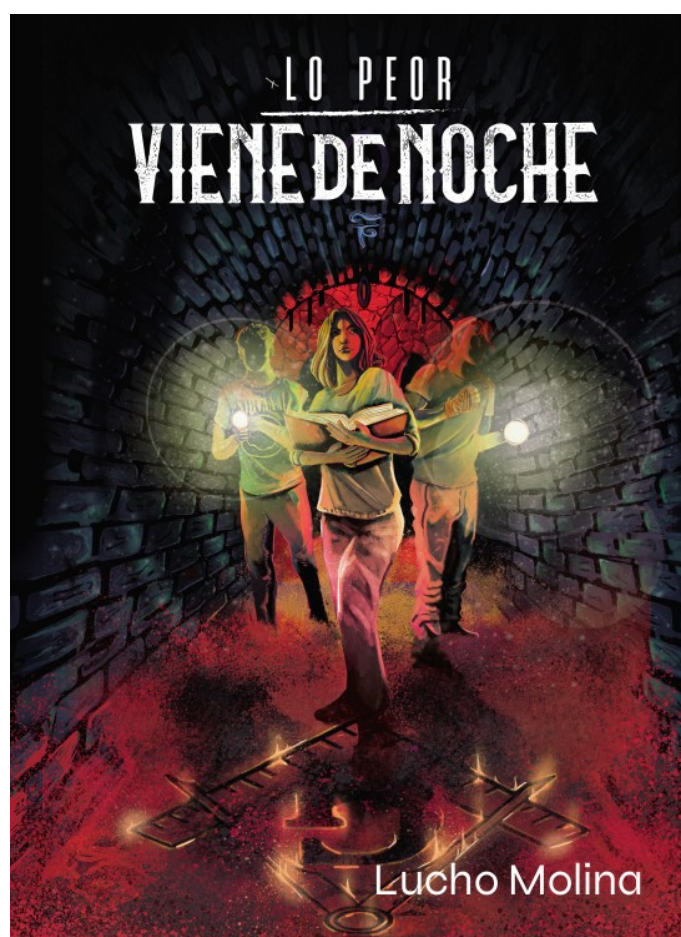


PROPUESTA DIDÁCTICA

LO PEOR VIENE DE NOCHE

Lucho Molina

ACTIVIDADES INTERACTIVAS



Rama
Negra



En esta primera propuesta te presentamos algunos juegos. Podés hacerlos en papel o de manera digital, mediante enlaces a las páginas con juegos que te resulten familiares. Pensamos en ambas opciones y, en la medida de lo posible, te mostramos algunos modelos.

Podés jugar al finalizar la novela o como juegos separados una vez terminada cada parte.

Como juego al finalizar la novela, podés utilizar el mapa de los túneles como tablero ([lo podés descargar acá](#)).

Cada parada corresponde a una actividad. Pueden dividirse en grupos y ver quién llega primero a la salida.

MISIÓN UNO (PRIMERA PARTE DE LA NOVELA):

"ADIVINA, ADIVINADOR"

(COMPETENCIA POR TIEMPO)

Deberán reducir este texto reemplazando las definiciones por las palabras correspondientes.

Variantes:

- a. Libre (los participantes buscarán y reemplazarán todo aquello que consideren posible. El resultado deberá ser un texto coherente). Gana el equipo que logre encontrar más palabras en un tiempo determinado de antemano.
- b. Con opciones (debajo del texto se incluyen las palabras que pueden reemplazar y se subraya en el texto sus definiciones). Ganará el equipo que encuentre esas palabras en menos tiempo.

TEXTO:

“En el colegio secundario al que asisten Lucho y Juanchi, los compañeros de cuarto realizarán una serie de razonamientos a partir de hechos, proposiciones o principios. En primer lugar, huirán de la persona encargada del orden del curso por una construcción ascendente. Luego, un extraño periódico que surgió hace algún tiempo en la ciudad de Junín despertará en Lucho una gran curiosidad.

En esta aventura, los dos amigos descubrirán símbolos que traerán con ellas una serie de comportamientos y de presencias extrañas que le recordarán a Lucho la existencia de cierta agrupación secreta.

Los misterios se acrecientan cuando una puerta de la preceptoría los ingresa a unos pasos subterráneos que los llevarán a la sede de un espacio de reunión para actividades recreativas".

