



Nunca confíes en una computadora **Verónica Sukaczer**

Acerca de la autora

Verónica Sukaczer. Nació en Buenos Aires, Argentina, en 1968. Periodista y escritora, ha colaborado en el diario *La Nación* y la revista infantil *Billiken*, entre otros medios gráficos. También se ha desempeñado como guionista para televisión. En la actualidad, además de escribir, coordina talleres literarios y la sección infantil de diversas publicaciones. A la fecha ha publicado seis libros, tanto de literatura como de divulgación científica, y ha participado en varias antologías. Entre sus títulos pueden mencionarse *Vuelta al mundo* (Santillana), *Los monos del mar* (Alfaguara) y *Alas para la paloma* (Colihue). Por este último recibió el primer premio del concurso Colihue en 1992.

Descripción de esta obra

En este volumen la autora ofrece diez cuentos, todos con el motivo central de las computadoras. “Jamás podré alcanzarte” aborda el tema del amor cibernético: una chica que utiliza el alias de Isis conoce a Osiris; aunque todo parece marchar sobre

ruedas, un día él empieza a actuar de manera extraña. “Cosa e’ Mandinga” narra lo que acontece en un pequeño pueblo cuando llega la computación. En “El día en que me mató una computadora”, un grupo de amigos de un colegio descubre que son nadie, porque un *hacker* los ha borrado de la base de datos del gobierno. “El último sobreviviente” presenta la situación que enfrenta el tripulante de una nave espacial, la angustia que vive al encontrarse solo y no poder hacer nada. En “No dejamos nada librado al azar”, un chico decide hacer una cita por computadora para su hermana, sin sospechar las consecuencias de su acto. “El juego del destino”, de corte futurista, relata el papel de una computadora para determinar el rumbo de los humanos. En “La leyenda del chip del alba”, un turista se enamora de una nativa del Amazonas; él está seguro de que por medio de la tecnología logrará encontrarla. “Nunca confíes en una computadora”, cuento que da título al libro, toca el tema de la clonación humana. “Ídolos al paso” se desarrolla en una sociedad en la que los humanos son controlados por medio de ídolos que determinan cómo se debe pensar y actuar. Finalmente, “Fiesta de 15” narra lo que sucede en un laboratorio cuando unos científicos logran crear una computadora que piensa y siente.

Propuesta de actividades

Para empezar

De un título, un relato. Los títulos de los cuentos del libro que nos ocupa son sugerentes y se prestan para detonar la imaginación y escribir otros tantos relatos. Forme diez equipos y sortee entre ellos los títulos. Invítelos a crear su propia versión de la historia a partir del título que les tocó. Recuérdeles que en cada cuento las computadoras deben tener un papel protagónico. Brinde un tiempo razonable para que inventen sus

relatos. Solicite que elijan un representante de cada equipo para que pase a leer frente al grupo su versión del cuento. Luego pida que revisen y corrijan sus borradores, los pasen en limpio, de preferencia en computadora, y luego engargolen o encuadernen los cuentos de los diez equipos para integrarlos a la biblioteca del aula; de esta manera los tendrán disponibles para que todos puedan leerlos. Una vez que todos hayan presentado sus cuentos, invítelos a abrir el libro para conocer las historias escritas por Verónica Suckacer y descubrir qué tan lejanas o cercanas están de sus propias versiones.

OI EI

Para hablar y escuchar

El papel de la tecnología en la vida diaria. En la actualidad es difícil encontrar a jóvenes que sean ajenos a las computadoras y otros aparatos electrónicos; para la gran mayoría, sobre todo de las clases sociales media y alta, la tecnología desempeña un papel importante en la vida diaria. Propicie una charla entre los alumnos sobre este tema. Forme equipos de tres o cuatro integrantes y pídale que hagan una relación de los aparatos tecnológicos que utilizan cotidianamente: computadoras, teléfonos celulares, MP3, consolas de juegos, etcétera. Solicite que en una hoja hagan dos columnas: en la primera anotarán el nombre del aparato y en la segunda el uso que le dan. Invítelos luego a comentar cómo piensan que sería la vida si no dispusieran de esos aparatos; por la edad que tienen, han crecido de la mano de la tecnología y muchas veces les resulta difícil imaginar lo que harían si no tuvieran todos esos artefactos a su alcance. Retome el contenido de los cuentos; el libro fue publicado en 1997, y muchos de los elementos tecnológicos

que se incluyen han quedado obsoletos. Pida que identifiquen y mencionen estos casos, así como la forma en que se han transformado, por ejemplo, el BBS ha sido sustituido por los mensajeros instantáneos, como el MSN Messenger. Para finalizar, invite a los adolescentes a comentar cómo se imaginan que será el futuro: ¿cuáles aparatos creen que seguirán vigentes?, ¿de qué forma evolucionarán?, ¿qué otros pueden surgir?

