

Nunca confíes en una computadora.

Versión 2.0

Verónica Sukaczer

Género: cuento

Páginas: 112



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, de literatura y de divulgación científica, y ha participado en varias antologías. Entre sus obras 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

Once cuentos, todos con el motivo central de las computadoras. “Jamás podré alcanzarte” aborda el tema del amor cibernético. “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 descubre que son nadie, porque un *hacker* los borró de la base de datos del gobierno. “El último sobreviviente” presenta la situación del 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. “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. “Fiesta de 15” narra lo que sucede en un laboratorio cuando unos científicos logran crear una computadora que piensa y

siente. Finalmente, en “¿Querés tener un millón de amigos?”, una chica que vive inmersa en el mundo cibernético se aburre de los amigos virtuales y decide aventurarse a tener una amiga real.

PARA EMPEZAR

De un título, un relato. Los títulos de los cuentos de este libro son sugerentes y se prestan para detonar la imaginación y escribir otros relatos. Forme once equipos y sortee 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 lea frente al grupo su versión del cuento. Luego pida que revisen y corrijan sus borradores, los pasen en limpio, de preferencia en computadora, y los engargolen o encuadernen los cuentos de los once equipos para integrarlos a la biblioteca del aula; así, estarán 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 Suckaczer 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 rol importante en la vida diaria. Propicie una charla entre los alumnos sobre este tema. Forme equipos de tres o cuatro integrantes y pídales que hagan una relación de los aparatos tecnológicos que utilizan cotidianamente: computadoras, teléfonos inteligentes, reproductores de música, 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 men-

cionen estos casos, así como la forma en que se han transformado, por ejemplo, el BBS ha sido sustituido por los mensajeros instantáneos, como *Skype*. 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 reescribir la historia, pero 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” puede ser desde la perspectiva de Alba. En el caso de “Fiesta de 15”, una buena opción sería la versión de la computadora. Déjelos en libertad para que cada joven elija 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 motíuelos 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 LEER EN FAMILIA

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

Del catálogo de Alfaguara Juvenil, le sugerimos 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, Arthur C. Clarke y Ray Bradbury, entre muchos otros. *Cuentos de cien-*

cia *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 CON EL MUNDO

Las computadoras en el cine. La ciencia ficción ha tenido fuerte presencia y aceptación en el medio cinematográfico. Específicamente relacionada con algunos de los temas que aborda *Nunca confíes en una computadora*; le recomendamos la película *Matrix* (EUA, 1999), estelarizada por Keanu Reeves y Laurence Fishburne: un *hacker* que usa el alias de *Neo* recibe una misteriosa visita. Descubre que la vida en la Tierra puede ser sólo una fachada creada por una inteligencia artificial maligna con el propósito de dominar el mundo, *Neo* se une a un grupo de rebeldes para derrotarla. Esta película es un referente del género y algunas de sus escenas de peleas se han imitado en otras películas, videojuegos y otros medios, por lo cual es parte de la cultura popular. Otra recomendación es *Odisea 2001 en el espacio*, dirigida por Stanley Kubrick en 1968, ganó el 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.

En la red. Le sugerimos visitar con sus alumnos el sitio *Tiki-Toki*, que presenta una línea del tiempo interactiva sobre la historia de las computadoras. Si bien los textos están en inglés, la gran cantidad de imágenes permite apreciar la evolución visualmente. El vínculo es <http://www.tiki-toki.com/timeline/entry/58558/The-History-of-Computers>.

RC RF

PROYECTO Antología de cuentos de ciencia ficción

Bloque. II

Ámbito: Literatura.

Práctica social: Escribir un cuento de ciencia ficción para compartir.

Recupere con los jóvenes lectores la actividad y el diálogo que tuvieron en torno a los aparatos electrónicos presentes en su vida, así como los que se imaginaron que podrían existir en el futuro. Pida luego que recuerden la actividad de reescritura que hicieron de los cuentos inclui-

dos en el libro cambiando la voz narrativa, ¿cuáles eran los recursos utilizados por la autora para crear los ambientes y las emociones?

Propóngales que ahora sean ellos los autores de un cuento de ciencia ficción, en el que juegue un papel importante la tecnología, tal y como sucede en los relatos de su libro. Pueden elegir un aparato que exista en la actualidad u optar por alguno de los que imaginaron. Oriéntelos para que hagan la planeación de su cuento: ¿cuál será el inicio, el desarrollo, el clímax y el desenlace? Una vez que tengan el esqueleto de la historia les será más fácil escribirla. Pida que hagan un primer borrador, al que luego le harán las correcciones necesarias para llegar a su versión definitiva. Pida que impriman sus cuentos e intégrenlos en una antología que permanezca en la biblioteca del aula o del colegio.

CONEXIONES CURRICULARES

- Español.
- Tecnología.
- Artes.

TEMAS DE RELEVANCIA SOCIAL

- Educación para la paz y los derechos humanos.
- Educación en valores y ciudadanía.

ESTÁNDARES CURRICULARES (ACUERDO SEP 592)

1. Procesos de lectura e interpretación de textos

1.1., 1.4.

2. Producción de textos escritos

2.3, 2.5., 2.6., 2.7.

3. Participación en eventos comunicativos orales

3.1, 3.2., 3.6.

4. Conocimiento del funcionamiento y uso del lenguaje

4.1., 4.2., 4.4.

5. Actitudes hacia el lenguaje

5.2., 5.4., 5.5., 5.6., 5.10., 5.11.

Desarrollo: Luz María Sainz