Tabla de evidencias

Nombre: _____

Fecha: _____

Hacia el final de *Dagon*, el narrador se pregunta si su experiencia pudo haber sido «una fantasmagoría, producto de la fiebre» en lugar de una experiencia real. Entonces, ¿realmente sucedió, o fue todo producto de su imaginación? Repasa la historia y completa la tabla con los máximos argumentos posibles para justificar ambas hipótesis.

Ocurrió realmente	Producto de su imaginación

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Emparejamiento

Nombre: _____

Fecha: _____

1. Empareja cada fragmento del relato con una imagen. Traza una línea para unirlos.

1 *Pero no aparecían ni barcos ni tierra, y empecé a desesperar en mi soledad, en medio de aquella ondulante e ininterrumpida inmensidad azul.*

2 *La zona estaba corrompida de peces descompuestos y otros animales menos identificables que se veían emerger en el cieno de la interminable llanura.*

3 *Antes que la luna menguante, fantásticamente gibosa, hubiese subido muy alto por el este de la llanura, me desperté cubierto de un sudor frío, decidido a no dormir más.*

4 *Me pareció que me encontraba en el borde del mundo, escrutando desde el mismo canto hacia un caos insondable de noche eterna.*

5 *Me di cuenta, sin posibilidad de duda, de que el extraño objeto era un monolito perfectamente tallado, cuya imponente masa había conocido el arte y quizá el culto de criaturas vivas y pensantes.*

6 *Inmenso, repugnante, aquella especie de Polifemo saltó hacia el monolito como un monstruo formidable y pesadillesco, y lo rodeó con sus brazos enormes y escamosos.*

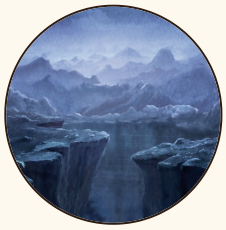
A 

B 

C 

D 

E 

F 

Glosario

Nombre: _____

Fecha: _____

Sórdida: que tiene manchas o suciedad

Morfina: sustancia que se extrae del opio, usada como analgésico y también como droga

Paquebote: embarcación que lleva correo y pasajeros de un puerto a otro

Sobrecargo: oficial de un buque que se ocupa del cargamento o del pasaje

Corsario: barco autorizado por su Gobierno para asaltar naves enemigas

Deferencia: muestra de respeto o de cortesía

Deriva: estado de una embarcación que flota sin rumbo, arrastrada por el viento o la corriente

Pormenores: cosas o circunstancias secundarias de un asunto

Lodazal: terreno lleno de lodo

Cieno: lodo blando del fondo de lugares con agua

Légamo: barro pegajoso que se forma con el agua estancada

Nauseabundo: que causa náuseas o asco intenso

Insondables: dicho del mar: que no se puede sondear

Hedor: olor desagradable y penetrante

Descollar: sobresalir

Gibosa: que tiene giba, joroba

Sima: pozo muy profundo formado por una fisura en el terreno

Escrutar: examinar cuidadosamente

Estigia: infernal

Enhiesto: levantado, derecho

Monolito: monumento de piedra de una sola pieza

Cenit: punto más alto de elevación del Sol o la Luna sobre el horizonte

Ciclópeo: dicho de construcciones antiquísimas de enormes piedras; gigantesco

Bajorrelieve: relieve que sobresale poco de la superficie del fondo

Polifemo: el más famoso de los cíclopes de la mitología griega

Etnólogo: persona que cultiva la ciencia que estudia las costumbres y tradiciones de los pueblos

Desdeñosa: que manifiesta desdén, indiferencia y desprecio

Fantasmagoría: ilusión de los sentidos o figuración vana de la inteligencia

Pandemonio: lugar en el que hay gran confusión, ruido y griterío

ANTES DE LEER

¿Has tenido alguna vez un sueño o un recuerdo tan vivo que no estabas seguro de si era real? Descríbelo.

¿Por qué atrapan tanto las historias contadas por un narrador del que quizá no podamos fiarnos? ¿Cómo decidimos a quién creer?

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Test

Nombre: _____

Fecha: _____

Escoge la mejor opción para cada una de las siguientes preguntas.

1. ¿Qué droga dice el narrador que hace su vida soportable?

(a) Morfina
(b) Cocaína
(c) Paracetamol
(d) Gas hilarante

2. ¿Dónde es apresado el bote en el que el narrador va de sobrecargo?

(a) En el océano Atlántico
(b) En el mar Mediterráneo
(c) En el océano Glacial Ártico
(d) En el océano Pacífico

3. ¿Dónde se encuentra el narrador cuando se despierta de su sueño plagado de pesadillas?

(a) Varado en una playa de arena
(b) En un lodazal viscoso y negruzco
(c) De vuelta a bordo del barco de los marineros alemanes
(d) En una cama de hospital

4. ¿Qué teoría cree el narrador que puede explicar la situación en la que se encuentra?

(a) Los alemanes lo habían vuelto a capturar
(b) Debía estar durmiendo y soñando
(c) Debía estar muerto
(d) El fondo oceánico había emergido debido a una erupción volcánica

5. ¿En qué dirección camina el narrador en busca del desaparecido mar?