Palabras a utilizar:

- Industrial
- Deducciones
- Escalera
- Preceptor
- Semanario
- Logia
- Túneles
- Club Social

Temas a repasar a partir del juego:

La definición

Sinonimia – Hiperonimia - Hiponimia

Coherencia y cohesión

MISIÓN DOS (SEGUNDA PARTE DE LA NOVELA)

“^xSÍMBOLOS”

(COMPETENCIA POR TIEMPO)

Armar los rompecabezas en el menor tiempo posible.

Para dar por finalizada la misión se deberá explicar a qué corresponden las imágenes armadas

Temas a repasar/investigar a partir del juego:

- Qué es la masonería
- Qué son las Logias
- Buscar simbología en los edificios de cada ciudad

IMAGEN 1

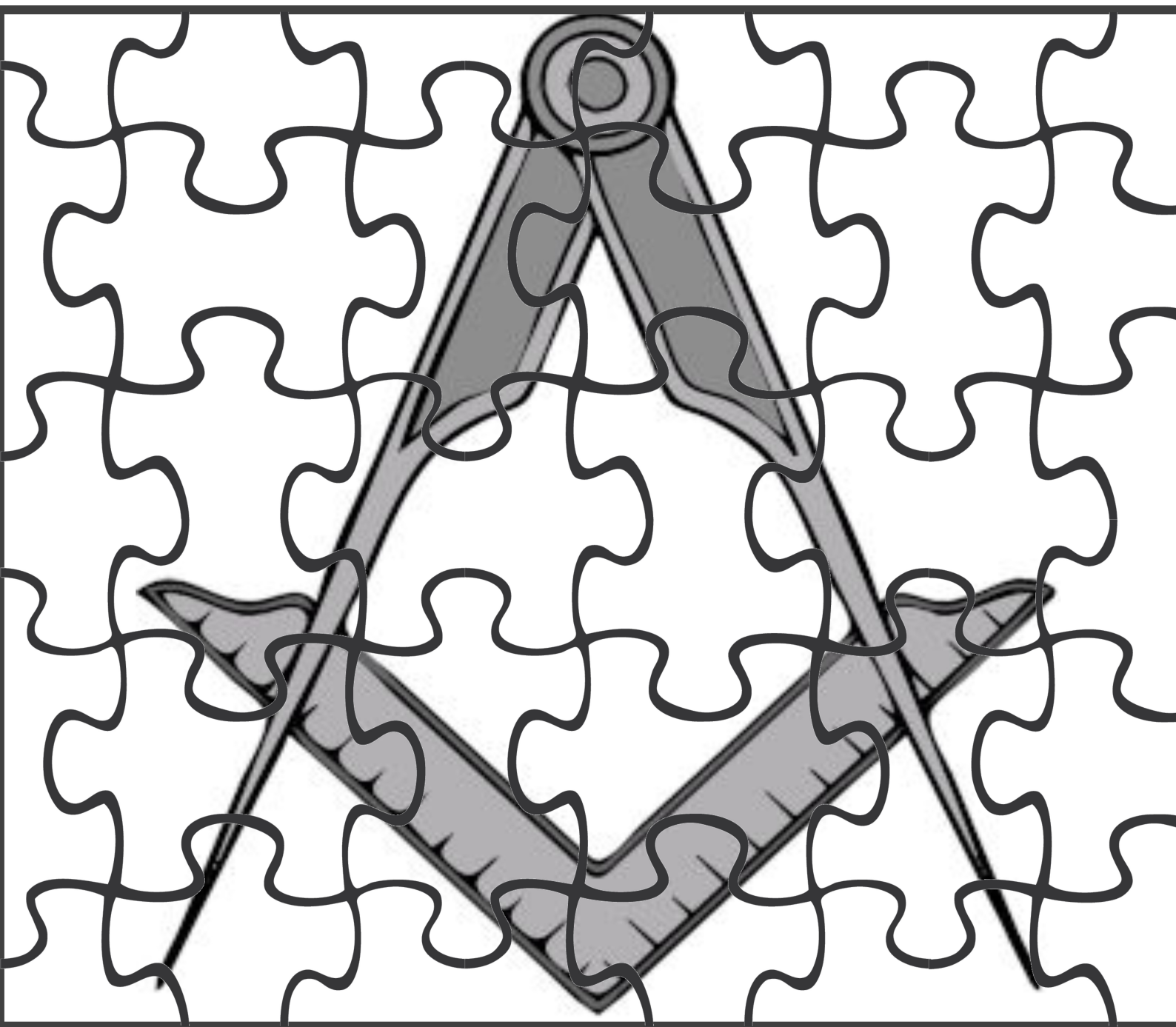
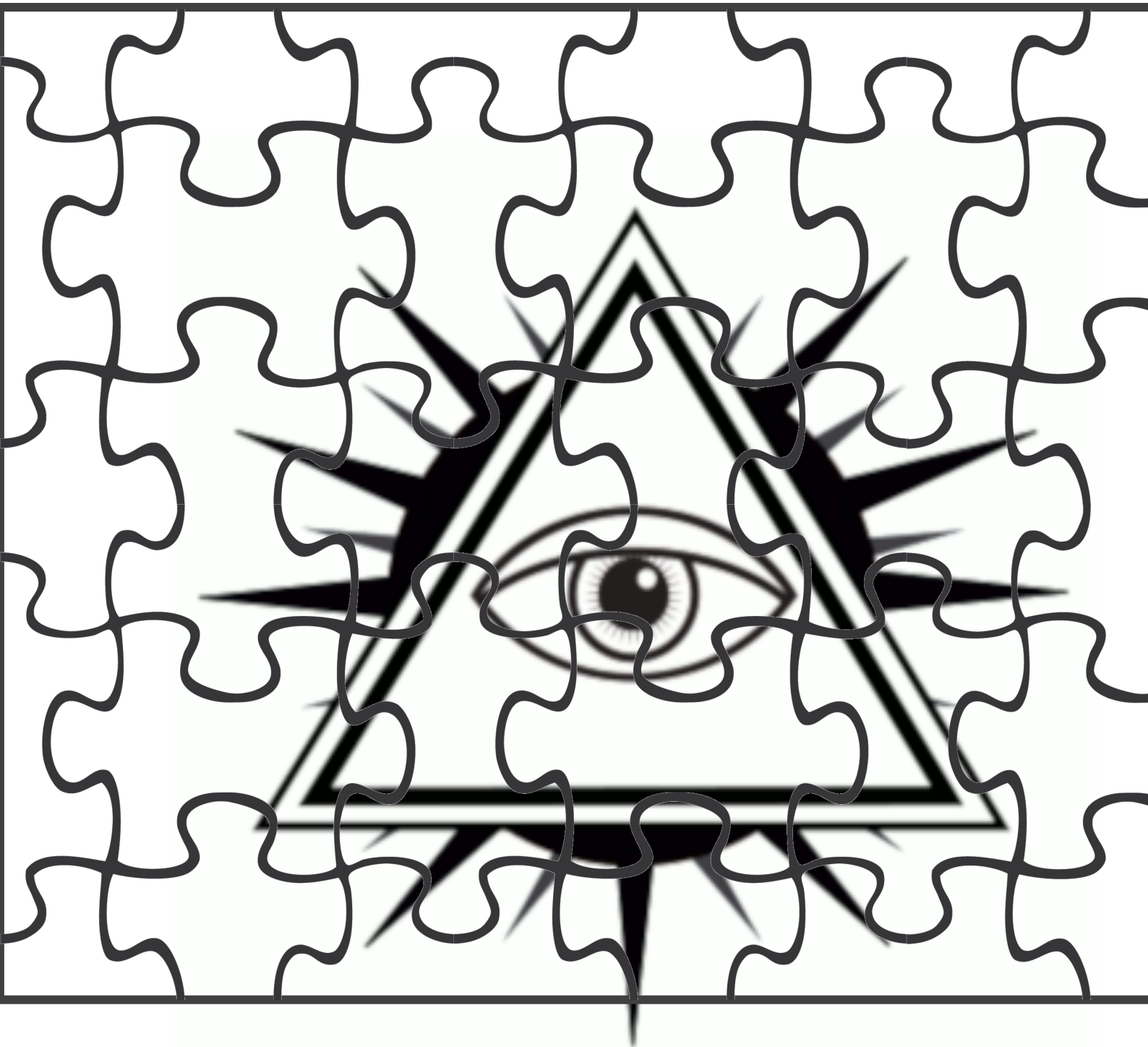


IMAGEN 2



MISIÓN TRES (TERCERA PARTE DE LA NOVELA)

“ARCHIVOS SECRETOS”

La propuesta de esta tercera misión propone elegir la opción correcta de cinco preguntas.

Cada pregunta corresponde a una de las puntas del pentagrama y se van encendiendo velas por cada respuesta correcta, a modo de ritual. Hay una versión digital en formato *scape room*, en la que se puede participar de manera individual ingresando [al siguiente link](#) (o buscarlo en la web interactiva del libro).

Cuestionario:

a. Lucho tenía enterrado:

- Libro.
- **Grimorio,**
- Mapa.

b. Sonido que escucharon vale y alexis y que no podían quitarse de sus oídos porque los hipnotizaba.

- **chasquidos**
- Gruñidos
- Cánticos

c. ¿Qué tenía el libro *Los mágicos*?

- Información para entrar a la logia.
- **Información para destruir la logia.**
- Información para armar una logia.

d. La banda que le gustaba a Lucho se llamaba

- **El muro**
- Las morochas
- Las paredes

e. La palabra que encuentra Lucho en el “Libro del aprendiz masón” es

- Viridiol
- **Vitriol**
- Veintidol

A partir del juego se puede trabajar con el material sobre la banda *El muro* y el libro *Los mágicos* disponible en la web.

MISIÓN CUATRO (CUARTA PARTE DE LA NOVELA)

“NO TIRES LA TOALLA”

Lucho se enfrenta a 4 rounds. Analizá las pistas y descubrí a quién se enfrentó Lucho en cada uno.

Podés ver el modelo interactivo [en la web aquí](#).

Cada ícono te permitirá acceder a la pista correspondiente:

Pistas:

Primer round: Apenas lo vio, sintió que la pelea ya estaba perdida. El rival era fuerte y sintió que él no estaba preparado para ganar.

Respuesta: CHACAL.

Segundo round: Al aparecer, y verlo todo golpeado, Lucho sabía la mirada con que iba a mirarlo al aparecer todo golpeado. Sería una pelea de gestos, sin palabras. Lo peor era que él aún no estaba preparado para decirle la verdad.

Respuesta: VALE.

Tercer round: Una vez más, usando la mentira, Lucho vuelve a decepcionar a un familiar por miedo a herirlo. Lo único que recibe, en este caso, es un "mejor que salgas de donde estás metido, no traigas más problemas".

Respuesta: ABUELA.

Cuarto round: Una rival imprevista abusa de la confianza y se mete en la habitación. La pelea es desigual, ella usa armas que lo enceguecen... ¿o lo está soñando?

Respuesta: CAROLINA

MISIÓN CINCO (QUINTA PARTE DE LA NOVELA)

