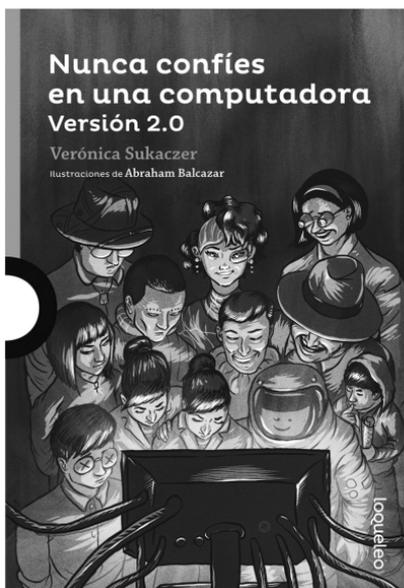


Nunca confíes en una computadora

**AUTORA**

Verónica Sukaczer

ILUSTRADOR

Abraham Balcázar

GÉNERO

Narrativa

PÁGINAS

128

TEMAS

Amistad; artes; deportes y otras actividades recreativas; creatividad, ingenio e iniciativa; magia, brujos, monstruos y otros seres fantásticos

ONCE cuentos, con las computadoras como tema central. “Jamás podré alcanzarte” aborda el amor cibernético. “Cosa è 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 descubren que no son nadie, pues 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. ❧

Verónica Sukaczer

Nacida en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, en 1968, estudió la carrera de Periodismo. Desde muy joven publicó, en medios y diversas revistas de su país, notas y entrevistas para niños. Al mismo tiempo comenzó a escribir sus primeros libros, también para chicos y jóvenes. Desde que con “Alas para la paloma” ganó el primer lugar del concurso Colihue de cuentos para chicos en 1992 no ha dejado de escribir. Su obra alterna entre la ciencia ficción y el humor, la realidad y la fantasía. Ha publicado, entre otros, los libros *Nunca confíes en una computadora*, *Nunca salgas desconectado*, *El probador de espejos* y *El inventor de puertas*. ❧

Yo y el libro



Lectura grupal

Dimensiones cognitiva y sociocultural

Comprensión global, elaboración de una interpretación, reflexión sobre el contenido

EN este libro encontramos diversos tipos de relatos presentados en distintos contextos y con diferentes tipos de computadoras. Algunos pueden parecer reales, otros no tanto, y algunos más nos dejan con una inquietud... ¿Eso podría llegar a suceder?

- Después de la lectura converse con el grupo acerca de esto. Pida que cada chico escriba tres listas en su cuaderno: una de los cuentos que podrían ser reales, otra de los que son totalmente irreales y por último la de los que no es probable pero sí posible que llegaran a pasar.
- Inútelos a compartir sus listas y a argumentar las razones de su clasificación. Es importante que se escuchen entre sí, pues eso determinará si dejan los cuentos en la lista inicial o si mueven alguno a otra lista tras escuchar las razones de los compañeros. Al escucharnos unos a otros podemos descubrir cosas que en nuestra lectura individual no llegamos a percibir.
- Pregunte a los alumnos qué cuento les gustaría vivir y por qué. ¿Qué personaje serían? ¿Cambiarían algo?
- Pídeles que recuerden algo curioso o raro que les haya sucedido al utilizar su PC, reproductor de música o celular. Tomando como base esa anécdota pida que escriban un relato como los del libro, al que podrán agregar cosas fantásticas para volverlo más interesante. Al terminar, proponga que algunos pasen a leer sus escritos. ✓

El libro y el otro



Lectura en pequeños grupos

Dimensiones
afectiva y
sociocultural

Comprensión
global,
elaboración
de una
interpretación,
obtención de
información

EN estos cuentos encontramos distintos escenarios en los que los seres humanos se enfrentan a diversas situaciones y tienen que plantearse decisiones importantes.

- Organice al grupo en equipos. En cada uno leerán “No dejamos nada librado al azar”. Luego invítelos a conversar acerca de lo que plantea este cuento. ¿Por qué creen que en la actualidad la gente deba recurrir a estas formas de relacionarse? ¿Qué opinan de que eso esté pasando? ¿Conocen alguna pareja que se haya conocido así?
- Inicie una conversación para que los chicos expongan sus puntos de vista sobre lo que presenta el cuento “Ídolos al paso”. ¿Qué opinan de lo que plantea esta historia? ¿Creen que eso suceda en la realidad? ¿Por qué creen que la gente sigue a ciertos personajes? ¿Hasta dónde es correcto dejar que influya en uno lo que dice o hace alguien a quien tal vez ni conocemos?
- Analicen “¿Quéés tener un millón de amigos?” y pregunte si les parece atractivo lo que plantea: dejar de interactuar con las personas reales para sólo tener contacto a través de las redes sociales. ¿Les gustaría dejar de hacer cosas como ir al cine con los amigos y después ir a por una hamburguesa? ¿Qué tiene de atractivo interactuar únicamente a través de la computadora o el celular? ▼

El libro y el mundo



Lectura individual

Dimensiones cognitiva, estética y sociocultural

Comprensión global, obtención de información, reflexión sobre la forma

EN este libro hay historias en que la tecnología tiene un papel primordial, ya sea a través de un robot programado, situaciones que se dan con internet o por algún fallo de *software*. Todos los días todos estamos expuestos a cosas similares, ya sea en la casa, la escuela o el trabajo.

■ Pida a sus alumnos que investiguen qué es un hacker, sus características, qué tipo de cosas beneficiosas y qué tipo de cosas no tan beneficiosas pueden hacer.

■ En internet encontramos todo tipo de cosas, incluso para niños. Quizá no todos han explorado más allá de las redes sociales; pida que hagan una exploración más a fondo en internet de cosas que les sean de utilidad o internet. Que busquen los sitios aquí abajo señalados y realicen en ellos alguna actividad.

■ Por último, en media cartulina, hagan un cuadro que contenga: 1. el nombre del sitio, 2. la dirección electrónica, 3. el título de la actividad que realizaron y 4. en qué consistió ésta.

■ Peguen en las paredes del salón los trabajos, para que todos puedan conocer estas posibilidades para ellos en la red.

Sitios a buscar:

- Uno especializado en juegos educativos
- Uno especializado en juegos
- www.elhuevodechocolate.com
- Un blog para niños
- Algún canal para niños en YouTube. ✓

Proyecto



Lectura individual

Dimensiones cognitiva, sociocultural y estética

Obtención de información, comprensión global, reflexión sobre la forma

QUE los alumnos sigan investigando sobre historia de la tecnología y distintos aparatos, desde su origen hasta nuestros días. Será interesante que descubran que hasta hace poco eran inexistentes la mayoría de las cosas cotidianas para ellos. Con la información recopilada pida que hagan una línea del tiempo de la evolución de estos aparatos, con datos significativos e imágenes. Antes muestre un ejemplo de línea del tiempo para que identifiquen la estructura. Al final pida que las peguen en el salón para que todos observen las de los demás. ▼

NOTAS _____

_____ ▼