(a) Oeste
(b) Este
(c) Norte
(d) Sur

6. ¿Dónde se encuentra el narrador al atardecer del cuarto día de viaje?

(a) En la orilla del mar
(b) Al pie de una alta colina
(c) En el mismo sitio donde empezó el viaje
(d) En el borde de una misteriosa zona boscosa

7. ¿De qué se da cuenta el narrador cuando se despierta bajo la luna gibosa?

(a) Que debería haber viajado de noche y no de día
(b) Que no puede completar el trayecto él solo
(c) Que ya no sabe el paradero de su barco
(d) Que nunca debió haber comenzado el maldito viaje

8. ¿Qué llama inmediatamente la atención del narrador cuando llega a la parte más suave de la pendiente?

(a) Un solitario árbol retorcido y antiguo
(b) Una piedra gigantesca
(c) Unas extrañas voces
(d) La luz de la luna se apagó de repente, como si fuera una simple vela

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Test

Nombre: _____

Fecha: _____

9. ¿Qué características distintivas tienen las tallas similares a las humanas? Selecciona todas las respuestas correctas.

- [a] Alas
- [b] Manos y pies palmeados
- [c] Labios anchos y flácidos
- [d] Cuatro brazos
- [e] Ojos abultados y vidriosos
- [f] Narices antinaturalmente largas y afiladas

10. ¿Qué supone el narrador que deben ser las figuras humanas?

- (a) Alienígenas
- (b) Sirenas
- (c) Dioses imaginarios
- (d) Un producto de su imaginación

11. ¿Qué ve el narrador de repente?

- (a) El monolito se abre, revelando una luz alienígena en su interior
- (b) El cielo se llena de una bandada de criaturas aladas
- (c) Su propio nombre grabado en el monolito
- (d) Una criatura inmensa y repugnante saliendo de las oscuras aguas

12. ¿Qué cree el narrador que hizo mientras volvía frenéticamente a su bote?

- (a) Gritar como un loco
- (b) Recitar el alfabeto
- (c) Cantar y reír intensamente
- (d) Rezar

13. ¿Dónde se encuentra el narrador cuando sale de las sombras?

- (a) En la cama de su propia casa
- (b) En su bote
- (c) De vuelta en el barco alemán
- (d) En un hospital de San Francisco

14. ¿Con qué entretiene el narrador a un famoso etnólogo?

- (a) Con la detallada historia de lo que le había sucedido
- (b) Con historias de sirenas
- (c) Con juegos de cartas
- (d) Con preguntas sobre Dagon, el dios-pez de la antigua leyenda filistea

15. ¿Qué le sucede al narrador por la noche, especialmente cuando la luna es gibosa y menguante?

- (a) Empieza a reír y delirar
- (b) No puede dormir
- (c) Ve al monstruo
- (d) Huele el hedor a pescado podrido

16. ¿Qué sucede con el reflejo del narrador en la ventana?

- (a) Se lleva un revólver a la cabeza
- (b) Grita
- (c) Desaparece
- (d) Se convierte en la cara del monstruo

17. ¿Qué sueña el narrador?

- (a) En el día en que su locura llegue a su fin
- (b) En el día que emerja el fondo del océano
- (c) En su vida antes de ver a la criatura
- (d) En el día de su muerte

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Test

Nombre: _____

Fecha: _____

18. ¿Qué oye el narrador en la puerta?

(a) Una risa escalofriante

(b) Un ruido, como si forcejeara en ella un cuerpo inmenso y resbaladizo

(c) Unos cánticos extraños

(d) Un fuerte golpe

Si lo lees en la app iClassics

Responde estas preguntas extra sobre lo que descubres mientras lees:

1. ¿Qué sucede cuando tocas el solitario bote del narrador?

2. ¿Qué grabados puedes distinguir moviendo la luz sobre el extraño monolito?

3. ¿Qué sucede cuando tocas el monstruo que está junto al monolito?

4. ¿De qué color es el mundo de pesadilla del narrador que se materializa cuando tocas la pantalla?

5. ¿Cuál es la última imagen que se ve al final de la historia?

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Piensa como un detective

Nombre: _____

Fecha: _____

Responde con frases completas. Apoya tus ideas con pruebas del texto.

1. El narrador nos dice al principio que depende de la morfina y que está a punto de quitarse la vida. ¿Qué efecto tiene esto en tu confianza en él? Busca otros dos detalles que te hagan dudar o creerle.

2. El narrador sugiere primero una explicación científica: una erupción volcánica ha elevado el fondo del mar. ¿Por qué crees que Lovecraft da primero una explicación racional y luego acumula detalles extraños? ¿Qué efecto produce?

3. Cerca del final el narrador oye algo en la puerta y se prepara para saltar por la ventana. ¿Parece creer su propia historia? Apoya tu opinión en el último párrafo.

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Taller de escritura

Nombre: _____

Fecha: _____

¿Era real la experiencia del narrador en Dagon o lo imaginó todo? Usando las evidencias reunidas en tu tabla, escribe un breve ensayo que responda esta pregunta. Asegúrate de:

a. Exponer tu postura con claridad en el primer párrafo.

b. Usar al menos tres pruebas del relato (cita siempre que puedas).

c. Considerar la postura contraria y explicar por qué sigues prefiriendo la tuya.



Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado