

# guía

DE LECTURA



EDELVIVES

ALA DELTA



Malú  
y el marciano  
del ordenador

Blanca Álvarez



EDELVIVES

# La obra

Título **Malú y el marciano del ordenador** / Autora **Blanca Álvarez** / Ilustradora **Esmeralda Sánchez Blanco** / ADA, 6 / 141 páginas

## La autora

---

Blanca Álvarez es asturiana. Trabaja como periodista pero le apasiona la literatura y escribe para niños y adultos. Ha ganado el Premio Ala Delta del año 2002 con el libro *Caracoles, pendientes y mariposas*. Asegura que escribe libros para continuar las historias que le contaba su abuelo.

## Argumento

---

Por desgracia, la abuela materna de Malú está un poco pachucha y sus padres deben ir a visitarla al pueblo durante el puente de la Constitución. Así que la abuela paterna, Balbina, se instala en casa de su nieta para cuidarla.

Lo que se presentaba como unos días de aburrimiento y quejas por parte de la niña se convierten en unos maravillosos y cortos días de conocimiento mutuo y convivencia feliz gracias al marciano del ordenador.

Todo empieza la primera noche que pasan nieta y abuela solas en casa. Malú, a escondidas y sin permiso, enciende por la noche el ordenador de su hermano mayor e inicia un juego informático. Para su sorpresa, un marciano le anuncia que no es un juego cualquiera y que debe superar una prueba real. A partir de ese momento, Malú nota en su cuerpo los achaques de su abuela y empieza a entenderla mejor. Ésta, agradecida, se siente más próxima a su nieta. Malú ha superado la prueba y sabe un montón sobre la vida de Balbina y su familia.

## Comentario

---

La autora elige un objeto real de la vida cotidiana y cercano a los niños, el ordenador, y le da una dimensión fantástica cuando hace que un juego informático transporte el cuerpo de la protagonista al de su abuela. De esta manera, logra entender las quejas de la anciana y conocer algunas de sus experiencias.

La convivencia entre las dos no sólo mejora sino que cada una comprende mejor a la otra.

## Temas

---

- El conocimiento de la historia de nuestros antepasados más próximos ayuda a comprender mejor a nuestra familia y a nosotros mismos.
- La realidad social e histórica de una época queda reflejada en el comportamiento de las personas que forman esa sociedad.
- La actitud de «ponerse en la piel del otro» favorece las relaciones personales.
- La vejez no es una enfermedad sino una etapa más en la vida de cualquier persona.

## Reflexiones

---

Gracias a la informática, la protagonista madura y aprende a ponerse en la piel de su abuela. De esta manera, la niña se desprende de esa actitud que consiste en pensar que sólo lo actual es bueno. El lector o lectora entenderá que los mayores han vivido un sinfín de experiencias y, aunque ahora sus vidas transcurran paralelamente, pueden aprender los unos de los otros.

La protagonista, además, pregunta a su abuela algunas de las cuestiones que más interesan a los pequeños sobre la vida y la muerte, y ésta las resuelve de una manera afectuosa y desde un punto de vista positivo y vitalista.

# Vamos a despegar .....



## 1. Toda una familia.

Dibuja en los recuadros a los miembros de la familia de Malú, la protagonista, con algún objeto que les caracterice.

Malú

Padre de Malú

Madre de Malú

Juan

Nando

Balbina

Aquí tienes algunas características de ellos:

1. Juan es el mayor y no deja jugar a Malú con su ordenador. Tiene quince años.
2. Nando se llama en realidad Fernando. Tiene cuatro años y es el admirador incondicional de su hermana. Le gusta el cuento de *El Príncipe Ogro*.
3. Balbina tiene setenta y nueve años. Es alta, con un moño blanco y sus ojos son como los de su nieta. Siempre está tejiendo colchas, cortinas o tapetes.
4. Malú, María de la Luz, tiene nueve años. Le gusta la televisión, la música tecno y el ordenador.
5. Javier es el padre de Malú y es abogado.
6. Lucía es la madre de Malú y es secretaria en una multinacional.



# En pleno vuelo

## 1. Un mensaje secreto.

*Tenía un juego nuevo, que naturalmente Juan le había prohibido tocar, en que el jugador sentía que los personajes estaban vivos y jugaban de igual a igual.*

Antes de que inicies la lectura del capítulo 2, te proponemos que adivines tú mismo el nombre del nuevo juego de Juan.

