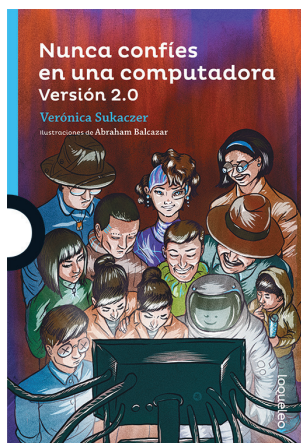




Este libro corresponde al *Espacio Emocional*. Debido a los cuentos que componen de este libro viajaremos entre la realidad y la ciencia ficción. Entre computadoras, aparatos telefónicos y redes sociales, los personajes que habitan estas historias se enfrentan a las innovaciones tecnológicas, a veces con mucho humor; otras, con espanto y caos. Estos relatos proponen ver el universo de la web y las nuevas tecnologías como otra forma de comunicación, de interacción y entendimiento.

A lo largo de la travesía haremos hincapié en la educación socioemocional, el autoconocimiento para la toma de conciencia de las emociones propias.


Pase de abordar


Nunca confíes en una computadora		
AUTORA	ILUSTRADOR	
Verónica Sukaczer	Abraham Balcázar	
PAÍS	PÁGINAS	
Argentina	120	
ESPACIO	DÍAS	PARADAS
Emocional	5	10




NUNCA CONFÍES EN UNA COMPUTADORA

VERÓNICA SUKACZER
ARGENTINA
PP 120
EMOCIONAL
D5 P10



Las historias de este libro giran en torno a las computadoras y demás dispositivos electrónicos, de manera muy similar a lo que sucede en nuestra vida cotidiana. Extraños encuentros en internet; los efectos de la computación en un pueblo chico; el último navegante de una nave espacial; un chip convertido en amuleto en la selva amazónica.

Verónica Sukaczer (Argentina) es escritora y periodista. Ha sido colaboradora en diversas revistas y periódicos de su país natal. Ha sido galardonada con el Primer Premio del Concurso Colihue de cuentos para chicos.

Abraham Balcázar (México) es ilustrador y diseñador gráfico. Ha sido colaborador en diversas revistas. Ha sido representante de México en las Bienales de Ilustración de Bratislava 2011 y 2015.

A. Iniciamos

1. Comience con una breve discusión acerca del título del libro y su portada.
Apóyese de preguntas como:
 - ¿Cuál imaginan que es la temática de la obra?
 - ¿Quiénes aparecen en la portada?
 - ¿Qué es lo que el título les hace pensar?
2. Revisen el índice, ubicado en la página 117. Amplíen lo discutido previamente.
 - ¿Se trata de una novela, de una serie de poemas o de cuentos?, ¿cómo lo saben?
 - ¿Cómo explican ahora el nombre de la obra?
 - ¿Qué tendrá de especial ese cuento (página 77)?, ¿por qué lo creen?

B. Ampliamos

3. Comente a sus estudiantes que, por tratarse de un libro de cuentos cortos, el orden de lectura no tiene que ser rígido. Se trata de historias breves que la autora ha escrito en un lapso de tiempo que va de entre 1997 y 2013 (consúltase la página legal de la obra para corroborar esta información).
4. Hablen sobre cómo ha cambiado la tecnología desde el momento en que nacieron y hasta el día de hoy. Organice al grupo en equipos y pida que contesten las siguientes tres preguntas:
 - ¿Cómo eran las primeras computadoras?
 - ¿Cómo son ahora?
 - ¿Cómo imaginan que serán en diez años?

TIP
DE VIAJE

Será adecuado que los equipos presenten su información por medio de un organizador gráfico, ya que así estarán desarrollando sus habilidades de síntesis y organización de información.

C. Focalizamos

5. Comience la lectura del libro.
Lea en voz alta el cuento que da título al libro: “Nunca confíes en una computadora” (página 77). Al terminar la lectura, cuelgue un pliego de papel en el pizarrón y pida a sus estudiantes que escriban en él alguna reacción al cuento (un *hashtag*, un emoticono, un estado, una frase, etc.).
6. Pida que en casa lean los primeros dos cuentos del libro: “Jamás podré alcanzarte” (página 9) y “Cosa e’ Mandinga” (página 21). Solicite que valoren qué tan lejos de la ficción se encuentra lo narrado en ambas historias.

