

*Tras las puertas de*  
**LA MANSIÓN DEL ACANTILADO**

**Recursos y posibilidades didácticas**

**DIEGO GUTIÉRREZ (autor)**  
**PATRICIA URRACA**

**JOSEFINA FERNÁNDEZ**  
**ÁLVARO CHECA**



© Álvaro Checa, Josefina Fernández, Diego Gutiérrez y Patricia Urraca

© de esta edición: Los libros del gato negro

© de las ilustraciones: Carlos Soler

© de la fotografía del autor: Canelita Estudio

[info@loslibrosdelgatonegro.com](mailto:info@loslibrosdelgatonegro.com)

[www.loslibrosdelgatonegro.com](http://www.loslibrosdelgatonegro.com)

Impresión: INO Reproducciones, S.A.

1ª edición: Zaragoza, febrero de 2025

ISBN: 978-84-128901-5-0

DEPÓSITO LEGAL: Z 332-2025

(Impreso en España)

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra ([www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com); 917021970 / 932720445).

## Queridos profesores y profesoras

Bienvenidos al paquete de actividades de *La mansión del acantilado*. Esta es la primera novela de una nueva y emocionante serie de misterio y aventuras en la que los lectores pueden unirse a Hugo, Sarah y Jeff en la búsqueda del tesoro del Capitán John Taylor, un temido pirata al que apodaban el Mago debido a su astucia. Pero no son los únicos que andan tras ese tesoro. ¿Podrán descifrar todas las pistas a tiempo? ¿Superará Hugo sus miedos? Y lo que es más importante, ¿podrá tu clase resolver el misterio antes de que sea demasiado tarde?

### Qué contiene esta guía

Esta guía se ha diseñado para animar a los alumnos y alumnas de Primaria y de Secundaria a leer y a responder al texto. Ofrece amplias oportunidades para desarrollar destrezas y habilidades sobre comprensión lectora, escritura creativa, investigación, desarrollo del pensamiento crítico o el debate en grupo, así como la exploración de los personajes, los temas y el entorno histórico de la novela.

La guía viene acompañada de una serie de **Anexos** que pueden descargarse de manera gratuita desde:

[www.diegosbooks.es/recursos](http://www.diegosbooks.es/recursos)



## SUMARIO

<b>CONOCE AL AUTOR</b>	pág. 5
<b>LA VISITA DEL AUTOR</b>	pág. 7
Objetivos	pág. 7
Actividades	pág. 7
<b>ACTIVIDADES PARA PRIMARIA</b>	pág. 9
<b>AUTOCONOCIMIENTO</b>	pág. 10
Objetivos	pág. 10
Actividades	pág. 10
<b>SUPERACIÓN DEL MIEDO</b>	pág. 13
Objetivos	pág. 13
Actividades	pág. 13
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	pág. 16
Objetivos	pág. 16
Actividades	pág. 16
<b>SENTIDO DEL HUMOR</b>	pág. 19
Objetivos	pág. 19
Actividades	pág. 19
<b>OTRAS ACTIVIDADES</b>	pág. 22
<b>ACTIVIDADES PARA SECUNDARIA</b>	pág. 25
<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1:</b>	
La visita del autor	pág. 26
<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2:</b>	
Taller de personajes	pág. 29
<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3:</b>	
Desarrollo de la narración y tipologías textuales	pág. 32
<b>OTRAS ACTIVIDADES (primaria / secundaria)</b>	pág. 36
<b>APRENDIENDO SOBRE CÓDIGOS</b>	pág. 38
<b>APRENDIENDO SOBRE PIRATAS</b>	pág. 42

## CONOCE AL AUTOR



**DIEGO GUTIÉRREZ** es doctor en ingeniería informática y catedrático de la Universidad de Zaragoza. Ha trabajado como investigador invitado en algunos de los centros más prestigiosos del mundo, como el MIT, Stanford o Yale, y colabora con empresas e instituciones como Disney, Adobe, Nvidia o la NASA, entre otras. Ha sido premiado varias veces a nivel internacional por su trayectoria profesional, y seleccionado como uno de los cien científicos más influyentes del mundo en su campo. Es además socio fundador de la empresa DIVE Medical para la detección temprana de patologías visuales.

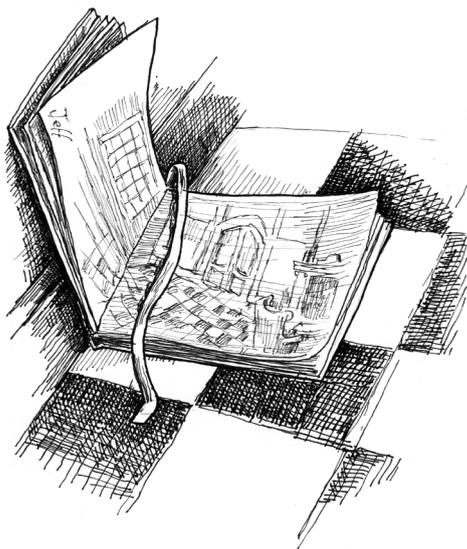
Desde siempre le han fascinado las novelas de aventuras y misterio, los mensajes secretos y los tesoros ocultos. Sus ratos libres los pasa leyendo mucho, viajando y escribiendo. *Hugo Norwood: La mansión del acantilado* es su primera novela, que ha tenido una gran acogida. Recientemente ha publicado un segundo libro, *La última mentira de Zaccharias Wylde*, ilustrado por David

Guirao, y se encuentra en la actualidad escribiendo la segunda aventura de Hugo Norwood: *La leyenda de la ciudad perdida*.

Para más información sobre Diego, puedes visitar su web:

[www.diegosbooks.es](http://www.diegosbooks.es)

Síguelo en Instagram: [@diegosbooks](https://www.instagram.com/diegosbooks)



## LA VISITA DEL AUTOR

La visita del autor es siempre una de las experiencias más enriquecedoras, diseñada para estudiantes de primaria y secundaria, y que permitirá a los alumnos/as interactuar directamente con el autor de *La mansión del acantilado*. Esta actividad no solo fomenta el amor por la lectura, sino que también ofrece a los estudiantes la oportunidad de profundizar en la comprensión del texto, explorar el proceso creativo del autor y hacer preguntas sobre la obra. La actividad aquí descrita puede adaptarse a una duración entre una y dos horas, sirve de nexo común entre Primaria y Secundaria y puede seguirse para ambos niveles. Además, aparece desarrollada con más profundidad como la primera actividad para Secundaria, donde el nivel de interacción y análisis puede ser más especializado. Este encuentro con el autor será presencial siempre que sea posible, pudiéndose realizar *online* cuando sea necesario.



### Objetivos

- Fomentar el interés por la lectura y la escritura.
- Proporcionar a los estudiantes una comprensión más profunda del libro y su contexto.
- Desarrollar habilidades de comunicación y expresión oral.
- Inspirar a los estudiantes a explorar su propia creatividad literaria.

### Actividad 1. Preparación Previa

- Leer la novela o una parte significativa de ella. Alternativamente, puede utilizarse la visita del autor como motivación para su lectura futura.
- Coordinar con el autor para programar la visita, ya sea en persona o virtual.

- Preparar a los estudiantes con actividades previas, como la elaboración de preguntas (el **Anexo 1** recoge ejemplos de preguntas que pueden realizarse al autor).