CG RC

Para escribir

Mi versión de lo que pasó. A lo largo del libro, la autora utiliza distintos tipos de narradores: el omnisciente, el protagonista, el testigo... Motive a los alumnos a identificar el narrador de cada relato. Luego invítelos a seleccionar el cuento que más les haya gustado para hacer una nueva versión: el ejercicio consiste en volver a escribir la historia, pero ahora desde el punto de vista de otro de los personajes que intervienen en ella. Por ejemplo, para “Jamás podré alcanzarte” podrían seleccionar a Osiris o bien a un miembro de su familia. Para “La leyenda del chip del alba” pueden narrar su versión desde la óptica de Alba. En el caso de “Fiesta de 15”, una buena alternativa sería la versión de la computadora. Déjelos en libertad para que cada joven lector pueda elegir el relato y el narrador que prefiera; invítelos a reflexionar cómo se alteran las situaciones y las emociones que se transmiten según quien cuenta la historia. Al finalizar, organice al grupo en función de los cuentos elegidos y motive los a leer sus escritos. Cuando compartan sus nuevas historias se sorprenderán de la amplia gama de posibilidades que ofrece la reescritura de cada cuento.

EI RF

Para seguir leyendo

Más de ciencia ficción y computadoras.

Una lectura obligada dentro del género de la ciencia ficción y específicamente relacionada con las computadoras es la novela *Odisea 2001 en el espacio*, de Arthur C. Clarke, que fue llevada al cine por Stanley Kubrick. En esta novela se otorga un papel protagónico a Hal 9000, una computadora de inteligencia artificial que controla todas las funciones vitales de una nave espacial y que entra en conflicto cuando se le obliga a mentir.

Del catálogo de Alfaguara Infantil, le sugerimos compartir con los alumnos la lectura de *Cuentos de ciencia ficción*, antología que reúne a destacados escritores del género, desde H. G. Wells hasta Isaac Asimov, pasando por Phillip K. Dick, el mencionado Arthur C. Clarke y Ray Bradbury, entre muchos otros. *Cuentos de ciencia ficción* constituye una puerta no sólo a otras realidades sino, fundamentalmente, a la multiplicación de lecturas, sea de otras obras de los autores seleccionados o de otros escritores del género; asimismo, es una invitación para conocer una gran cantidad de películas.

OI RF

Conexiones al mundo

Las computadoras en el cine. La ciencia ficción ha tenido una fuerte presencia y aceptación en el medio cinematográfico. Específicamente relacionada con algunos de los temas que aborda *Nunca confíes en una computadora*, le recomendamos ver con sus alumnos la película *Matrix*, dirigida en 1999 por Andy y Larry Wachowski, y estelarizada por Keanu Reeves y Laurence Fishburne. Thomas Anderson en apariencia es una persona normal que trabaja en una compañía de *software*. Pero en las noches es un *hacker* que utiliza el alias de Neo. Un día descubre que toda

la vida en la Tierra puede ser sólo una fachada creada por una inteligencia artificial maligna que tiene el propósito de dominar el mundo y utiliza a los humanos como fuente de energía. Se une entonces a un grupo de rebeldes para luchar en contra de la Matrix. Esta película se ha vuelto un referente del género y algunas de sus escenas de peleas han sido emuladas en otras películas, videojuegos y otros medios, con lo que ha pasado a formar parte de la cultura popular.

Otra película muy recomendable es la mencionada *Odisea 2001 en el espacio*, dirigida por Stanley Kubrick en 1968, ganadora del Oscar por los avanzados efectos especiales para su época. Además del valor en sí mismo del argumento, será interesante que los jóvenes observen el avance en la tecnología cinematográfica.

RC RF

Sobre los temas...

- Una computadora es un dispositivo electrónico capaz de recibir un conjunto de instrucciones y ejecutarlas realizando cálculos sobre los datos numéricos, o bien compilando y correlacionando otros tipos de información.
- El primer artefacto destinado a manejar números del que se tiene conocimiento es el ábaco, que fue utilizado en muchas civilizaciones antiguas, como la romana. En la actualidad sigue siendo utilizado en la vida cotidiana en China y Japón.
- Otro invento mecánico relevante para el manejo de números fue la “Pascalina” inventada por el francés Blaise Pascal en el siglo XVII. En esta máquina los datos se representaban mediante posiciones de múltiples ruedas dentadas; era capaz de sumar y restar.
- La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles

Babbage, profesor y matemático de la Universidad de Cambridge, en el siglo XIX. En 1823 el gobierno británico lo apoyó en su proyecto para desarrollar una máquina de diferencias, dispositivo mecánico para efectuar sumas repetidas. Esta máquina incluía una memoria que podía almacenar hasta 1 000 números de hasta 50 dígitos cada uno, y las operaciones a ejecutar eran almacenadas en tarjetas perforadas.

- Las microcomputadoras o computadoras personales (PC) surgieron apenas en 1981, ofrecidas por la compañía IBM. En el mismo año, Apple lanzó al mercado su equipo Apple II, primera computadora personal que se vendió a gran escala.

Conexiones curriculares

Español

- Seleccionar algún tema relacionado con el lenguaje o con los temas estudiados en otras asignaturas.

- Buscar información sobre el tema.
 - Identificar lo que se sabe sobre el tema y, a partir de ahí, elaborar una lista ordenada de preguntas para buscar información que amplíe los conocimientos.
- Elegir un subgénero para hacer el seguimiento.
 - Leer varios textos del subgénero seleccionado.
 - Identificar los aspectos estructurales y temáticos relevantes del subgénero.
 - Atender a la organización de la trama y la caracterización de los personajes.
 - Identificar aspectos espaciales y temporales que crean el ambiente propio del subgénero.
 - Consultar manuales de ortografía y gramática, entre otros, para mejorar la redacción de sus textos.

**Desarrollo: Luz María Sainz y
Ana Arenzana**