A. Iniciamos

1. Retome los comentarios sobre la lectura del cuento “Nunca confíes en una computadora”, que anotaron la sesión anterior:
 - *¿En qué época (o en qué año) podría acontecer algo similar a lo experimentado por Cleo?*
 - *¿Qué tan posible creen que sea lo que Alpha hizo?, ¿por qué?*
 - *¿Cuál dirían que era la característica más relevante de Alpha?*
2. Pida a sus estudiantes que se reúnan en equipos. Con lo leído en casa, indique que deberán trabajar sobre un cuadro como el siguiente:

Historia	Protagonistas	Trama y desenlace	Emociones implicadas	Ficción vs realidad
Jamás podré alcanzarte				
Cosa e' Mandinda				

TIP
DE VIAJE

Proponer a sus estudiantes que trabajen con un cuadro será de gran ayuda, ya que les permitirá discriminar y jerarquizar información, de manera que perfeccionen sus habilidades de lectura y manejo de información.

B. Ampliamos

3. Retome la lectura del libro. Lea en voz alta el cuento: “El día en que me mató una computadora” (página 33).
4. Después de la lectura agreguen una fila más a su cuadro. Entre todos realicen el análisis de la historia leída. Pida que se ubiquen en el lugar del protagonista:
 - *¿Podrían dejar de existir en el mundo informático?, ¿cuáles serían las implicaciones?*
 - *¿Cómo se sentirían?*

C. Focalizamos

5. Focalice la atención hacia cómo el mundo de la informática tiene un impacto en la vida de los individuos. Específicamente, en cómo la tecnología ha transformado las relaciones sociales.
6. Pida que en casa lean los siguientes dos cuentos del libro: “El último sobreviviente” (página 41) y “No dejamos nada librado al azar” (página 45) y que tomen nota de cómo la autora trata el tema de las relaciones sociales y su vínculo con la tecnología.

A. Iniciamos

1. Retome lo leído en casa. Pida a sus estudiantes que compartan sus notas con respecto a cómo la autora trata el tema de las relaciones sociales y la tecnología. Amplíe la charla por medio de preguntas:
 - *¿Cuál dirían que es la posición de la autora con respecto a las redes sociales y la amistad?*
 - *¿Dirían que todos somos iguales en el espacio digital?, ¿y en el mundo real?*
 - *¿Hay reglas en el uso de la tecnología?, ¿cuáles?, ¿quién las crea?*

B. Ampliamos

2. Organice al grupo en pequeños equipos.
Indique que, conforme a lo que han leído en los cuentos y lo que saben sobre tecnologías de la información, deberán nombrar las que consideren ser las reglas básicas en el uso del internet. Dé algunos ejemplos:
 - *No publicar fotos ni videos personales.*
 - *Crear contraseñas seguras.*
 - *No compartir contraseñas con nadie.*
3. Abra un espacio para que los equipos compartan sus reglas con el resto del grupo. Llévelos a ampliar cada una de las reglas propuestas de manera que, además, expliquen por qué cada regla es importante, las causas y beneficios asociados con ellas.

C. Focalizamos

4. Retome la lectura del libro. Lea en voz alta el siguiente cuento: “El juego del destino” (página 57).
5. Asocie la lectura del cuento con la actividad 2 y 3. Apóyese de preguntas como:
 - *¿Imaginen cómo sería la vida si la tecnología tomara todas las decisiones por nosotros?*
 - *¿Consideran que ya hay decisiones que la tecnología toma por los seres humanos?, ¿cuáles?*
 - *¿Cómo podemos evitar llegar a situaciones como la narrada en “El juego del destino”?*
 - *¿Qué nuevos trabajos y profesiones creen que existirán en el futuro?*
6. Pida que en casa lean el siguiente cuento: “La leyenda del chip del alba” (página 69). Indique que deberán pensar en las implicaciones (pros y contras) de la comunicación a distancia.