Primero escribe el abecedario, colocando cada letra encima de los números correspondientes:

$\overline{1}$	$\overline{2}$	$\overline{3}$	$\overline{4}$	$\overline{5}$	$\overline{6}$	$\overline{7}$	$\overline{8}$	$\overline{9}$	$\overline{10}$	$\overline{11}$	$\overline{12}$	$\overline{13}$	$\overline{14}$	$\overline{15}$
$\overline{16}$	$\overline{17}$	$\overline{18}$	$\overline{19}$	$\overline{20}$	$\overline{21}$	$\overline{22}$	$\overline{23}$	$\overline{24}$	$\overline{25}$	$\overline{26}$	$\overline{27}$	$\overline{28}$		

Ahora debes colocar las letras correspondientes, según los números, para saber el nombre del juego del ordenador de Juan y el de los participantes.

Nombre del juego:

$\overline{12}$	$\overline{1}$	$\overline{1}$	$\overline{18}$	$\overline{23}$	$\overline{5}$	$\overline{21}$	$\overline{22}$	$\overline{1}$
-----------------	----------------	----------------	-----------------	-----------------	----------------	-----------------	-----------------	----------------

La primera participante se llama:

$\overline{14}$	$\overline{5}$	$\overline{12}$	$\overline{9}$	$\overline{15}$	$\overline{1}$
-----------------	----------------	-----------------	----------------	-----------------	----------------

Su contrincante se llama:

$\overline{2}$	$\overline{23}$	$\overline{22}$	$\overline{20}$	$\overline{17}$	$\overline{26}$
----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

Aprovecha el código de números para enviar un mensaje secreto a un amigo.



## 1. Memoria de elefante.

Recuerda algunos fragmentos de la novela y di si son verdaderas o falsas las siguientes frases.

Haz un círculo en la V si son verdaderas o en la F si son falsas.

1. Malú tiene una abuela que se llama Julia y otra Balbina. (V – F)
2. Balbina tuvo una amiga llamada Margarita que murió durante la guerra. (V – F)
3. Uno de los abuelos de Malú fue marinero por los mares del Sur. (V – F)
4. La abuela de la protagonista tiene problemas en un oído por culpa de su perro. (V – F)
5. El ordenador de Juan tiene un juego que se llama «La apuesta». (V – F)
6. Malú siente los mismos achaques físicos que su abuela Balbina. (V – F)
7. La niña supera la prueba que le ha impuesto el marciano del ordenador. (V – F)
8. Después de vivir con su abuela durante algunos días, no le importaría repetir la experiencia. (V – F)
9. Balbina siente que su nieta ha crecido y madurado. (V – F)
10. Los padres de Malú vuelven de un fin de semana en Port Aventura. (V – F)

¿Eres capaz de escribir una frase que sea verdadera y una falsa sobre esta novela?

Verdadera:

1. ....

Falsa:

1. ....

# Taller de creatividad

## 1. El juego.

*Aparecieron veinte casilleros con forma de caja fuerte y con una numeración especial: 1AP, 2MZ, 3CP... Sobre la pantalla se escribió una frase: «Elige tu juego».*

El título de la novela que has leído es *Malú y el marciano del ordenador*. Sitúa en el recuadro las letras del título según la posición que se indica.

Por ejemplo:

<b>M : B2</b>	L : H3	A : F4	O : A7	D : G8
<b>A : C3</b>	M : A4	N : G5	R : B7	O : H8
L : D3	A : B5	O : H5	D : C8	R : I7
U : E2	R : C5	D : D6	E : D8	
Y : F1	C : D4	E : E6	N : E9	
E : G2	I : E4	L : F6	A : F9	

Las casillas que queden en blanco puedes colorearlas con tu color preferido.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2		M							
3			A						
4									
5									
6									
7									
8									
9									





# Sugerencia de actividades

## Vamos a despegar

- **El ordenador de Malú.** La protagonista de esta historia juega con el ordenador mientras pasa unos días con su abuela, que no quiere saber nada de estos «aparatos tan modernos».

Antes de iniciar la lectura, haremos reflexionar a los alumnos sobre las ventajas que tienen los «aparatos modernos» que existen actualmente en nuestras casas (ordenador, video, lavadora, microondas, secadora, tostadora, exprimidor, videoconsola...), y cuáles no existían en la época de nuestros abuelos.

- **Ficha para bibliotecas.** En la página de créditos de este libro (página 2) encontramos la llamada ficha bibliográfica. Antes de iniciar la lectura, haremos una fotocopia de esta ficha para cada uno de los alumnos. Y una vez que la tengan en sus manos, les explicaremos el significado de sus palabras. A continuación, elegirán un libro cualquiera e intentarán realizar su ficha bibliográfica, indicando todos los apartados.

Nota: obviaremos los números finales ya que indican la clasificación que deben seguir los bibliotecarios.