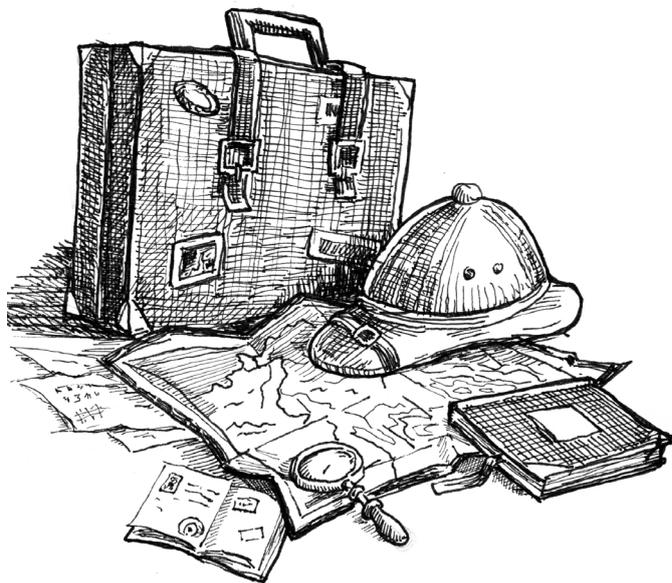
## Actividad 2. Durante la Visita

- **Presentación del Autor:** El autor se presenta y comparte su trayectoria, sus motivaciones para escribir y el proceso detrás de la creación del libro.
- **Lectura de Fragmentos:** El autor puede leer pasajes seleccionados de su obra y comentar qué le llevó a escribirlos, por qué los escribió así, qué quería transmitir, etc. Permite también a los estudiantes conectar con el texto de una manera nueva.
- **Sesión de Preguntas y Respuestas:** Los estudiantes tienen la oportunidad de hacer preguntas sobre el libro, el proceso de escritura y cualquier otro tema relacionado. Esto fomenta la curiosidad y el pensamiento crítico.

## Actividad 3. Tras la visita

- Reflexionar sobre lo aprendido durante la actividad. Los estudiantes pueden escribir un breve resumen o una carta al autor expresando sus pensamientos sobre la experiencia.
- Evaluar la actividad mediante una discusión en clase sobre lo que más les gustó y cómo la visita del autor impactó su percepción del libro.
- Actividades Interactivas: Se pueden incluir dinámicas como juegos de rol, escritura creativa o debates sobre los temas del libro.

# ACTIVIDADES PARA PRIMARIA





## AUTOCONOCIMIENTO

Los personajes que nos muestra el autor en la novela, Hugo, Sarah y Jeff, podrían ser cualquiera de nuestros alumnos/as. Los tres tienen un elevado autoconocimiento de sí mismos.



### Objetivos:

- Analizar las palabras de Hugo para identificar conceptos relativos a su identidad física, psicológica (intelectual, mental) y emocional. Construir o transformar esos conceptos en adecuados/saludables.
- Describir a los tres personajes utilizando la imaginación.
- Gestionar equilibradamente pensamientos, sentimientos y emociones y desarrollar una actitud de estima y cuidado de sí mismos y de los demás.

### Actividad 1: Descripciones

- ¿Cómo te imaginas a Hugo? Descríbelo.
- ¿Cómo te imaginas a Sarah? Descríbela.
- ¿Cómo te imaginas a Jeff? Descríbelo.
- Lee estos adjetivos y subraya con **rojo** los que describen al personaje de manera física, con **verde** los que lo describen de manera psicológica y con **naranja** los que lo describen de manera emocional:

*Ordenado, vago, cuidadoso, perezoso, alto, introvertido, moreno, estudioso, alegre, cotilla, rubio, imaginativo, desordenado, hábil, bajo, constante, entusiasta, planificador, calmado, despreocupado, miedoso, guarrete (sucio, falta de higiene), hablador, feo, impulsivo, ágil, triste, guapo, inseguro, pelirrojo, maduro, flaco, flexible, valiente, comprensivo, valiente, rápido, cobarde, curioso, sano, familiar, ansioso, inseguro, empático, normal.*

- ¿Qué es ser «normal» para ti?
- Escribe una descripción completa de cómo eres. Puedes utilizar más adjetivos, sinónimos o antónimos.
- ¿Crees que Hugo se gusta a sí mismo? ¿Por qué?
- Y tú, ¿te gustas a ti mismo? ¿Por qué?
- ¿Ha cambiado algo el Hugo del final de libro del Hugo del principio? ¿En qué?

«En el fondo había sido un idiota», pág. 257.  
«No quería ser gente como yo», pág. 277.

## Actividad 2: Escritura creativa

- Imagina que Hugo está en tu clase. Acaba de llegar, y está un poco inseguro. Escribe una nota en la que le explicas sus cualidades positivas, lo maravilloso que es.
- Escribe una nota para ti mismo/a en la que solo aparezcan tus cualidades positivas, lo maravilloso/a que eres.
- Ahora escribe una nota a un compañero/a de clase que no se valora mucho explicándole lo maravilloso/a que es.
- Haz un marcapáginas bonito, con colores, dibujos, emoticonos y todo lo que se te ocurra, usando los adjetivos positivos que te definen. Puedes utilizar papel o cualquier soporte digital.

## Actividad 3: Intereses, metas y reacciones

- ¿Cuáles son los intereses de Hugo, Sarah y Jeff?  
¿Cambian a lo largo de la novela?

- Escribe una lista con tus intereses y comprueba si coinciden con los de estos personajes.
- ¿Cómo hubieras actuado tú si hubieras encontrado el mapa? (Cap. 6). ¿Y tras encontrar la primera carta? (Cap. 7).
- ¿Qué personajes actúan de manera impulsiva? ¿Qué hubieras hecho tú en esas situaciones? (Caps. 7 y 20).
- Describe una situación en la que hayas hecho algo de manera impulsiva y luego te hayas arrepentido. ¿Qué harías ahora en la misma situación?



## SUPERACIÓN DEL MIEDO

A lo largo de la novela Hugo manifiesta diferentes emociones: enfado, vergüenza, alegría, frustración, confianza, vulnerabilidad, seguridad, rabia, miedo...



### Objetivos:

- Identificar y expresar emociones.
- Reconocer y valorar las emociones de otras personas.
- Diferenciar entre emoción y sentimiento.
- Gestionar equilibradamente pensamientos, sentimientos y emociones, y desarrollar una actitud de estima y cuidado de uno mismo y de los demás.

### Actividad 1: Miedo, emoción y sentimiento

«Todo el mundo tiene cosas que encuentra inexplicablemente aterradoras. Para unos son las arañas, para otros la oscuridad o las grandes alturas», pág. 149.

- ¿Qué es el miedo para ti? Ahora busca en el diccionario su definición.
- Busca la definición de las palabras emoción y sentimiento. Explica con tus propias palabras las diferencias entre estos dos conceptos.
- Intenta identificar los momentos en los que Hugo siente cualquiera de las emociones citadas (ver **Anexo 2**).

## Actividad 2: Reflexiones

- ¿A qué tiene miedo Hugo?
- ¿A qué tienes miedo tú? Escribe una lista de las situaciones que te hacen sentir miedo.
- Sarah reconoce el miedo de Hugo en varios momentos de la novela (ejemplos en páginas: 267, 275, 283 o 290). Elige uno y coméntalo. ¿Qué hubieras hecho tú en su lugar?.
- ¿Crees que Sarah es empática? ¿Por qué?
- ¿Crees que el miedo es racional o irracional? Argumenta tu punto de vista.