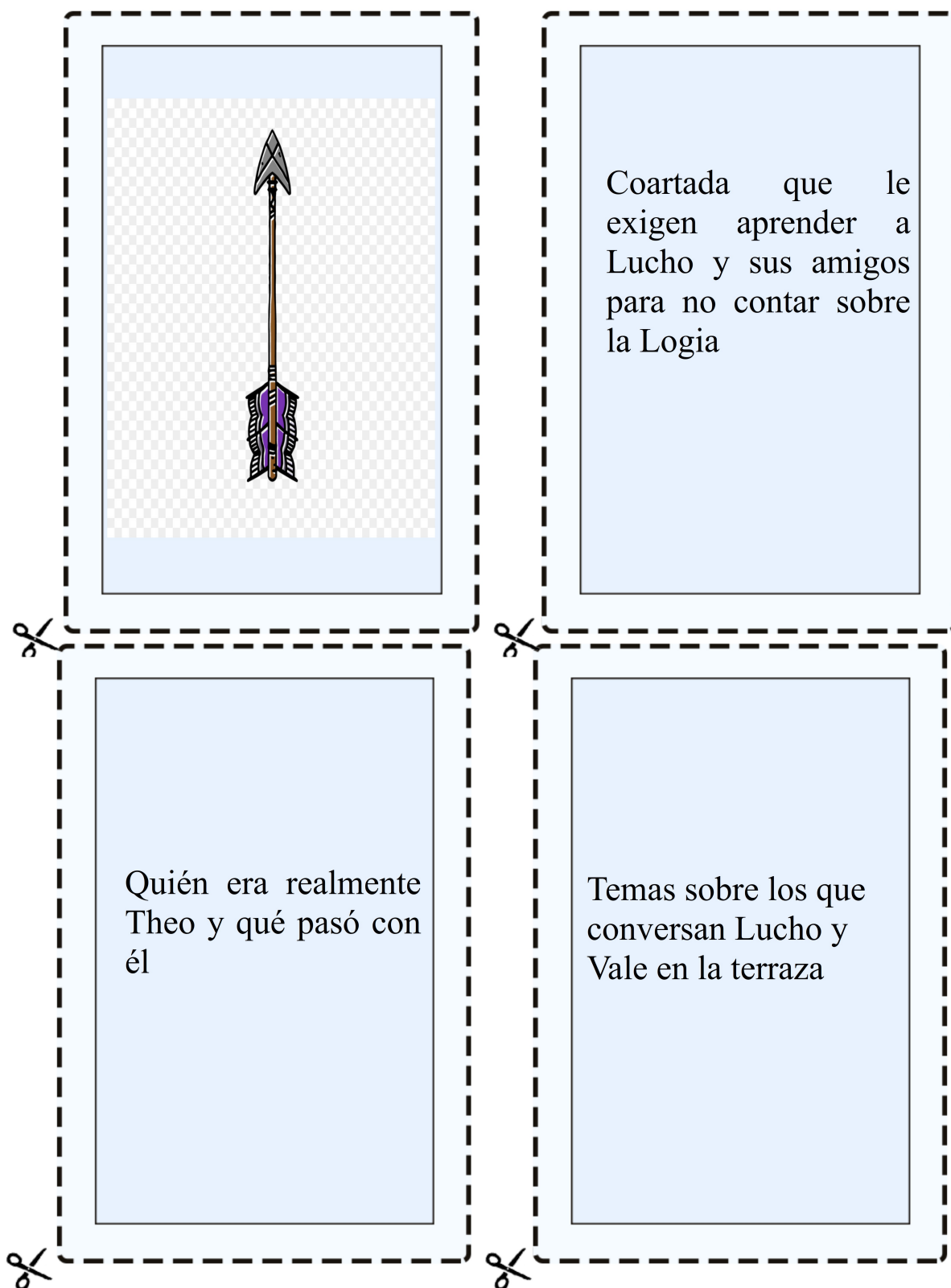
“^xHOMUNCULO”

Lucho ya sabe que la punta de lanza le pertenece, es él quien le da poder.

Muchos la quisieron y terminaron muriendo.

Si no querés ese destino, deberás elegir las "cartas" correctas y contar sobre el tema que se te solicite.

¡Cuidado! Si elegís la que tiene la lanza, morirás.



ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN

PARTE UNO

PREGUNTAS DE COMPRENSIÓN LECTORA

- a ¿Cómo es la relación entre Lucho y Juanchi?
- b ¿Qué buscaba Ventura?
- c ¿Cómo encontraron la escalera prohibida?
- d Describí la sensación que sintieron al escuchar el quejido
- e ¿Que es un *deja vú*? ¿De qué manera apareció en Lucho?
- f ¿Qué le pregunta Lucho a Juanchi sobre el futuro? ¿Que haría Lucho?
- g ¿Qué se dice sobre el espejo que aparece en uno de los túneles?
- h ¿Qué símbolo ven en los túneles?
- i ¿Qué hallaron al abrir la compuerta? Describí las sensaciones que experimentaron allí.
- j ¿Por qué adentro del salón hacía frío?
- k ¿Qué hallaron en la carpeta?

CONSIGNAS DE PRODUCCIÓN

PRODUCCIÓN ESCRITA

Dice Lucho: “A veces, como todos, me gustaría tener una bola de cristal para predecir el futuro”.

Si tuvieras una bola de cristal, ¿para qué la usarías? ¿Qué te gustaría saber? ¿Qué harías con esa información?

EJES DE INVESTIGACIÓN

1. Buscar significado, simbología y uso de “el ojo que todo lo ve”.
2. Cuando caminan por el túnel, Lucho le dice a Juanchi que su amigo Sacha ya los había recorrido. Pueden leer el cuento “Súcubo” que amplía el universo de las puertas de Junín. ([Accedé al cuento desde este enlace](#)).