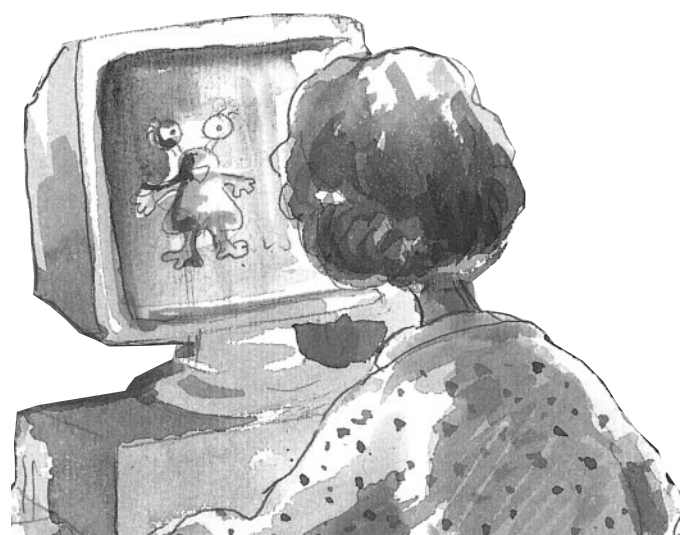
## En pleno vuelo

- **El árbol genealógico.** En el capítulo primero, la autora explica quiénes forman la familia de Malú, la protagonista. Propondremos a los alumnos que hagan su árbol genealógico con sus abuelos maternos y paternos, sus padres y finalmente sus hermanos.
- **Cuestión de nombres.** A Malú, María de la Luz, le pusieron este nombre porque su abuela

Balbina tenía una amiga íntima que murió muy joven. Pediremos a cada uno de los alumnos que averigüe el origen de su nombre. ¿Por qué le pusieron su nombre y qué significado etimológico tiene?

## Aterrizando

- **Ayer tuve un sueño.** Los sueños, sueños son. Sugeriremos a los alumnos que se imaginen que les ha ocurrido lo mismo que a Malú y que se pongan en la piel de alguno de sus abuelos. Les preguntarán sobre los problemas que les preocupan y a qué se deben.
- **Carta a la autora.** Entre todos los niños de la clase escribiremos una carta a la autora y la enviaremos a la editorial para que se la remita. En ella le darán a conocer, entre otros asuntos, sus impresiones sobre la novela, qué personajes les han gustado más, qué episodios son los que han entendido mejor, qué temas son más difíciles de entender y por qué, si es un buen final o no, si mejorarían algunos aspectos de la novela o la dejarían tal y como está.





# Solucionario

## Vamos a despegar

Dibujo libre.

## En pleno vuelo

Nombre del juego: La apuesta

La primera participante se llama: Melina

Su contrincante se llama: Butrox

## Aterrizando

1. Malú tiene una abuela que se llama Julia y otra Balbina. (V)
2. Balbina tuvo una amiga llamada Margarita que murió durante la guerra. (F)
3. Uno de los abuelos de Malú fue marinero por los mares del Sur. (F)
4. La abuela de la protagonista tiene problemas en un oído por culpa de su perro. (V)
5. El ordenador de Juan tiene un juego que se llama «La apuesta.» (V)

## Fragmentos especiales

Malú tiene nueve años, un padre, una madre y dos hermanos. Juan es el mayor, no le deja jugar con su ordenador personal y la llama mocosa cada vez que le parece oportuno dejar claro que ya tiene quince tacos y dentro de poco una moto. Además está Fernando, o sea, Nando, de cuatro años, mucho peor que un dolor de muelas la mayor parte de los días y un admirador incondicional de todo aquello que haga su hermana. (pág. 5)

6. Malú siente los mismos achaques físicos que su abuela Balbina. (V)
7. La niña supera la prueba que le ha impuesto el marciano del ordenador. (V)
8. Después de vivir con su abuela durante algunos días, no le importaría repetir la experiencia. (V)
9. Balbina siente que su nieta ha crecido y madurado. (V)
10. Los padres de Malú vuelven de un fin de semana en Port Aventura. (F)

## Taller de creatividad

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1						Y			
2		M			U		E		
3			A	L				L	
4	M			C	I	A			
5		A	R				N	O	
6				D	E	L			
7	O	R							R
8			D	E			D	O	
9					N	A			

—¿Y qué supone ser sabio?

—Supone ser más tolerante con los otros, supone aprender a ver otros lados de las mismas cosas. Además, uno soporta mejor la vejez y los innumerables achaques que conlleva si puede ver crecer, aunque sólo sea unos años, a los seres que quiere. A ti por ejemplo, a quien tuve la fortuna de ver nacer, de tenerte en mis brazos entonces. Fue como si alguien me devolviera a Cristina. (pág. 133)

Si quieres saber más sobre el tema, consulta la información que aparece en [www.grupoeditorialluisvives.com/dossiers](http://www.grupoeditorialluisvives.com/dossiers)