## Actividad 3: Cambiar nuestro diálogo interno

Tras la actividad anterior tenemos ahora una lista de situaciones que pueden hacer sentir miedo a los alumnos/as. Ahora la clase se dividirá en grupos de trabajo: cada grupo elaborará un mural, en el que se exponga qué se puede hacer para superar cada uno de esos miedos. Para ser positivos, solo quedará reflejada la acción, no el miedo. Los murales se colgarán después en el aula, para que puedan leerse las veces que se necesite. El objetivo es lograr que los alumnos/as logren interiorizar las soluciones propuestas.

- Hay muchas situaciones en la novela en las que Hugo se centra en su objetivo, en vez de en el miedo que le da algo. Para realizar este trabajo, busca información y toma como referente a Hugo en diferentes momentos. Por ejemplo:
  - pág. 268: «Cerré los ojos con fuerza y apreté los labios».
  - pág. 274: «Cerré los ojos y visualicé espacios abiertos».
  - pág. 275: «Sarah se colocó a mi lado y me cogió de la mano».

pág. 279: «El truco es dar el primer paso».

pág. 277: «Sí sabía lo que iba a pasar si no lo hacía: no me lo perdonaría nunca».

pág. 318: «Me recordé a mí mismo que no estaba solo».



## TRABAJO EN EQUIPO

El trabajo que realizan Hugo, Sarah y Jeff para llegar a buen puerto no hubiera sido posible si lo hubieran realizado de manera individual. Las aportaciones que se hacen unos a otros tienen como resultado un buen final. El **Anexo 3** detalla las situaciones de la novela en las que el trabajo en equipo es fundamental, incluyendo aquellas en las que algunos personajes secundarios ayudan de manera involuntaria.



### Objetivos:

- Reforzar vínculos sociales.
- Mejorar habilidades colaborativas.
- Motivar al alumnado a conseguir un bien común.

«¿Por dónde empezamos? Una buena pregunta. Si Jeff está en lo cierto tiene que haber algo aquí. ¿Algo como qué? Otra buena pregunta. Cualquier cosa que parezca una pista», pág. 117.

### Actividad 1: Análisis

- Pág. 43: Analiza la parte en la que Sarah y Jeff cuentan sus superpoderes.
- ¿Qué puede aportar el superpoder de Sarah en un grupo de trabajo de tu clase? ¿Y el de Jeff?
- Pág. 332: ¿Cuál es el superpoder de Hugo? ¿Tiene más?
- ¿Cuál es tu superpoder?
- ¿Cuál es el superpoder de tu amigo/a?

### Actividad 2: Los distintos roles

- De este grupo de palabras, subraya las que son útiles dentro de un grupo de trabajo:

*Impulsor, implementador, jefe, motivador, obstructor, finalizador, cerebro, desinteresado, monitor evaluador, individualista, especialista, investigador de recursos, coordinador, cohesionador, crítico destructivo, líder.*

- Busca en el diccionario las palabras que no hayas entendido y escribe su definición.
- ¿Todos los roles son importantes? Explica la diferencia entre jefe y líder.
- ¿Qué rol de trabajo tiene cada uno de los tres personajes principales (Hugo, Sarah y Jeff)? ¿Es siempre el mismo? Busca ejemplos donde su papel sea clave para avanzar en el misterio.
- Ahora que conoces tu superpoder, ¿qué rol crees que tendrías en un grupo de trabajo?
- Pág. 216: Hugo dice: «Me había olvidado de preguntarles si estaban bien». ¿Qué rol crees que tiene Hugo cuando hace esa reflexión? Escribe el título del capítulo en el que aparece esa frase.

### Actividad 3: Poniéndolo en práctica

- ¿Crees que los superpoderes de Hugo, Sarah, Jeff, el de tu mejor amigo o el tuyo, pueden cambiar a mejor las relaciones en tu clase, en tu colegio, en tu barrio, o en la sociedad en la que vivimos? ¿Cómo?
- Ahora el grupo clase se divide en equipos de trabajo. Asigna roles a cada miembro y argumenta por qué habéis escogido esos roles para esas personas.
- Escribir un eslogan en el que se muestre cómo se pueden mejorar las relaciones sociales en la sesión del recreo: organización del espacio, organización del material, recogida de basura, etc.
- Escribir un artículo para un periódico imaginario, describiendo cómo esas medidas han mejorado la convivencia en el patio del recreo.

#### Actividad 4: El papel de la suerte

- Siempre es necesario tener un poco de suerte, o al menos siempre viene bien. El **Anexo 4** recoge las situaciones en las que un golpe de suerte permite a los personajes del libro avanzar en el misterio de la Mansión. Elige una o dos de estas situaciones y comenta cómo se hubiera podido desarrollar la historia sin ese golpe de suerte.
- Piensa en alguna situación en la que tú hayas tenido mucha suerte. ¿Qué hubiera pasado en caso contrario?



## SENTIDO DEL HUMOR

El autor dota a los personajes de Hugo, Sarah y Jeff de bastante sentido del humor, ironía y sarcasmo. Muestra cómo el placer de reír, incluso reír a carcajadas, les permite cambiar su estado de ánimo, seguir con tareas difíciles o les ayuda en la resolución de conflictos.

«Nos repartimos el trabajo. Sarah y Jeff comprobaron las poleas y el estado de la cuerda, mientras yo me dedicaba a sudar», pág. 266.



### Objetivos:

- Entender el papel del humor en las relaciones interpersonales y en la resolución de conflictos.
- Definir los conceptos de humor, ironía y sarcasmo.
- Mejorar la expresión emocional a través de estos conceptos, provocando un aprendizaje significativo.
- Mejorar las relaciones entre iguales y con los/as adultos/as.
- Contribuir a generar una convivencia respetuosa, construyendo un adecuado concepto de uno/a mismo/a y de los demás, teniendo en cuenta las diferencias individuales de cada uno/a.

### Actividad 1: Búsqueda de información

- Busca en el diccionario las palabras ironía y sarcasmo y escribe la definición. Explícalas con tus palabras.
- ¿Qué personaje crees que es más irónico: Hugo, Sarah o Jeff? ¿Y más sarcástico?
- Describe tres momentos en los que Hugo (ej: pág. 43), Sarah (ej: pág. 145) o Jeff (ej: pág. 42) sean sarcásticos o irónicos.

- Escribe el nombre del capítulo donde aparecen alguno de esos momentos y cambia el final de ese diálogo o párrafo.
- En tu final, ¿has utilizado el humor, el sarcasmo o la ironía? ¿Por qué?

## Actividad 2: Reflexiones

- Explica una situación muy tensa que hayas experimentado con tus amigos/as y en la que utilizaste el sentido del humor para descargar esa tensión. ¿Funcionó?
- ¿Es importante tener sentido del humor en tu vida?
- Cuando una persona te hace un comentario irónico o sarcástico, ¿es importante pensar antes de enfadarse? ¿Por qué?
- ¿Qué reacción crees que quiere provocar el autor cuando Sarah dice: «Además, solo nos han expulsado dos veces»? (pág.40).
- Pág.124: Este es un diálogo entre Hugo y Sarah. ¿Reconoces la ironía? ¿Qué tipo de ironía es: verbal, de la situación o dramática? Argumentalo.
  - ¿Los leo? —dije.
  - No, los tiras al mar. ¡Claro que los lees!
- Explica alguna situación en la que hayas utilizado la ironía y algún amigo/a no te haya entendido.
- ¿Cómo le explicarías a un compañero/a que no comprende el sarcasmo en esta frase (pág. 145):
  - ¿Un robo? Dónde, ¿aquí?
  - En Sebastopol. Alguien ha entrado...

