvenes entre los que se encuentran: *Historia de Flechazo y la nube*, *Botella al mar* y *El sapo más lindo*. Entre los premios que ha recibido destacan el Premio Casa de las Américas 1988 por *Cuentos ridículos* y el Premio Kónex 2004, en reconocimiento a su trabajo en literatura juvenil.

Para empezar

La casa más maldita. A juzgar por el título del libro, Ricardo Mariño invita al lector a penetrar en una historia de terror. Converse con los niños sobre las casas que aparecen en otras historias o películas de terror. ¿Cuáles elementos reúnen esas casas para crear un ambiente terrorífico? Las puertas rechinan, tienen telarañas, son oscuras incluso de día, las escaleras son de madera, generalmente podrida; en el patio hay enormes árboles casi secos y la hierba es muy alta; las cortinas de la sala son viejas y raídas. Después de escuchar las diferentes opiniones, solicíteles que dibujen la casa más maldita del mundo, es decir, una casa que provoque terror. Al terminar, mostrarán sus dibujos y resaltarán algunos detalles; seguramente algunos serán más impresionantes que el de la portada del libro.

Como actividad adicional puede pedir a los alumnos que lleven sus dibujos a casa y pidan ayuda de algún familiar para elaborar una maqueta con materiales ligeros, por ejemplo, cartón, de preferencia de cajas usadas. Aclare que las casas no deben ser muy grandes máximo del tamaño de una caja de zapatos; las decorarán e incorporarán todos los detalles que deseen. El día establecido para la entrega las mostrarán en clase. Después, en el salón o en el patio, crearán un pueblo fantasma con todas las casas realizadas. Observen el pueblo e inventen historias

de terror que puedan suceder en ese pequeño mundo misterioso.

OI EI RC

Para hablar y escuchar

Viaje en el interior de un baúl. Inés y Matías Elías Díaz entran a la casa maldita. Contemplan figuras caninas de aspecto diabólico y un horrible retrato, escuchan ruidos misteriosos que avanzan sobre la madera del piso... Entonces, Inés y Matías se esconden en un baúl, pero al salir todo ha cambiado. Pronto descubren que el baúl es como una máquina que los ha transportado en el tiempo. Pregunte a los niños en qué mueble de la casa les gustaría viajar en el tiempo: en un refrigerador, en el ropero, en la cama. Luego coménteles que viajar a través del tiempo es muy fácil, sólo es necesario buscar un baúl mágico y seguir los siguientes pasos:

1. Hay que dar una vuelta alrededor del baúl.
2. Hacia el futuro la vuelta será en el sentido de las agujas del reloj.
3. Hacia el pasado la vuelta será en sentido contrario.
4. Luego hay que sentarse sobre la tapa viendo a la pared más cercana con la espalda recta y la vista a media altura.
5. Después darán pequeños y continuos golpecitos con la mano izquierda en el lado izquierdo del baúl.

Pida a los alumnos que mencionen los pasos a seguir para viajar a través del tiempo en el refrigerador, el ropero, la cama o el mueble que hayan elegido.

EI CG RF

Para escribir

Nombres e historias con ritmo. Comente a los niños que el autor muestra un especial interés por el sonido de las palabras, lo cual se hace más evidente cuando juega con los nombres. Pregunte qué notan en los siguientes nombres: Aldo Osvaldo Basualdo, Matías Elías Díaz, Irene René Levene, Benedicto Benedetti, Álvaro Álvarez, Pedro Pedraza, Saúl Abdul Majul. Haga notar que los nombres son juegos de rimas y, en general, de sonidos. Proponga a los niños que escriban nombres como los que aparecen en el libro, por ejemplo, Manuel Joel Clavel, Rosa Roca Poza, general Germán Alemán, Alfonso Alonso, Enriqueta Paleta. Luego, para continuar con el juego de escritura, indique a los niños que lean la página 12, donde dice: “Durante días los Díaz no probaban bocado”. En esta ocasión el autor juega con el sentido y el sonido de las palabras, como en la siguiente frase: “A doña Rosa no le gustaban las rosas”.

Proponga a los alumnos que con los nombres que inventaron escriban pequeñas historias, cargadas de humor y ritmo como en el siguiente ejemplo: “El general Germán Alemán es mexicano y un poco enano. Está enamorado de doña Rosa Roca Poza que siempre le invita café en su mejor loza”.

EI RC RF

Para seguir leyendo

Otros libros del autor. En el catálogo de Alfaguara Infantil se encuentran disponibles otras obras de este genial autor, como las que sugerimos a continuación:

El sapo más lindo. “El sapo más lindo” es uno de los relatos cortos de este libro, introduce al lector en un repertorio de personajes asombrosos y entrañables

como Kito el detective, Kilo el mono que sabe escribir en su provecho, o un murciélago al que le gusta el cine. Los niños también disfrutarán a otros personajes que los llevarán de aventura en aventura por un mundo de ficción y buen humor.

Perdido en la selva. A través de nueve cuentos muy amenos, el autor muestra personajes fuera de lo común e historias con un especial sentido del humor. Blanca Nieves se convierte en una gigante que llega a la casa de siete hermanos; un taxista sólo lleva a sus pasajeros a lugares como el Paraíso y un hombre es lanzado desde un avión al Amazonas sólo con un libro titulado *Supervivencia en la selva*.

La noche de los muertos. Un distraído padre viaja a campo traviesa con su pequeña hija. El automóvil se queda sin gasolina y ambos corren una aventura llena de emociones, incluso los hace temer por sus vidas. A lo largo de la historia se mantiene el suspenso, al tiempo que los personajes redescubren y fortalecen su relación familiar.

RC RF

Conexiones con el mundo

Cine de terror. El cine de terror es un género cinematográfico que se caracteriza por su intento de provocar en el espectador sensaciones de pavor, miedo y horror. Sus argumentos frecuentemente incluyen la presencia de alguna fuerza, un evento o personaje malignos, muchas veces de origen sobrenatural. El género de terror se nutre de otras fuentes. Por una parte, de la novela de terror nacida a mediados del siglo XVIII o incluso antes. Por otra, de la tradición oral, desarrollada en las sociedades rurales. De todo eso salen los recursos más utilizados en las películas de este género: los vampiros, el

hombre lobo, Frankenstein y las réplicas humanas. El género de terror nace de aspectos míticos ligados a las creencias populares y de temores nacidos en contextos socioculturales muy precisos; por tanto, el público se siente atraído hacia este tipo de películas por los estímulos emocionales insólitos e intensos que son raros en su rutina diaria. El motor sensacionalista en estas películas es la crueldad, lo cual explica que la progresiva competencia comercial en el mercado haya generado una escalada de crueldad en el género en los últimos años. Comente con los alumnos si han visto alguna película de terror y pregunte qué emociones han sentido. Puede invitarlos a ver *Monster House* (*La casa de los sustos*), dirigida por Gil Kenan en 2006.

RC

RF

Sobre los temas

Reciben el nombre de casas embrujadas, casas encantadas o infestación, aquellas en las que se dan casos de *poltergeist*. Parecen asociarse con la presencia de una persona sensitiva, con frecuencia en edad adolescente.

Poltergeist es un término parapsicológico que corresponde a la voz alemana que significa “duende ruidoso”. Así se denomina una extensa gama de fenómenos parafísicos (raramente son parabiológicos) que se manifiestan siempre vinculados a un lugar (viviendas, cementerios, templos).

Algunos de los hechos registrados en este tipo de manifestación han sido:

- Litotelergia. Fenómeno sobrenatural en el que se presenta un lanzamiento inexplicable de piedras

en varias direcciones, sin causas físicas aparentes.

- Teleplastias. Figuras semejantes a caras humanas que salen en distintas superficies, de las cuales mucha gente opina que son señales del “más allá”.
- Telecinesia o telekinesia. Fenómeno por el cual muebles u objetos pesados se elevan y se desplazan.
- Fantasmogénesis. Es la aparición de una figura humana, animal o cosa, más o menos materializada, que tiene la capacidad de interactuar con el sujeto presuntamente catalizador del fenómeno.
- Espectrogénesis. Es la aparición de una figura que no interactúa con la persona que la está viendo; suele aparecer en algún lugar preciso y, tras un recorrido, desaparece en otro lugar concreto, además se oyen voces y ruidos paranormales.

Los científicos afirman que cualquier actividad *poltergeist* que no sea fraudulenta puede encontrar su explicación física en la electricidad estática, los campos electromagnéticos, el ultrasonido, el infrasonido o el aire ionizado.

Fuente: www.glosario.net.

Desarrollo: Luz María Sainz.

