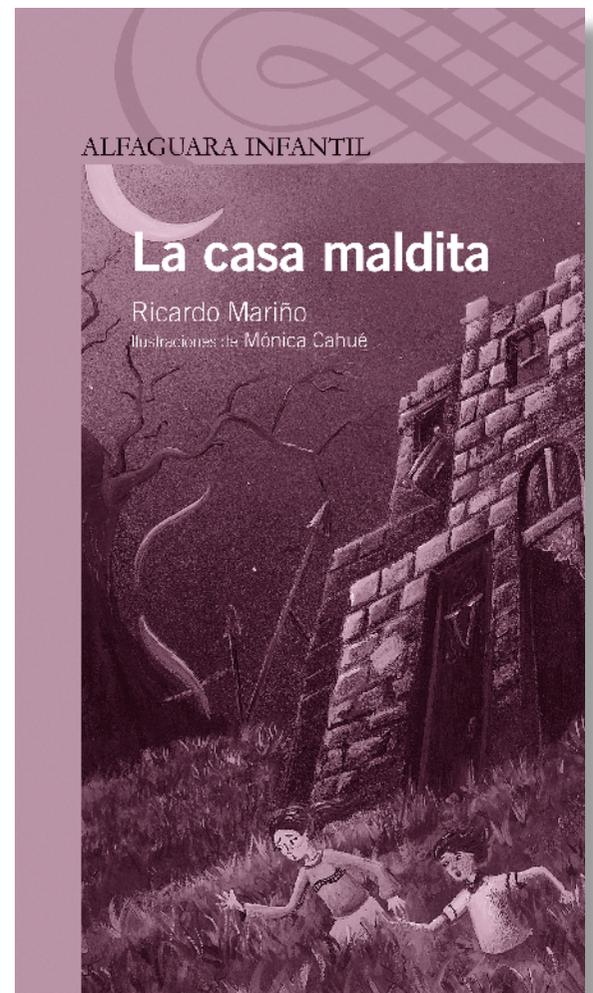


Guía para disfrutar y comprender la lectura

La casa maldita

Texto: Ricardo Mariño

Ilustraciones: Mónica Cahué



La casa maldita

Un antiguo caserón fue construido en tiempo indefinido a orillas de un camino que con el tiempo se fue cubriendo de maleza. Los rumores aseguraban que en los alrededores de esa construcción continuaba 'viviendo' la siniestra familia Vanderruil, dueños de esa edificación por más de sesenta años. Así comienza *La casa maldita*, pero de pronto el escritor cambia el relato y se le ocurren nuevas ideas para satisfacer las expectativas del lector. ¿Y qué tal si invento a un niño que padece una terrible situación?, piensa el autor, y así aparece en la historia Matías Elías Díaz, hijo único de una familia que tenía su casa en venta en la entrada del pueblo. Matías se encontraba sumido en la pobreza, era un niño muy trabajador y parte de sus actividades incluían hacer cobros en su bicicleta. Matías y su amiga Irene deciden entrar a la casa maldita en busca de monstruos, espantos o al menos un espectro. *La casa maldita*, libro de Ricardo Mariño, es simplemente la historia de dos amigos en busca de aventuras, escrita por un caprichoso autor que aparece entre página y página para interrumpir la historia; se trata de un viaje en el tiempo mediante las palabras.

El autor

Ricardo Mariño nació el 4 de agosto de 1956 en la ciudad de Chivilcoy, Buenos Aires, Argentina. Es escritor, periodista y guionista. Entre 1985 y 1988 dirigió la revista literaria *Mascaró*. En esa época también recorrió distintas provincias argentinas dando talleres en bibliotecas y escuelas para la Dirección Nacional del Libro. Colaboró para varias revistas y suplementos infantiles, como *Billiken*, *La Hojita*, *Cordones Sueltos*, *Humi*, *A-Z Diez y Genios*. Entre 1996 y 1997 fue parte del Consejo de Dirección de la revista *La Mancha*. Es autor de más de 70 libros para chicos y jóvenes entre los que se encuentran: *Historia de Flechazo y la nube*, *Botella al mar* y *El sapo más lindo*. Mariño ha recibido numerosos premios; entre ellos, el Premio Casa de las Américas 1988 por su libro *Cuentos ridículos*. En 2004 la Fundación Konex lo distinguió con el Diploma al Mérito en la categoría de 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 acerca de las casas que aparecen en otras historias o películas de terror. ¿Qué 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, pida a los niños que dibujen la casa más maldita del mundo, es decir, una casa que provoque terror. Al terminar, los alumnos mostrarán sus dibujos y resaltarán algunos detalles. Observen los dibujos, seguramente algunos serán más impresionantes que el de la portada del libro.