## Actividad 3: Escritura creativa

- Resume el episodio humorístico que ocurre en el capítulo 24 (pág. 284). Describe lo que más te lla-

ma la atención en ese episodio. ¿Qué consiguen Hugo y Sarah riendo?

- Escribe dos o más frases que te hayan gustado de la novela por su sentido del humor, ironía o sarcasmo.
- Escribe el significado de estas frases con tus propias palabras:

Pág. 41: «Reír tuvo un efecto positivo en mí».

Pág. 43: «Por muy grande que fuera la mansión seguro que no hacía falta ir en bici».

Pág. 203: «Mi cerebro era gelatina».

Pág. 310: «La escena me recordó una de esas tiras cómicas donde un ovni atrapa una vaca...».

#### **Actividad 4: Practicando**

- En grupos, escribid situaciones que para vosotros/as hayan sido horribles. Entre los miembros de cada equipo deberéis encontrar el lado divertido de lo que os ocurrió. Solo quedarán por escrito las situaciones divertidas en las que hayáis pensado, para realizar luego una exposición con toda la clase.
- Pág. 310: Hugo menciona «tiras cómicas» (si no sabéis lo que son, vuestra profesora os repartirá algunos ejemplos). Explicad qué quiere decir cada una de ellas.
- Elaborad vuestras propias tiras cómicas (en papel o digital).

## OTRAS ACTIVIDADES

### Panel de interacción

Se colocará un mural en el aula, que se irá actualizando con mensajes a medida que se avance en la lectura del libro. La consigna es muy sencilla: los mensajes deben ser claros y concisos (capacidad de síntesis) y no deben repetirse. Se puede apoyar o refutar una idea usando ✓ (pienso lo mismo), X (no estoy de acuerdo), o ? (me intriga). Se puede opinar de la historia como tal, del ritmo de lectura, de lo que nos transmite, lanzar hipótesis sobre qué va a pasar, etc. ¡Y también sirve como método de motivación para los menos lectores si no quieren sufrir *spoilers*!

### Carta de Hugo a su madre

En el punto (o puntos) que se elija de la novela, se puede escribir una carta (individualmente o en grupos) como si fuera Hugo, contándole a su madre cómo van las vacaciones. ¿Qué contarías? ¿Por qué? Intenta usar el sentido del humor. Pueden ponerse condiciones para hacerlo más divertido, como por ejemplo no poder comentar nada del misterio en sí para que su madre no se preocupe, o incluir un mensaje secreto. Luego pueden intercambiarse las cartas entre los grupos, leerlas en voz alta y comentarlas.

### Descripciones e ilustraciones

Pueden escogerse pasajes descriptivos del libro y realizar ilustraciones libres. ¿Cómo te imaginas la Mansión? ¿Y a John Taylor? También pueden redibujarse las ilustraciones que aparecen al comienzo de cada capítulo, o pensar qué ilustración habrías hecho tú de algún capítulo determinado.

### Nube de Palabras

Similar al panel de interacción, puede prepararse otro mural en el aula (o de forma virtual en plataformas graui-

tas como Leoteca), donde se sintetice son una sola palabra cada capítulo. Este ejercicio de síntesis permite condensar ideas y ampliar vocabulario.

### **Preguntas adicionales e interacción online**

En la página siguiente se muestran algunos ejemplos de actividades y preguntas adicionales, disponibles en la plataforma gratuita Leoteca, donde ya está dado de alta el libro. Están planteadas para ser realizadas tras la lectura de varios capítulos, como forma de repaso, y al final de la lectura del libro completo. Los ejemplos que se muestran a continuación han sido diseñados y utilizados en el aula por la profesora Ana Cestero del CEIP La Estrella (Zaragoza). El resto de preguntas y actividades disponibles en la plataforma se encuentran también en el **Anexo 5**.



1	<p>Habiendo leído los cuatro primeros capítulos del libro, ¿por qué crees que este comienza con la historia de lo que parece ser la captura de un barco pirata hace muchos años?</p> <p><i>La respuesta dependerá de la imaginación de cada lector ya que luego el relato cambia de época y de historia. Con los cuatro primeros capítulos leídos ya se nombran las cuevas de los piratas que hay en el acantilado de la Mansión, por lo que es probable que establezcan relación.</i></p>
2	<p>¿Cuál es el libro favorito de Hugo?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. <i>Las aventuras de Tom Sawyer</i></li><li>b. <i>Robinson Crusoe</i></li><li>c. <i>La Mansión del Acantilado</i></li><li>d. <i>No lo sé</i></li></ul> <p><i>Robinson Crusoe, ya que nos dicen que se lo sabe de memoria. Se lo regaló su padre y siempre lee esa vieja</i></p>
3	<p>Nombra tres cosas que sepas de Hugo y lo describan.</p> <p><i>Las más evidentes como descripción podrían ser: saca buenas notas pero intenta pasar desapercibido en clase; no es bueno en los deportes; tiene pocos amigos (¿o ninguno?). También podrían decir que su tía se llama Isabella; su madre es actriz; va a pasar las vacaciones en la mansión; nombrar algo del padre, ya que aunque no aparezca, pueden intuir algo sobre él... No lo describen directamente, pero dan información interesante.</i></p>
4	<p>¿Qué es Rockyshore?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. <i>Un pueblecito pintoresco</i></li><li>b. <i>Un antiguo escondrijo de piratas</i></li><li>c. <i>Las dos anteriores son correctas</i></li><li>d. <i>No lo sé</i></li></ul> <p><i>Es el pueblo donde se encuentra la mansión</i></p>
5	<p>¿Quién es el Gato?</p> <p><i>Un ladrón de arte, lo nombran en el periódico</i></p>

# ACTIVIDADES PARA SECUNDARIA



## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: «La visita del autor»

Esta actividad puede llevarse a cabo tanto previamente a la lectura, como con posterioridad a la misma, lo que permite que la disponibilidad del autor o del centro no la determine. Será presencial siempre que sea posible, pudiéndose hacer *online* en caso necesario.

Se puede orientar desde cuatro puntos clave para su preparación, en un proceso mediante el cual el alumnado será partícipe: son ellos quienes lo reciben, son ellos quienes preparan su llegada y deberá potenciarse esa visita como un privilegio.

- 1) La entrevista como género dialógico programado.
- 2) Escritores, editores y editoriales.
- 3) Formulación de hipótesis sobre la lectura / posteriores a la lectura.
- 4) *La mansión del acantilado* en la prensa y en las redes sociales: géneros periodísticos y publicidad.

El alumnado está acostumbrado a que muchos autores nos visiten pero, en esta ocasión, más allá de la preparación de las preguntas que solemos llevar a cabo, se van a propiciar las siguientes posibles actividades que, a su vez, pueden ser punto de partida para multitud de tareas y actividades:

### **1. La entrevista como género dialógico programado**

En grupo o de manera individual, podrán prepararse mensajes con preguntas y comentarios al autor en forma de correo electrónico, entrevista etc. para trabajar diferentes tipologías textuales. El día de la visita se seleccionan aquellos más relevantes para compartir con el autor. Esto puede permitir no solo el tratamiento de ese contenido (estructuras, tipo de lenguaje, hecho dialógico oral...), sino también el desarrollo de una tarea que puede exponerse

el día de la visita por parte de una clase al resto de las del nivel para el que se trabaje.