PARTE DOS

PREGUNTAS DE COMPRENSIÓN LECTORA

- a. Describí cuál era el método para tomar lección del profesor y cómo se sentían los alumnos frente a eso.
- b. ¿Por qué creés que Vale no le dio una tarjeta de invitación a Lucho?
- c. ¿Qué pensó decirle Lucho a Vale? ¿Por qué no lo hizo?
- d. ¿Cómo sentía Eli su relación con Lucho? ¿Vos crees lo mismo? ¿Por qué?
- e. Mencioná uno de los recuerdos de Lucho con Vale, ¿por qué crees que siempre aparecen?
- f. ¿Cómo hizo Lucho para ingresar a la fiesta?
- g. ¿Cómo reaccionó Vale al ver el recorte que Lucho le mostró?
- h. ¿Qué le sucede a Juanchi? Contá el episodio
- i. ¿Por qué fue tan reveladora la visita a Theo?
- j. ¿A quién y por qué deciden sumar para ir a la estancia?
- k. ¿Que hallaron en el fondo de la estancia?
- l. Describí al chico que encontró Lucho encerrado en la habitación.
- m. ¿Qué vio Vale?
- n. ¿Por qué Lucho seguía enojado con Vale?
- ñ. Dibuja al chico ritualizado a partir de los datos de Vale.

CONSIGNAS DE PRODUCCIÓN

UNO. Investigar qué es una “razia” y qué significado tiene en el contexto de la novela.

DOS.

- a. Tomar nota de los datos de la situación política y económica que aparecen en estos capítulos
- b. Averiguar con las familias: ¿qué pasó el 20 de diciembre de 2001? ¿Dónde estaban? ¿Cómo les afectó?
- c. Elegir una de las imágenes ([AQUÍ](#)) y escribir sobre ella.
- d. Conocer una historia de ese tiempo a partir de la canción de León Gieco “El ángel de la bicicleta”: Pocho Lepratti. La música en este caso sirvió para inmortalizar la historia de Pocho. Para Lucho también la música tiene un lugar importante. Recordemos la canción a Eli en “No abras la última puerta”. ¿Qué función tiene la música en ese caso? (Se puede retomar esta consigna al final. Ver las consignas de la 5° parte). (Ver también el proyecto “Crisis del 2001” al final de este documento).

PARTE TRES

PREGUNTAS DE COMPRENSIÓN LECTORA

- a. ¿Qué datos de la economía del país en ese momento podés deducir a partir de lo que cuenta Alexis?
- b. ¿Cuáles son las razones personales de cada uno para ir a La oriental?
- c. Contá con tus palabras la conversación de Lucho y su abuela.
- d. ¿Qué decía el libro y qué fue lo que más le llamó la atención a Lucho?
- e. Describí cómo era la matriz subterránea.
- f. ¿Por qué Lucho notó extraña a su mamá en el teléfono?
- g. ¿Que dudas comienzan a surgir en Lucho? ¿Que piensa hacer?
- h. ¿De qué hablo Lucho con Theo?
- i. ¿Que decide hacer Lucho con las cosas del hermano de Theo?
- j. ¿Que significa “profanar lo sagrado”?
- k. ¿A qué se sintió obligado Lucho después de abrir el locker del hermano de Theo?

CONSIGNAS DE PRODUCCIÓN

Nuevamente la música ocupa un lugar central en la vida de Lucho. Para esta parte, proponemos trabajar con el material sobre la banda El muro disponible en la web <https://ramanegra.com.ar/lo-peor-viene-de-noche/>

Para conversar entre todos:

En la entrevista, se presenta una disyuntiva: cantar para la gente, cantar para los músicos.

- ¿Qué diferencias hay?
- ¿Qué elige la gente?
- ¿En qué otras actividades se puede encontrar esa duda?
- ¿Qué elegirías vos?

Para pensar en el nombre de la banda:

- ¿Con qué asocian el nombre?
- Buscar en la nota dónde explica el por qué del nombre.