- **Un pueblo fantasma.** Pida a los niños que lleven los dibujos elaborados en la actividad anterior a casa y que soliciten ayuda de algún familiar para elaborar una maqueta con materiales ligeros. Pueden utilizar cartón, de preferencia el de cajas usadas, o papel kraft. Aclare que las casas no deben ser más grandes que una caja de zapatos. Los niños pueden decorarlas e incorporar todos los detalles que deseen. Una vez que las terminen, las mostrarán en el salón. Después, ya sea en el salón o en el patio, crearán un pueblo fantasma con todos los modelos realizados. Observen el pueblo fantasma y conversen acerca de qué historias de terror pueden surgir en ese pequeño mundo misterioso.
- **Suspense, terror o aventura.** Lea el libro en voz alta para los alumnos. Al terminar comenten el texto: ¿resultó tan terrorífico como lo esperaban?, ¿es un libro de terror? En caso de que la respuesta sea negativa pregunte cómo lo clasificarían: suspense, terror o aventura. Comente que el suspense es una expectación impaciente o ansiosa por el desarrollo de una acción; que el terror busca causar miedo y angustia en el espectador, y que la aventura incluye una serie de situaciones con mucha acción y sorpresas.

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 y escuchan unos misteriosos ruidos que avanzan sobre la madera del piso. Entonces, Inés y Matías se esconden en un baúl, pero al salir todo ha cambiado. Pronto descubrirán 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.
- **Pasos básicos para viajar en el interior de los muebles mágicos.** Viajar a través del tiempo es muy fácil, sólo es ne-

ALFAGUARA INFANTIL

cesario 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 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 se darán pequeños y continuos golpecitos con la mano izquierda en el lado izquierdo del baúl. Pida a los niños que mencionen los pasos a seguir para viajar a través del tiempo en un refrigerador, ropero, cama o en cualquier mueble que hayan elegido.

- **Las carabelas surcan el tiempo.** Inés y Matías descubren cómo viajar en el baúl a través del tiempo, porque Saúl Abdul Majul dejó una carta para sus primos, tres ancianos que se disponen a entrar al baúl. Uno de ellos comenta que seguramente Saúl ya debe haber conocido a Cristóbal Colón y que está viajando en una de las carabelas. Comente al grupo que el viaje de Abdul Majul debe ser realmente interesante porque se acerca a un territorio que guarda muchos secretos. Pregunte a los niños que podría ver Saúl al pisar el continente americano: ¿cómo es la vegetación?, ¿qué construcciones ve?, ¿había mercados en ese tiempo?, ¿cómo era el dinero? Motive a los niños para que hablen sobre la historia del continente americano; coménteles que el baúl mágico también sirve para conocer la historia.

Para escribir

- **Nombres 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 Ilevne; Benedicto Benedetti; Álvaro Álvarez; Pedro Pedraza; Saúl Abdul Majul. Destaque que los nombres son una especie de juegos de rimas y, en general, de sonidos. Proponga a los niños que escriban nombres como los que aparecen en el libro, como los siguientes ejemplos: Manuel Joel Clavel; Rosa Roca Poza; General Germán Alemán; Alfonso Alonso; Enriqueta Paleta.
- **Rosa Rosas y Darío Diario.** Para continuar con el juego de escritura, indique a los niños que lean la página 12, en la que 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 Ale-

mán es mexicano y un poco enano. Está enamorado de doña Rosa Roca Poza que siempre le invita café en su mejor loza”.

- **Un verdadero cuento de miedo.** Es común que los adolescentes y jóvenes presuman que no hay cosa en este mundo que les cause miedo. Las leyendas misteriosas de los abuelos, los libros o películas de terror, nada, aseguran, les causa temor. Invite al grupo a un concurso de cuentos de terror bajo las siguientes bases:
 - Podrán participar todos los alumnos del quinto año del grupo.
 - Podrán participar con el número de cuentos que deseen.
 - Los cuentos deberán ser inéditos y originales.
 - El jurado estará integrado por todo el grupo.
 - Ganará el cuento que según el jurado sea catalogado como el más terrorífico.
 - El ganador se determinará mediante una votación secreta.
 - La decisión del jurado será inapelable

Para seguir leyendo

- **Otro libro del autor.** *Perdido en la selva*. Este libro es una invitación para conocer historias, personajes, situaciones y muchas sorpresas más. En las primeras páginas aparece Catalino Esmít, un joven cadete cuya misión es probar que se puede sobrevivir en la selva sin experiencia y con la ayuda de un libro, por cierto, mal editado. En otra historia, los personajes caminan por entre las páginas, saltan los cuentos y encuentran un final feliz. Resaltan siete cuentos para conocer a Poliedro, un perro dormilón que cambiará su vida rutinaria gracias a una idea. El señor Otto es un señor tacaño que, en contra de su voluntad, comparte su fortuna con unos estafadores. El tío Herminio, apenas consigue trabajo en un centro de animales en extinción, crea una serie de confusiones de las que afortunadamente saldrá bien librado. En el cuento “Los Pérez festejan”, gracias a un anuncio en el periódico, se reunirán a celebrar doscientos setenta mil Pérez; al final de la cena la abuela propone organizar otra fiesta con sus parientes, los Rodríguez. En “La gigante”, siete hermanos que trabajan en una mina descubren que su casa ha sido invadida por una gigante que dice llamarse “Blancanieves”. Sin duda *Perdido en la selva*, publicado por Alfaguara Infantil, es un libro escrito con agilidad y gran sentido del humor.
- **Si quieres pasar miedo.** Florián es un niño a quien una herida en la pierna obliga a guardar reposo en la cama. Florián es aficionado a las historias de miedo y el mejor re-

medio contra el aburrimiento es lograr que cualquier adulto cercano le cuente alguna. Así, su madre, su padre, su abuela, la joven que lo cuida mientras los padres no están, y hasta el médico que lo atiende, se convertirán en narradores ocasionales. Incluso él mismo se animará a escribir sus propias historias de miedo y fascinará a los suyos con un par de ellas. Florián será entonces el hilo conductor de esas historias que conforman el libro. Las historias de Angela Sommer-Bodenburg resultarán inquietantes para el joven lector. Con extrañas apariciones y premoniciones, posibles casos de vampirismo y licantropía, la autora creará un clima sobrenatural que estremecerá al lector, sin recurrir al golpe bajo o a la truculencia. Destacan las ambiguas resoluciones de las historias, que siempre dejarán con la duda a Florián (y al lector): los hechos narrados, ¿ocurrieron o no realmente? Todo puede ser posible en la dimensión desconocida. *Si quieres pasar miedo* es un libro publicado por Espasa-Calpe en la colección Austral Juvenil.

- **La Rumorosa y los aparecidos.** Lugares como el cerro El Centinela y La Rumorosa guardan grandes misterios, pues han sido escenarios de sucesos extraños y mágicos. De ahí salieron las historias que aparecen en las páginas de este libro: la del jinete sin cabeza, la del trailerero de la carretera, la del pozo de las cadenas y otras, hasta un divertido juego para correr y brincar, llamado la bruja Cucupilla Diviertas. En la presentación del libro se aborda la esencia de los relatos: “De seguro que más de una vez en una noche oscura, cuando la luna no ilumina el paisaje con sus rayos, tu papá o tu mamá te han contado algunos de esos cuentos que te ponen la piel de gallina y te hacen voltear para todos lados, esperando que el aparecido te jale en la oscuridad... Pensando en eso, decidimos hacer un libro con cuentos y leyendas que tratan de aparecidos, duendes y un jinete sin cabeza. Son del estado de Baja California, donde existe un lugar muy famoso entre las ciudades de Tijuana y Mexicali,

que se llama La Rumorosa. Este sitio se caracteriza por sus cerros llenos de piedras de todos tamaños y formas, que muchas veces parecen seres que espantan a las personas que pasan por ahí. En estas páginas encontrarás algunas historias que a los californianos les gusta contar”. *La Rumorosa y los aparecidos* es un libro editado por el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE).

Conexiones al 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, como el tema del vampirismo. 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. Y es por eso que el público se siente atraído hacia este tipo de películas: por los estímulos emocionales insólitos e intensos, que son raros en su rutina diaria. Provocan un aceleramiento cardíaco y respiratorio que por lo general termina en un desahogo final. El motor sensacionalista en estas películas es precisamente la crueldad y esto 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.

Desarrollo: Jesús Heredia y Ana Arenzana.

Grupo Santillana

ALFAGUARA

INFANTIL

Para uso exclusivo en las aulas como apoyo didáctico.

© Todos los derechos reservados para Santillana Ediciones Generales, S.A. de C.V., México, 2007