## **2. Escritores, editores y editoriales**

Desde esta actividad puede trabajarse previamente el proceso de edición y publicación, incluyendo también la decisión de ilustración, elección del título, diseño y desarrollo de la cubierta, etc. El alumnado puede llevar a cabo un pequeño trabajo de investigación previo sobre estos aspectos cuyas conclusiones expondrán al autor. La comparativa de la realidad con algunas ideas previas del alumnado (la inspiración, el autor como artista, como creador, el aspecto económico, el número de publicaciones anuales en España, la autopublicación, la figura del editor y de la editorial, entre otros), asentará diferentes conocimientos.

## **3. Formulación de hipótesis sobre la lectura / posteriores a la lectura**

Esta actividad posibilita una graduación según el nivel en el que se lea novela: gamificación utilizando las condicionales para trabajar el modo subjuntivo, trabajar modalidad oracional, futuro y futuro hipotético, entre otros contenidos (ej: «Qué pasaría si...»). Puede suscitar también una actividad de escritura creativa.

### **Previo a la lectura**

Puede anticiparse parte del argumento de la novela, una presentación sucinta de la galería de personajes principales, y los diferentes espacios narrativos (piratas, la mansión...). El alumnado puede redactar el posible argumento que imagina va a leer, cómo cree que serán esos personajes, y comentarlo con el autor. El intercambio de opiniones suscitará unas expectativas diferentes en cada alumno o alumna que pueden comentarse con el autor, quien perfilará hacia los personajes, argumentos o hechos reales que se dan.

### **Posterior a la lectura**

El final abierto de la novela permite una actividad en la que el alumnado puede hipotetizar y comentar con el autor. La tarea puede consistir en redactar el posible argumento de una posible segunda parte (sugerida al final de libro) en la que el devenir de los hechos y el desarrollo de los personajes sea comentado con el autor. El alumnado puede sugerir qué le gustaría que ocurriera, qué espera que suceda o qué le gustaría que hubiera sucedido ya.

### **4. *La mansión del acantilado* en la prensa y en las redes sociales: géneros periodísticos y publicidad**

Desde su presentación y publicación, la novela ha suscitado diferentes crónicas, resúmenes, entrevistas al autor, biografías y semblanzas del científico-escritor de LIJ, así como múltiples entradas en blogs y redes sociales. Podemos realizar una búsqueda y recopilación de dicho material y realizar su clasificación y observación, según el subgénero periodístico utilizado. Puede imprimirse, presentarlo al autor y comentarlo con él. Gran parte de este material puede recopilarse desde la propia web del autor: [www.diegosbooks.es](http://www.diegosbooks.es)

Puede compararse el lenguaje utilizado en las redes sociales de los lectores, el perfil en Instagram del autor (@[diegosbooks](https://www.instagram.com/diegosbooks)), así como compararlo con los de otros autores de LIJ. Esto potenciará el conocimiento de la presencia de los autores en las redes, así como la difusión y publicidad que se le da a una obra.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: «Taller de personajes»

Estas actividades deben llevarse a cabo durante el proceso de lectura de la novela o una vez finalizada esta. Pueden hacerse de modo independiente si no se desea completar la situación de aprendizaje de forma completa, como actividades que formen parte de unidades didácticas del profesorado. Se proponen los siguientes contenidos que pueden trabajarse:

- Los elementos de la narración: tipología de personajes.
- La descripción objetiva y subjetiva.
- El retrato.
- La biografía y la autobiografía.

Si se realizan todas las actividades que se proponen a continuación, como producto final el alumnado completará un CUADERNO DE LECTURA con el que conseguiremos fomentar la escritura creativa a través del diario personal, promoviendo la expresión de emociones, el juego intertextual y la exploración de distintos estilos, con el fin de desarrollar confianza, seguridad y una conexión con experiencias vitales propias. Otro objetivo de esta situación de aprendizaje y sus actividades es estimular la creatividad, la motivación, la actitud crítica y el entusiasmo por la escritura.

### 1. Los elementos de la narración: tipología de personajes.

Bien en el CUADERNO DE LECTURA específico para la novela, bien como actividad libre, se propone trabajar los personajes a través de la clásica «Teoría de los personajes» de V. Propp, que aparece resumida en el **Anexo 6**.

Pueden trabajarse las acciones de los personajes y observar la progresión diegética, analizando cómo evolucionan a lo largo de la narración y cómo sus decisiones im-

pactan en la trama. Para ello, el alumnado puede registrar, bien como fichas sueltas o bien como CUADERNO DE LECTURA, las acciones más relevantes de los personajes principales y secundarios, identificando momentos clave: evolución, características... También pueden establecer relaciones entre los personajes, explorando sus conflictos, alianzas y transformaciones a lo largo de la historia, lo que les permitirá comprender mejor la estructura narrativa y la función de cada personaje en la novela.

Además, se puede realizar un ejercicio de caracterización profunda en el que los estudiantes creen fichas detalladas con aspectos como la descripción física, rasgos psicológicos, motivaciones y evolución a lo largo del relato. El profesorado cuenta con el **Anexo 7** como guía de alguno de los personajes (principales y secundarios) del libro.

La lectura en clase de cómo otros autores han reflexionado sobre la creación de los personajes y de la relación autor-personaje puede enriquecerse con las lecturas propuestas en el **Anexo 8**.

## **2. La descripción objetiva y subjetiva. El retrato.**

Tras la lectura de la novela, el alumnado trabajará la descripción objetiva y subjetiva a partir del análisis de los personajes. Para ello, seleccionarán fragmentos en los que se describa a algún personaje (si se ha realizado la actividad anterior, han podido copiarlos o tomar notas en su CUADERNO DE LECTURA) y determinarán si la narración es objetiva o subjetiva (valoraciones y emociones, lenguaje utilizado...). En grupos, pueden compartir sus hallazgos, reflexionando sobre el tipo de descripción utilizada en la obra y crear una pequeña tarea con conclusiones.

También pueden tomar a su personaje favorito y elaborar dos descripciones (en su CUADERNO DE LECTURA o como tarea independiente). Pueden ponerlas en común de forma oral ante sus compañeros y observar las diferencias entre ambas formas de descripción y su impacto en la lectura.

Se puede gamificar esta actividad: en pequeño grupos, se lee una descripción y el resto debe adivinar de qué personaje se trata.

### 3. La biografía y la autobiografía.

La narración en primera persona de Hugo implica el conocimiento del personaje principal desde su propio punto de vista. Con el **Anexo 9** el profesorado puede trabajar las características principales de este personaje.

Tras la lectura de los fragmentos en los que Hugo se autodescribe, los alumnos analizarán cómo su percepción influye en la construcción del relato y en la imagen que proyecta de sí mismo y de los demás personajes: personalidad, emociones y visión del mundo, diferenciando entre lo que expresa de manera objetiva y lo que puede estar influenciado por su subjetividad. Luego, compararán su relato con una biografía tradicional de un personaje real, reflexionando sobre las diferencias entre autobiografía y biografía en cuanto a perspectiva y veracidad.

Pueden escribir un texto en primera persona sobre un episodio real o ficticio de su vida, tratando de emular el estilo de Hugo y su forma de interpretar los acontecimientos. Se pueden utilizar los estilemas que el profesorado puede encontrar recopilados en el **Anexo 10**. Se continúa así el trabajo con la descripción, y se pueden trabajar los rasgos de estilo y la figura retórica de la comparación.

## **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3:** **«Desarrollo de la narración y tipologías textuales»**

En esta situación de aprendizaje se analizará la estructura de la narración, el argumento y su desarrollo. Este análisis nos permitirá trabajar todos los elementos de la narración con el alumnado, y también las distintas tipologías textuales que aparecen en la novela, como la carta y el diario, que permiten incluir nuevas voces dentro de un relato. Se podrá profundizar también en el uso de iconos y símbolos en la narración, elementos que contribuyen a la creación de significados. Además, esta situación permite trabajar el concepto de literatura dentro de la literatura, analizando libros que reflexionan sobre el propio proceso de escritura. Como producto final, el alumnado, trabajando por grupos —el profesorado podrá elegir si trabaja en pequeño grupo o en grupos cooperativos—, elaborará murales o presentaciones con Canva o herramientas similares, en los que representarán el desarrollo de la trama de una novela. Puede realizarse también de forma individual en el CUADERNO DE LECTURA si se ha decidido trabajar con este material en la Situación de Aprendizaje 2. También se pueden proponer sesiones de escritura creativa sobre cualquiera de las actividades que se describen a continuación.

### **1. Pistas del autor y pistas falsas: elementos de la narración.**

El profesorado dispone del **Anexo 11** para esta actividad en la que se describen pormenorizadamente las PISTAS DEL AUTOR y las PISTAS FALSAS.

Se podrá observar la construcción de la trama a través del juego entre las pistas verdaderas y las pistas falsas que el autor deja a lo largo del relato. Estas señales, estratégicamente distribuidas, pueden comenzar siendo guiadas por el

profesorado. La lectura de capítulos en clase permitirá esta tarea, y se podrán ir apuntando en unos murales en los que se anotarán las páginas de las pistas. El alumnado podrá «votar» si cree que la pista es falsa o no, se podrán discutir teorías, interpretaciones, consecuencias, conexiones, etc.

Esta tarea permite al alumnado el aprendizaje de la interpretación de los acontecimientos y la resolución de los conflictos narrativos. Se podrá ir observando cómo el autor estructura la historia, dosifica la información y da giros inesperados.

También se dispone del **Anexo 12**, en el que el profesorado dispone de una amplia galería de ejemplos para sugerir al alumnado y trabajar las técnicas climáticas que el autor utiliza, por ejemplo, para cerrar cada capítulo. Pueden trabajarse conceptos como la prolepsis y la analepsis o las digresiones, que también aparecen listadas en la ficha.

## **2. Tipologías textuales dentro de la novela: descripción y funciones en la narración.**

La presencia de inscripciones, recortes de prensa y otras tipologías textuales permitirán el estudio de sus características dentro del relato, así como de su función. Estas se recogen en el **Anexo 13**, un pormenorizado listado de los testimonios verbales e icónicos que aparecen en la novela (impresos, tallados, esculpidos...). El alumnado puede ir registrándolos en murales o cartulinas, como complemento a la actividad anterior si las consideramos pistas, o en su CUADERNO DE LECTURA, durante la lectura en el aula o de forma autónoma.

## **3. Las cartas insertadas.**

Esta actividad permitirá ver la función de la epistolaridad en las novelas. El profesorado puede incidir en aspectos como el avance de la trama, la verosimilitud que aporta la inserción de la carta dentro del relato, el tópico

del manuscrito encontrado, entre muchos otros aspectos. Una vez trabajadas estas funciones narrativas de la carta, el alumnado podrá, según el curso al que vaya destinado la actividad:

- Investigar sobre otras obras narrativas que se componen a través de cartas o que las insertan y que pueden comentarse en clase.
- Realizar una producción propia en forma de carta en la que se trabaje lo aprendido sobre la carta (estructura, retórica...) mediante el ejemplo de las cartas del pirata u otras insertadas.
- Puede realizarse un trabajo comparativo entre diversas tipologías epistolares que aparecen en la novela:
- La carta personal de Sir Hollingsworth a Hugo, el protagonista (que además abre la posibilidad de la continuación de las peripecias del personaje en una segunda novela):

(...) Tu padre llevaba años obsesionado con un mito: la ciudad perdida de Zerzura, oculta en algún lugar del desierto del Sáhara y que, según las leyendas, escondía tesoros antiquísimos protegidos por toda suerte de espíritus y maldiciones. (...) Hace unos meses, catalogando las baratijas de un baúl que adquirí a un mercader en El Cairo, hallé un viejo texto medieval. (...) Estaba escrito en un dialecto que no había visto en mucho tiempo, pero he logrado traducir algunas partes y estoy convencido de que pertenece al *Kitab al Kanuz*, una antigua colección de historias y fábulas sobre tesoros ocultos del Antiguo Egipto. *El Libro de las Perlas Ocultas*, lo llamaban algunos. (...) Aunque debo ser cuidadoso, hay demasiada gente detrás del secreto de Zerzura. Ahora queda mucho trabajo por delante, pero quería que fueras el primero en saberlo: voy a buscar esa ciudad. Al menos, le debo eso a tu padre. (págs. 363-364).

- La carta de la Oficina del Gobierno del Estado de Nueva Inglaterra:

OGE de Nueva Inglaterra  
Boston, 7 de junio de 1986

(...) el próximo 9 de agosto finaliza el plazo para la presentación del proyecto arquitectónico con las modificaciones requeridas para la subsanación de las deficiencias del inmueble. De lo contrario, deberá proceder al abandono inmediato de dicho inmueble en los quince días siguientes a partir del plazo señalado.

- La carta de la WBU (West Boston University) dirigida a tía Isabella cuyo contenido cita de memoria a Hugo y en la que se le comunica la decisión de clausurar la financiación destinada al Departamento de Arqueología y de relegarla a ella como docente a una ocupación y cargo más triviales.
- Las cartas del pirata John Taylor, claves en la presentación y el desarrollo del misterio y que son desveladas poco a poco en la novela.
- Queda también como posible análisis el estudio de la historia del Capitán Taylor a través de sus cartas: ¿qué aprendemos de él en cada una, y qué nos revela el propio Capitán sobre su tesoro.



## OTRAS ACTIVIDADES

**Las siguientes actividades son adaptables tanto para Primaria como Secundaria.**

1. Elabora la ficha bibliográfica de este libro (título, autor, ilustrador, editorial, n.º de páginas, edición, etc.).
2. Escribe un resumen completo (máximo dos carillas). ¿Qué partes te parecen más relevantes? ¿Por qué? Recuerda que no serás capaz de hacerlo bien si no has entendido la historia, así que lee con atención y disfruta. (Alternativamente, puede proponerse una actividad similar de algún capítulo concreto).
3. Un libro de este tamaño tiene aproximadamente 80.000 palabras, y seguramente habrá algunas que no entiendas. A medida que lo lees, búscalas en el diccionario y escribe su significado.
4. En el texto aparecen muchas comparaciones y metáforas, algunas de ellas dándole incluso un toque de humor a la historia. ¿Qué las diferencia? ¿Cuáles puedes encontrar en cualquiera de los últimos capítulos que has leído? ¿Qué otras comparaciones o metáforas se te ocurrirían en vez de las que has leído?
5. Criticar significa analizar y valorar (o sea, no se trata solo de decir las cosas malas). Cuando una persona lee un libro, debe ser capaz de hacer una valoración crítica y dar su opinión sobre sus distintos aspectos: si es divertido, interesante, misterioso, si te parece bien escrito... Escribe tu opinión sobre el libro y, si te ha gustado, recomiéndaselo a algún amigo (máximo una carilla).

6. Ponte en el lugar de un personaje y reescribe alguno de tus pasajes favoritos desde tu perspectiva. ¿Cómo hubieras actuado? ¿Qué hubieras dicho? ¿Cómo hubiera cambiado la historia?
7. ¿Queda algún detalle sin explicar en el libro? ¿Por qué crees que el autor ha elegido no explicarlo? Invéntate tu propia explicación y escríbela (media carilla).



## APRENDIENDO SOBRE CÓDIGOS

1. Uno de los métodos más famosos de cifrado es el cifrado César, llamado así porque lo usaba el mismísimo Julio César. El código es uno de los más sencillos (y por tanto uno de los más fáciles de descubrir), y en palabras de Hugo Norwood: «consiste en desplazar las letras del alfabeto una distancia fija. Por ejemplo, si la distancia es cinco, la A pasa a ser una E, la B una F, la C una G y así» (pág. 163). A este tipo de códigos se les llama códigos de sustitución.

Intenta descifrar el siguiente mensaje escrito mediante cifrado César:

**UV AL WPLYKHZ SH WYVEPTH HCLUABYH  
KL OBNV UUYDVVK: SH SLFLUKH KL SH  
JPBKHK WLYKPKH**

2. Si consideramos que hay veintiséis letras en el alfabeto, está claro que el código César solo permite veinticinco posibles variaciones, y por eso es muy fácil de descifrar (¡pruébalo!). Sin embargo, si permitimos cualquier sustitución de una letra por otra (como el código del capítulo 10), eso da lugar a... cuatrocientos cuatrillones de posibilidades. O sea, un cuatro seguido de veintiséis ceros. O sea, todas estas combinaciones:

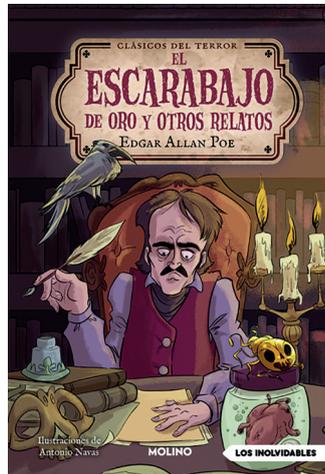
**4000000000000000000000000000**

Dicho de otra forma: si pudieras probar una combinación distinta cada segundo y hubieras empezado con el Bing Bang, hace 13.8 billones años... todavía no habrías terminado de probarlas todas. Eso sí que es un código difícil de descifrar, ¿no? ¿Sabías que este tipo de código data del siglo IV antes de Cristo?

En el capítulo 10 Hugo encuentra la segunda carta del Capitán Taylor, y con ella otro mensaje secreto escrito en un código como el descrito. ¿Cómo lo resuelven? ¿Qué pista les había dejado Taylor para poder resolverlo?

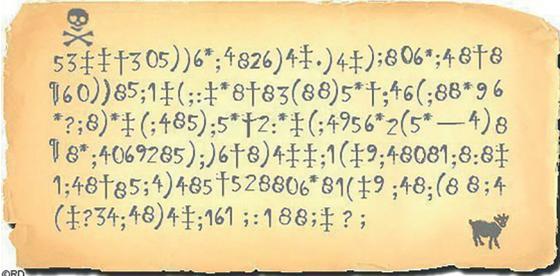
3. Hay muchas más formas de codificar mensajes secretos. ¿Qué otros códigos aparecen en el libro? (ver **Anexo 14**). Uno de los más conocidos es el código Morse. Busca información sobre él y escribe un mensaje secreto utilizándolo.
4. Por parejas: invéntate un código secreto y úsalo para pasarle un mensaje a tu compañero. Luego intercambia los mensajes e intenta descifrar los códigos de las otras parejas.

Se cree que la primera historia donde aparece un mensaje secreto es *El escarabajo de oro*, publicada por Edgar Allan Poe en 1843 (¡hace casi doscientos años!). En ella, un viejo pergamino con un extraño código conduce a los protagonistas a la búsqueda de un antiguo tesoro pirata (¡posiblemente el tesoro del mismísimo Capitán Kidd!).



<penguinlibros.com>

El mensaje secreto es el que aparece en la imagen de abajo. ¿Te atreves a intentar descifrarlo? No te preocupes si no puedes, es bastante difícil. A cambio, puedes leer la historia de Poe y averiguar cómo lo hace el protagonista.



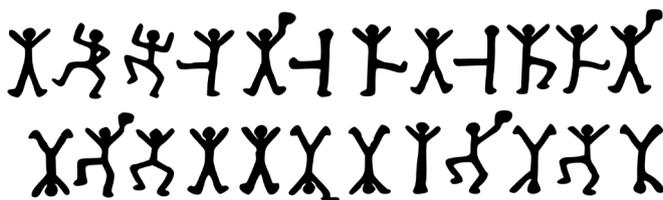
©RD  
<<https://www.ciphermachinesandcryptology.com/en/goldbug.htm>>

Y, por supuesto, no podía faltar en esta sección el gran Sherlock Holmes, creado por Sir Arthur Conan Doyle. En *La aventura de los bailarines*, publicada en 1903, el famoso detective se enfrenta a uno de sus casos más complicados.



<<https://www.etsy.com/listing/1024015046/the-dancing-men-the-return-of-sherlock>>

Todo comienza cuando Sherlock recibe un trozo de papel con una misteriosa secuencia de pequeños monigotes que parecen estar bailando. El detective se da cuenta de que en realidad las figuritas son un código de sustitución y logra descifrar el mensaje (¡por supuesto!). Y tú, ¿serías capaz de hacerlo?



<<https://www.etsy.com/listing/1024015046/the-dancing-men-the-return-of-sherlock>>

## APRENDIENDO SOBRE PIRATAS

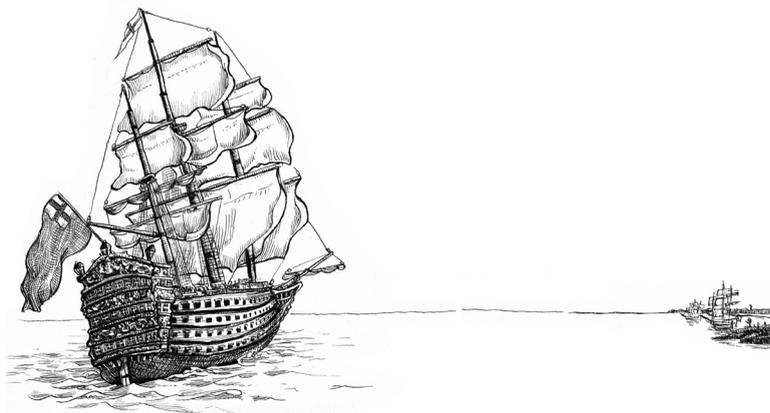
En los siglos XVI y XVII los mares estaban llenos de barcos cargados de tesoros, que transportaban sus riquezas desde las Indias o las Américas a las capitales europeas. No eran viajes sencillos: a las ya de por sí duras condiciones de la época (semanas o incluso meses de navegación hacinados en espacios pequeños, peligrosas tormentas, enfermedades...) había que sumar la densa presencia de piratas y bandidos de todo tipo, siempre al acecho.