PARTE CUATRO

PREGUNTAS DE COMPRENSIÓN LECTORA

- a. ¿Cuáles son los dos mundos que existen en Junín?
- b. ¿Cómo era el contrincante de Lucho?
- c. Contá cómo fue la pelea
- d. ¿Por qué Theo habría desaparecido?
- e. ¿Qué significa la expresión: "estaba a punto de entrar a mi segunda pelea en horas, y aunque fuera verbal, sería dolorosa"?
- f. ¿Qué información le da Vale a Lucho?
- g. ¿Qué significados tiene el número 7?
- h. Explica lo que experimentó Lucho con la policía en la casa de su abuela.

CONSIGNAS DE PRODUCCIÓN

1. Para debatir y pensar argumentos a favor y en contra: ¿Es el boxeo un deporte? ¿Por qué?
2. Rastrear las biografías de los boxeadores mencionados en la novela (Pascual Pérez, Firpo el “Toro de las pampas” -boxeador juninense-, Martín Karadagian). Buscarlos en la novela.
3. Analizar el lugar que ocupa el boxeo hoy en Argentina.

Pensar hipótesis de lectura para la última parte del libro:

- ¿Por qué Carolina actúa tan extraño?
- ¿Es real lo que pasó en la habitación?

Los Mágicos:

- Leer la reseña de la web: <https://ramanegra.com.ar/lo-peor-viene-de-noche/>
- Tomar los temas propuestos como consignas de escritura. Elegir entre:
- La primera parte, titulada «La ecuanimidad», encuentra el caparazón de una tortuga que pinta.
- Después, se muda a un granero donde le escribe al diablo para un duelo y lo envenena.
- Luego construye un caballo para viajar de forma mística.

PARTE CINCO

PREGUNTAS DE COMPRENSIÓN LECTORA

- a. ¿Qué hacía Theo cuando entraron al lugar? ¿Qué notó Lucho en su mirada?
- b. ¿Quién iba a ser el contrincante de Lucho? ¿Cuál era la manera de ganarle?
- c. ¿Qué hizo Lucho apenas salió del salón?
- d. ¿Dónde decidió esconder la lanza?
- e. ¿Por qué Theo vendió de forma distinta a Lucho? ¿Qué era en realidad ese vendaje?
- f. Si Lucho ganaba, ¿cuál sería el premio?
- g. ¿A quién vio Lucho? ¿En qué otro lugar ya se lo había cruzado? ¿Qué haría allí?
- h. Contá la pelea. ¿Cómo se llamaba el golpe secreto que Theo le había enseñado a Lucho?
- i. Al despertar, luego del desmayo, ¿dónde se encontraba Lucho? ¿Por qué le parecía un lugar conocido? ¿Quién estaba ahí con él?
- j. ¿Qué le dice el viejo a Lucho? ¿Qué descubre Lucho sobre Theo, en ese momento?
- k. ¿Qué era la lanza? ¿Por qué le pertenece ahora a Lucho?
- l. ¿Por qué Theo tenía los brazos lastimados?
- m. ¿Por qué el viejo le explica a Lucho que lo necesitan? Contá qué decide hacer Lucho con esa información.
- n. Explicá la coartada que planean.

CONSIGNAS DE PRODUCCIÓN:

Nuevamente la música tiene un lugar central en la vida de Lucho. Así vuelve a estar con Vale y surge el tema “Tus manos” ([disponible en Spotify acá](#)).

En esta nota ([clic aquí](#)) la banda *Fonda* cuenta cómo a partir de la novela crearon las canciones.

Invitamos a convertir el salón de clases en un estudio de producción.

En pequeños grupos, conversar:

1. ¿Qué otras partes de la novela elegirían para musicalizar?
2. Definir los criterios para seleccionarlos.
3. Tomar nota de frases o comentarios que usarían en la canción.
4. ¿Qué banda o cantante creés que serían ideales para esas nuevas canciones?
5. Diseñar las imágenes que acompañarían a cada canción en las plataformas de música.

EPÍLOGO:

"¿QUIÉN NARRA LA ESCENA?"

PARA PENSAR

El epílogo es una gran sorpresa, y nos permite:

- Rastrear en los capítulos anteriores: ¿hay indicios de lo que pasa en el epílogo a lo largo de la novela?
- Pensar hacia adelante: ¿qué pasaría luego con Lucho y sus amigos a raíz de esta nueva información?