A. Iniciamos

1. Escriba en el pizarrón las siguientes palabras:

- Agregar - Usuario
- Eliminar - Contacto
- Seguir - Amigo
- Bloquear - Suscriptor

Pida a sus estudiantes que se reúnan en parejas y que intenten explicar:

- ¿Qué significan dichas palabras en la red?, ¿con qué se relacionan?
- ¿Cuál es la diferencia entre las últimas cuatro palabras?

Abra un espacio en plenaria para que las parejas compartan el resultado de su charla.



Al momento de abrir el espacio a los equipos, hablen sobre cómo estos términos son retomados por la autora en los cuentos, de esta manera estarán tomando como base una experiencia en común, sin evidenciar el uso que sus estudiantes hacen de las redes sociales.

B. Ampliamos

2. Continúe con la lectura del libro. Lea en voz alta el siguiente cuento: “Ídolos al paso” (página 85).
3. Retome los siguientes términos de la primera actividad:

- Seguir y suscriptor

Solicite que indiquen cómo dichos términos son relacionados con el cuento leído.

Asocie la trama del cuento con el impacto que tienen los YouTubers en la actualidad.

C. Focalizamos

4. Generen una pequeña encuesta que evidencie:
 - ¿Quiénes son sus YouTubers/ídolos favoritos?
 - ¿Qué canales/contenidos siguen?
 - ¿Cuál es el papel y la influencia de un YouTuber/ídolo en la actualidad?
5. Invite a sus estudiantes a pensar cómo tendría que ser el YouTuber ideal. Solicite que, como Darío y Melina, los personajes del cuento leído, creen al YouTuber ideal. Permita el trabajo individual o en equipos. Al compartir sus resultados, motive a sus estudiantes a reflexionar acerca de los pros y contras de los “ídolos”.
6. Solicite que en casa lean el cuento: “Fiesta de 15” (página 97). Pida que escriban un pequeño manual de cómo los dispositivos electrónicos “pueden” desarrollar emociones.
7. Solicite que incluyan su experiencia en su **DIARIO DE VIAJE**.

A. Iniciamos

1. Comience la sesión solicitando que lean sus manuales. Después de escuchar a sus estudiantes, realice preguntas como las siguientes:

- *¿Realmente creen que los dispositivos electrónicos podrían desarrollar emociones?, ¿por qué?*
- *¿Nosotros podemos desarrollar emociones a través de los dispositivos electrónicos?, ¿cómo?*
- *¿El amor, la amistad y la comunicación son iguales en lo análogo y lo digital?, ¿entonces?*



TIP DE VIAJE Fomente la reflexión en torno a mantener contacto físico con las personas. Ponga ejemplos de cómo serían muchas situaciones si solo se vivieran en el mundo digital (la celebración de un cumpleaños, una graduación, el primer beso, etc.).

B. Ampliamos

2. Concluya la lectura el libro. Lea el último cuento del libro: “¿Quieres tener un millón de amigos?” (página 111).
3. Relacionen lo leído con lo discutido al inicio de la sesión y con lo trabajado en días previos. Pida que indiquen si ideas como las siguientes son falsas o verdaderas:
 - *Una amistad se construye a base de un like.*
 - *Todo problema se soluciona con un clic en el botón de eliminar.*
 - *Los cumpleaños sobran. Basta con un doble clic que haga aparecer un corazón.*
 Dé otras ideas y sométalas a discusión, en plenaria o por equipos. Asegúrese de que sus estudiantes argumenten sus respuestas.

C. Focalizamos

4. Permita que sus estudiantes concluyan el viaje con una reflexión individual sobre lo que este libro les ha hecho pensar sobre:
 - *La amistad*
 - *El uso seguro del internet*
 - *La evolución de la tecnología*
 O algún otro tema sobre el que se haya hablado a lo largo del viaje.
5. Permita que incluyan su valoración en el **PASAPORTE DE VIAJE**. Agradezca la compañía, la disposición y el diálogo.