Aunque no siempre los botines consistían en oro y joyas, es lógico pensar que algunos de esos piratas podrían llegar a acumular enormes fortunas, que tendrían que esconder en algún lugar. Pero la vida de un pirata no estaba exenta de peligros, incluida por supuesto la muerte en la horca. En ese caso, ¿quién recuperaría sus tesoros?

Todos lo hemos imaginado alguna vez. ¿Hay algo más emocionante que encontrar un viejo mapa con una pista, un acertijo cuya solución nos revele la localización de un tesoro? ¿Y si el mapa no fuera solo un montón de líneas sobre un trozo de tela, sino que fuera algo más? Toda una mansión, por ejemplo. Construida por un viejo pirata antes de morir como un enorme acertijo, con la promesa del mayor tesoro jamás visto si logras descifrarlo.

En *La mansión del acantilado*, Hugo, Sarah y Jeff se lanzan en busca del tesoro de un misterioso pirata inglés llamado John Taylor. Según una de las cartas que encuentra Hugo, se trata de «el mayor tesoro que jamás haya existido. Un tesoro que ni el mismísimo diablo podría concebir y por el que cualquier mortal perdería la cabeza» (págs. 129-130). En el libro también se menciona a Olivier Levasseur, un temido pirata francés. Pero ¿quiénes eran en realidad estos dos personajes?

1. Busca información sobre Olivier Levasseur. ¿Qué partes crees que son reales? ¿Cuáles crees que son leyenda?
2. El evento que describe el libro, donde Olivier Levasseur y John Taylor atacan al barco portugués Nossa Senhora ocurrió en la realidad. Busca información sobre él y escribe con tus propias palabras una página describiendo este ataque.
3. ¿Crees que existió la Cruz Ardiente de Goa? ¿Por qué?
4. Elige a tu pirata favorito (que haya existido en la realidad) y escribe una página sobre él (tienes más abajo como ayuda un texto sobre el Capitán Kidd).
5. Coge un mapa del mundo y señala todas las localizaciones que aparecen en la historia. Boston, el Caribe, el Océano Índico... ¿Qué ruta crees que siguió el Capitán John Taylor? Dibújala en el mapa.
6. En grupos, discutid las razones que llevaron a los piratas a expandir sus actividades desde el Caribe hacia el Índico, tales como el comercio de especias o la situación tensa con barcos de distintas nacionalidades. Cada grupo presentará sus hallazgos, fomentando un debate sobre la vida de los piratas y su impacto en el comercio marítimo de la época.



## El tesoro del Capitán Kidd

En *La mansión del acantilado*, tía Isabella también hace referencia al tesoro del Capitán Kidd. Este comenzó como corsario al servicio del rey William III de Inglaterra, que le dio permiso para atacar, destruir y saquear otros barcos de naciones que estuvieran en guerra con Inglaterra. Pero poco a poco el capitán Kidd comenzó a atacar barcos no enemigos, hasta que el 30 de enero de 1698 capturó el mercante indio *Quedagh*, que iba lleno de oro y plata. La noticia llegó pronto a Inglaterra y Kidd pasó de corsario a vulgar pirata. La diferencia la explica Hugo en el libro:

Los piratas atacaban barcos en beneficio propio, y no estaban aliados con ninguna nación. Los corsarios, en cambio, actuaban en tiempos de guerra bajo el permiso de un rey (pág. 108).



*Howard Pyle's Book of Pirates: Fiction, Fact & Fancy  
Concerning the Buccaneers & Marooners of the Spanish Main,  
Harper and Brothers.*

En 1669 Kidd fue hecho prisionero, engañado por el gobernador de Massachusetts. Pero previendo la posibilidad de caer en una trampa, el Capitán Kidd escondió antes su tesoro, tal y como le cuenta tía Isabella a Hugo:

Dirigiéndose a Nueva York, que entonces era una colonia inglesa, decidió esconder una parte de su fortuna con la esperanza de poder intercambiarla por un perdón oficial, pero no le salió bien. Fue capturado y enviado a Inglaterra, se le juzgó, y murió ahorcado (pág. 79).

Kidd enterró parte de su tesoro en la isla de Gardiner, cerca de Long Island, pero este fue recuperado poco después por las autoridades. Se dice que encontraron más de 200 lingotes de plata, una caja de plata esmaltada con incrustaciones de diamantes y nada menos que 67 rubíes. Sin embargo, eso pudo haber sido tan solo una pequeña fracción de su fortuna. Se dice que el Capitán Kidd intentó sobornar al gobernador para que le dejaran escapar con la promesa de regresar con el resto de su tesoro, pero no tuvo éxito. Y cuando sus carceleros intentaron sonsacarle información sobre la localización del resto del tesoro, Kidd se limitó a decir que «nadie podría encontrarlo salvo él mismo».

Se desconoce si realmente existía un segundo tesoro, o si Kidd simplemente intentaba engañar a sus captores. El Capitán Kidd murió ahorcado el 23 de mayo de 1701.

# ¡BÁJATE TODO EL MATERIAL!

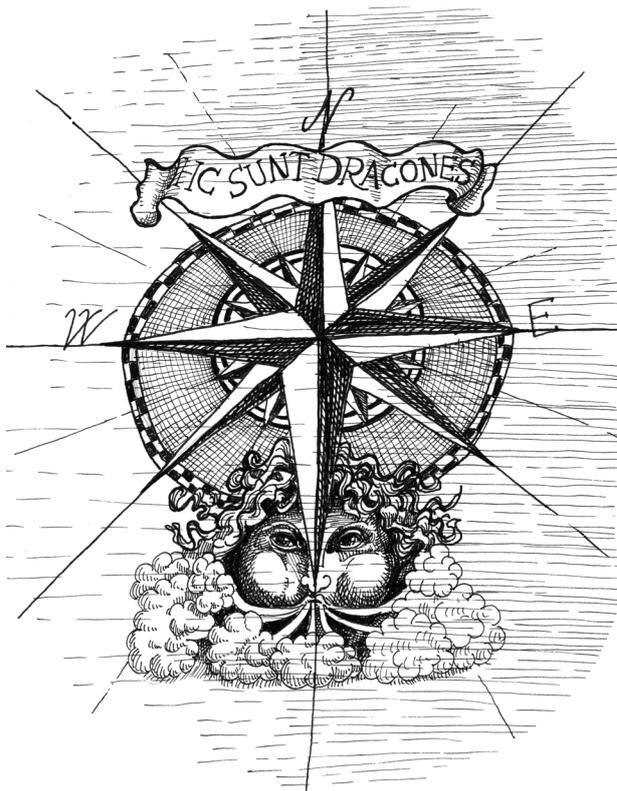
*Puedes bajar tanto la guía  
completa como todos los anexos  
en pdf desde:*

*<https://www.diegosbooks.es/recursos>*

*Capitán John Taylor*

## AGRADECIMIENTOS...

El autor agradece a todos los profesores y profesoras la gran acogida que ha tenido *La mansión del acantilado* en colegios e institutos. Gracias también a Ana Cestero, María Plaza e Ignacio Moreno por su ayuda en la confección de esta guía docente.





[www.diegosbooks.es](http://www.diegosbooks.es)



LOS LIBROS  
DEL GATO  
NEGRO