OTROS TEMAS A TRABAJAR A PARTIR DE LA NOVELA

LAS LEYENDAS

ACTIVIDADES DE PRELECTURA / DISPARADORAS:

- Lucho menciona lugares de Junín y relatos o dichos que se escuchan desde tiempos remotos: “Junín está construida sobre leyendas, algunas parecen verdaderas, otras no tanto. Lo cierto es que a muchos nos dieron miedo esas historias que llegaron por boca de un abuelo, de un tío o de nuestros padres. Difícil olvidarlas, quizás se deba a que llegan en el momento justo, cuando somos niños y nos impresiona todo, en un tiempo en el que la fantasía todavía es una posibilidad. Seguro debe ser esa impresión la que las vuelve inmortales. Desde los fantasmas que deambulan por la plaza Alem, donde casi dos siglos antes había existido el cementerio del Fuerte Federación y que de alguna manera intenta explicar por qué esa plaza está teñida de tristeza, pasando por el rollo de película maldito que está guardado en el cine San Carlos y que reproduce en blanco y negro el pasado de quien lo encuentra o la profecía de la esquina de los cuatro vientos que sólo se oye en forma de susurro los jueves a las dos de la mañana, hasta la niña que aparece en la escuela abandonada del camino a O'Higgins.”.
- Hacé un cuadro con los lugares que se mencionan y lo que se cuenta de ellos.
- ¿Cómo imaginás a cada ser que se menciona?

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

- Preguntar a familiares qué leyendas o historias similares conocen.
- ¿En qué lugares de tu ciudad ocurrieron?
- Trabajo en grupos:
 - Elegir uno de los relatos.
 - Escribir, a partir de lo que investigaron en casa, el relato completo, con detalles.
- Completar en la carpeta el siguiente cuadro, a partir de las leyendas analizadas en grupos:

Nombre de la leyenda	
Tema	
Nombre y características del personaje	
Espacio y tiempo	

- Proyecto de cierre y articulación con otras áreas: “Elaboración de una antología de leyendas para la biblioteca de la escuela”:

Prácticas del Lenguaje: escritura de las leyendas, versiones.

Arte: confección de bocetos de los personajes de las leyendas.

Informática: organizar y diseñar la estructura de la revista-libro.

CRISIS DE 2001

La literatura siempre ha sido un medio de escape para criticar, denunciar, mostrar algo de la sociedad que incomoda, molesta o simplemente se cree que está mal, y bien también.

En esta novela, los hechos transcurren en una sociedad que está absorbida por el caos y la desesperanza.

- ¿Cuál es la crisis?
- ¿De qué manera la gente se expresa en momentos de crisis?

Proyecto: “Arte Callejero en diciembre de 2001”

- A partir de las siguientes imágenes ([clic aquí](#)) buscar y analizar arte callejero en la ciudad.
- Crear frases o expresiones artísticas para la actualidad.

MASONERIA EN ARGENTINA

Leer el siguiente texto explicativo acerca de la Masonería en Argentina ([clic aquí](#))

- Completar el cuadro:

La masonería es	
Filosófica porque...	
Filantropía porque...	
Progresista porque ...	
¿Es una religión?	
¿Tolerante? ¿Qué significa eso?	

PARA PENSAR Y BUSCAR:

- Investigar los puntos de la región donde existieron las masonerías.
- Analizar sus símbolos, arquitecturas.
- Analizar las máximas del código moral masónico.
- ¿Qué significan?
- ¿Modificaríamos algo en ellas? ¿Qué?
- Intervenimos las máximas.

ACERCA DE ESTE CUADERNO

Producción:

Melisa Miranda, profesora de Prácticas del Lenguaje y de Literatura en escuelas de Junín. Cursa la licenciatura en Enseñanza de la Lengua y la Literatura en la Universidad Nacional de San Martín.

Colaboraciones:

Luciano Molina

Editorial Rama Negra

Este cuaderno es de distribución gratuita y se puede descargar desde nuestra web:

<https://ramanegra.com.ar/lo-peor-viene-de-noche/> con las condiciones que marca la siguiente licencia:

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional

Puede acceder a una versión en línea de esta licencia desde:

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es_ES



Editorial Rama Negra | Junín
editorialramanegra@gmail.com
<https://ramanegra.com.ar/>